

¡Convivamos Mejor! Creando Nuestro Reglamento

Ilustrado de Convivencia

Lenguaje | Aprendizaje Basado en Problemas

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria desarrollen habilidades para crear un reglamento ilustrado que establezca acuerdos de convivencia en su aula y comunidad escolar. A través de actividades basadas en problemas reales, los niños comprenderán la importancia y función de las reglas para fomentar un ambiente respetuoso, incluyente, equitativo e igualitario. Este aprendizaje es esencial para que puedan vivir en armonía con sus compañeros, reconocer la diversidad y resolver conflictos de manera pacífica.

Mediante la elaboración colaborativa de normas ilustradas, los estudiantes se involucran activamente en el diseño de acuerdos que reflejen sus valores y necesidades, lo que fortalece su sentido de pertenencia y responsabilidad. Además, desarrollan competencias lingüísticas, sociales y éticas, al expresar ideas, argumentar, escuchar y respetar opiniones.

Este plan conecta con la vida cotidiana de los estudiantes, pues los acuerdos de convivencia forman parte de su entorno escolar y familiar, ayudándolos a construir relaciones positivas y a ser agentes de cambio en su comunidad.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar situaciones cotidianas para identificar la necesidad de acuerdos de convivencia.
- Diseñar un reglamento ilustrado que refleje acuerdos respetuosos, incluyentes y equitativos.
- Argumentar la importancia de las normas para fomentar una convivencia armoniosa.
- Colaborar en grupo para integrar diferentes ideas y perspectivas en el reglamento.
- Reflexionar sobre el impacto de las normas en la convivencia diaria y en su entorno.

Recursos Necesarios

- Cartulinas blancas y de colores (mínimo 10 piezas)
- Marcadores, crayones, lápices de colores y plumones
- Tijeras y pegamento
- Hojas bond para bosquejos y borradores
- Imágenes recortadas de revistas relacionadas con la convivencia y respeto (mínimo 30)
- Proyector y computadora para mostrar videos y ejemplos
- Videos cortos sobre convivencia respetuosa (3 videos de 3-5 minutos)
- Reglas de convivencia de aulas anteriores (impresas)
- Plantillas para crear reglamentos (impresas)

- Carteles con palabras clave: respeto, inclusión, equidad, igualdad
- Cuaderno o libreta para anotaciones personales

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre normas y reglas que han vivido en la escuela y casa.
- Habilidades para expresar ideas oralmente y por escrito.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo en grupo.
- Reconocimiento básico de emociones propias y ajenas para relacionarse con respeto.
- Lectura e interpretación sencilla de textos breves o imágenes.

Actividades

Sesión 1: ¿Por qué necesitamos reglas? Explorando la convivencia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 40 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a descubrir por qué es importante tener reglas para convivir bien con los demás. Vamos a pensar juntos en cómo podemos hacer que nuestro salón sea un lugar donde todos nos sintamos felices y respetados.”

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Recuerdan alguna regla que tengan en casa o en la escuela? ¿Para qué creen que sirven?”
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos y comentan en círculo.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto (3 minutos) que muestra situaciones de convivencia con y sin reglas, preguntando al final: “¿Qué diferencias notaron?”
- **Estudiantes:** Observan el video y responden con ejemplos.

Contextualización:

Docente: “En nuestro salón, como en la familia y la escuela, necesitamos reglas para respetarnos y sentirnos seguros. Hoy empezaremos a pensar en las reglas que queremos crear juntos.”

Estudiantes: Reflexionan y comparten sus ideas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 180 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Les voy a contar un problema que pasó en otro salón: algunos niños no se respetaban y se peleaban por no seguir las reglas. ¿Cómo creen que se puede arreglar eso?”

Actividad 1: Historias de convivencia

- **Objetivo:** Analizar situaciones cotidianas para identificar la necesidad de acuerdos de convivencia.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 4. Entrega a cada grupo una historia breve (impresa) que muestra un problema de convivencia.
 - **Estudiantes:** Lean la historia, discutan qué pasó, por qué ocurrió el problema y qué reglas ayudarían a solucionarlo.
 - **Docente:** Apoya con preguntas como: “¿Qué reglas faltarían aquí? ¿Cómo podrían ayudar a que todos se sientan bien?”
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Lista de problemas y posibles reglas para mejorar la convivencia.
- **Tiempo:** 60 minutos

Actividad 2: Debate en círculo “¿Por qué son importantes las reglas?”

- **Objetivo:** Argumentar la importancia de las normas para fomentar una convivencia armoniosa.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** En plenaria, pregunta: “¿Alguien quiere contar por qué cree que es importante tener reglas?”
 - **Estudiantes:** Expresan sus ideas, escuchan a compañeros y responden preguntas del docente para profundizar.
 - **Docente:** Anota ideas principales en cartel para que todos las vean.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Cartel con ideas sobre la importancia de las reglas.
- **Tiempo:** 50 minutos

Actividad 3: Juego de roles “Ponerse en lugar del otro”

- **Objetivo:** Identificar la función de las reglas para respetar y cuidar a todos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Propone situaciones de convivencia (ejemplo: compartir materiales, esperar turno, ayudar a un compañero).

- **Estudiantes:** En parejas, representan cómo se sentirían si no hubiera reglas y cómo mejoraría con ellas.
- **Docente:** Pregunta después de cada representación: “¿Cómo te sentiste? ¿Por qué crees que la regla ayuda?”
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Reflexiones orales y anotaciones en cuaderno.
- **Tiempo:** 70 minutos

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: diseñar una regla extra para el aula y dibujarla en una hoja.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: trabajar con el docente en grupos más pequeños para leer y discutir las historias con ayuda visual.

Transición:

Docente: “Ahora que sabemos por qué necesitamos reglas y cómo ayudan, en la próxima sesión aprenderemos a crear nuestro propio reglamento ilustrado para que todos podamos seguirlo y vivir mejor.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer un resumen rápido. Cada uno dice una regla que creen importante y por qué.”

Estudiantes: Comparten en plenaria y el docente escribe en cartel.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Por qué es importante que todos respetemos las reglas?
- ¿Cómo crees que cambiará nuestro salón si seguimos estas reglas?
- ¿Qué aprendiste hoy sobre convivir con los demás?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación y destaca ideas importantes, aclarando dudas y reforzando conceptos clave.

Transferencia:

Docente: “En la siguiente sesión crearemos juntos un reglamento ilustrado para nuestro salón con las reglas que ustedes propongan.”

Tarea o reto:

Docente: “Piensa en una regla que te gustaría que exista en el salón y dibújala para compartirla mañana.”

Sesión 2: Diseñando nuestro reglamento ilustrado - Parte 1

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy comenzaremos a diseñar nuestro propio reglamento ilustrado para que todos sepamos cómo convivir bien y respetarnos.”

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa el cartel con reglas que se creó en la sesión anterior y pregunta: “¿Quién recuerda alguna regla que vimos ayer? ¿Qué les pareció importante?”
- **Estudiantes:** Responden y comentan.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos ilustrados de reglamentos de otras escuelas o aulas para motivar y mostrar variedad.
- **Estudiantes:** Observan y comentan qué les gusta y qué ideas pueden tomar.

Contextualización:

Docente: “Nuestro reglamento será especial porque ustedes decidirán las reglas y cómo las dibujan para que todos las entiendan.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

Actividad 1: Lluvia de ideas y selección de reglas

- **Objetivo:** Colaborar en grupo para integrar diferentes ideas y perspectivas en el reglamento.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide en grupos de 4 a 5 estudiantes. Cada grupo comparte las reglas que trajeron dibujadas o pensadas.
 - **Estudiantes:** Presentan sus reglas y explican por qué las eligieron.
 - **Docente:** Anima a que escuchen y respeten las ideas de los demás.
 - **Docente:** Cada grupo selecciona 3 reglas más importantes para compartir en plenaria.
- **Organización:** Grupos pequeños y plenaria
- **Producto:** Lista grupal de reglas seleccionadas
- **Tiempo:** 80 minutos

Actividad 2: Construcción colectiva del reglamento

- **Objetivo:** Diseñar un reglamento ilustrado que refleje acuerdos respetuosos, incluyentes y equitativos.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** En plenaria, escribe en una cartelera las reglas seleccionadas por todos los grupos.
- **Estudiantes:** Debaten y acuerdan cuáles incluirán en el reglamento final.
- **Docente:** Facilita consenso y organiza la lista final de reglas.

- **Organización:** Plenaria

- **Producto:** Lista final de reglas para reglamento

- **Tiempo:** 60 minutos

Actividad 3: Planificación de ilustraciones

- **Objetivo:** Diseñar ilustraciones que acompañen y expliquen cada regla.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Divide el reglamento en secciones y asigna a grupos la tarea de imaginar cómo dibujarán cada regla.
- **Estudiantes:** En grupos, bosquejan ideas para las ilustraciones y describen qué mostrarán.
- **Docente:** Revisa y sugiere mejoras para claridad y respeto a la diversidad.

- **Organización:** Grupos pequeños

- **Producto:** Bocetos de ilustraciones y descripción

- **Tiempo:** 60 minutos

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor facilidad pueden ayudar a compañeros a expresar sus ideas en bocetos.
- Estudiantes que necesitan apoyo pueden usar imágenes recortadas para armar collages como ilustración.

Transición:

Docente: “En la próxima sesión, comenzaremos a dibujar y armar nuestro reglamento ilustrado con todo lo que planificamos hoy.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: “¿Qué regla les parece la más importante y por qué?”

Estudiantes: Compartirán y escucharán comentarios breves.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo decidieron cuáles reglas incluir?

- ¿Qué aprendieron al trabajar en equipo para crear reglas?

Retroalimentación:

Docente: Reconoce el esfuerzo y la colaboración, enfatizando la importancia del respeto y la escucha.

Transferencia:

Docente: “Mañana empezaremos a ilustrar y decorar cada regla para que nuestro reglamento sea claro y bonito.”

Tarea o reto:

Docente: “Piensa en colores o dibujos que te gustaría usar para las reglas que diseñamos.”

Sesión 3: Ilustrando nuestras reglas - Parte 2

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Comenzar la elaboración visual del reglamento para hacerlo atractivo y claro.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra algunos bocetos y pregunta: “¿Recuerdan qué regla representa cada dibujo?”
- **Estudiantes:** Responden y comentan ideas para mejorar.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que “Un buen dibujo ayuda a que todos entiendan y recuerden las reglas.”

Contextualización:

Docente: “Nuestro objetivo es que el reglamento sea fácil de entender para todos, incluso para quienes aún no saben leer bien.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 210 minutos

Actividad 1: Dibujo y decoración del reglamento

- **Objetivo:** Diseñar un reglamento ilustrado que refleje acuerdos respetuosos, incluyentes y equitativos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Proporciona materiales y asigna espacios en cartulina para cada regla.

- **Estudiantes:** En grupos, dibujan y decoran las reglas con los materiales disponibles, usando sus bocetos como guía.
- **Docente:** Supervisa que los dibujos sean claros y respetuosos, y apoya con técnicas de dibujo o ideas.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Páginas ilustradas del reglamento
- **Tiempo:** 180 minutos

Actividad 2: Ensayo de presentación oral

- **Objetivo:** Argumentar la importancia del reglamento y sus reglas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo practica explicar una regla y su dibujo al resto de la clase.
 - **Estudiantes:** Preparan y ensayan su presentación breve.
 - **Docente:** Da retroalimentación para mejorar claridad y expresión.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Presentación oral preparada
- **Tiempo:** 30 minutos

Diferenciación:

- Estudiantes con habilidades artísticas pueden ayudar a los compañeros con dibujos más complejos.
- Estudiantes con dificultades pueden hacer dibujos simples o usar símbolos para expresar ideas.

Transición:

Docente: “En la próxima sesión presentaremos nuestro reglamento ilustrado y hablaremos sobre cómo aplicarlo en el aula.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Pregunta: “¿Qué regla les gusta más y por qué?”

Estudiantes: Comparten con la clase.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste al dibujar y explicar las reglas?
- ¿Cómo crees que este reglamento nos ayudará en el salón?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la creatividad y el trabajo en equipo, y ofrece sugerencias para la presentación final.

Transferencia:

Docente: “Mañana haremos nuestras presentaciones y hablaremos sobre cómo usar el reglamento todos los días.”

Tarea o reto:

Docente: “Practica explicar una regla en casa con tu familia.”

Sesión 4: Presentando y aplicando nuestro reglamento ilustrado

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para presentar y aplicar el reglamento en su convivencia diaria.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Recuerda las reglas y dibujos creados, y pregunta: “¿Quién recuerda alguna regla y puede decir por qué es importante?”
- **Estudiantes:** Responden y comentan.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que “Ahora vamos a compartir nuestro reglamento con toda la clase para que todos sepan cómo convivir mejor.”

Contextualización:

Docente: “Este reglamento será nuestra guía para respetarnos y ayudarnos todos los días.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

Actividad 1: Presentación grupal del reglamento ilustrado

- **Objetivo:** Argumentar la importancia del reglamento y sus reglas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su parte del reglamento ilustrado explicando la regla y su dibujo.
 - **Estudiantes:** Presentan con claridad y respeto, escuchan a sus compañeros.
 - **Docente:** Facilita preguntas y comentarios positivos de la audiencia.
- **Organización:** Plenaria

- **Producto:** Presentaciones orales
- **Tiempo:** 150 minutos

Actividad 2: Juego de aplicación “¿Qué harías si...?”

- **Objetivo:** Evaluar comprensión y aplicación del reglamento en situaciones reales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Propone situaciones hipotéticas relacionadas con la convivencia (ejemplo: “Si ves que alguien no respeta la fila, ¿qué harías?”)
 - **Estudiantes:** Responden qué regla aplicarían y cómo actuarían para resolver el problema.
 - **Docente:** Guía debate y refuerza el uso del reglamento.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Respuestas orales y discusión grupal
- **Tiempo:** 50 minutos

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor confianza pueden liderar la discusión y responder preguntas.
- Estudiantes que necesiten apoyo pueden responder con ayuda del docente o con ejemplos visuales.

Transición:

Docente: “En la próxima sesión reflexionaremos sobre cómo nos ayudó el reglamento y qué podemos mejorar.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer una lista rápida de las reglas que más usamos.”

Estudiantes: Nombran reglas y explican brevemente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayudó el reglamento en las situaciones que hablamos?
- ¿Qué regla te parece más importante para respetar?
- ¿Qué te gustaría cambiar o agregar en nuestro reglamento?

Retroalimentación:

Docente: Reconoce el esfuerzo en la presentación y aplicación, y valora las ideas para mejorar.

Transferencia:

Docente: “Mañana haremos una reflexión final y prepararemos el reglamento para que quede en nuestro salón.”

Tarea o reto:

Docente: “Observa en casa o en la escuela qué reglas se siguen y cómo ayudan a convivir mejor.”

Sesión 5: Reflexionando y mejorando nuestro reglamento ilustrado

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión: Evaluar y reflexionar sobre el reglamento para fortalecer la convivencia.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Recapitula las reglas y experiencias de aplicación.
- **Estudiantes:** Comentan sus observaciones de la tarea y experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Vamos a pensar juntos qué reglas funcionan bien y cuáles podemos mejorar.”

Contextualización:

Docente: “Aprender a convivir es un proceso, y nuestro reglamento puede crecer con nosotros.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 190 minutos

Actividad 1: Evaluación grupal del reglamento

- **Objetivo:** Analizar y evaluar el reglamento para identificar fortalezas y áreas de mejora.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide en grupos y entrega una lista de preguntas para guiar la evaluación (ejemplo: ¿Se cumplen las reglas? ¿Son claras? ¿Faltan reglas?).
 - **Estudiantes:** Discuten y anotan respuestas y sugerencias.
 - **Docente:** Supervisa y orienta la discusión.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Informe grupal con fortalezas y propuestas
- **Tiempo:** 100 minutos

Actividad 2: Puesta en común y ajuste del reglamento

- **Objetivo:** Colaborar para mejorar el reglamento ilustrado.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** En plenaria, cada grupo comparte sus ideas.
- **Estudiantes:** Escuchan y acuerdan modificaciones o adiciones.
- **Docente:** Anota cambios y supervisa consenso.

- **Organización:** Plenaria

- **Producto:** Reglamento ajustado

- **Tiempo:** 90 minutos

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden ayudar a diseñar nuevos dibujos para reglas ajustadas.
- Estudiantes con dificultades pueden expresar sus ideas oralmente o con dibujos simples.

Transición:

Docente: “Mañana prepararemos el reglamento final para colocarlo en nuestro salón y compartirlo con otras clases.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Docente: “¿Qué aprendimos hoy sobre cómo mejorar nuestras reglas?”

Estudiantes: Responden y comparten ideas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Por qué es importante revisar y mejorar nuestras reglas?
- ¿Cómo podemos ayudar a que todos respeten el reglamento?

Retroalimentación:

Docente: Valora la participación y las propuestas, destacando el compromiso con la convivencia.

Transferencia:

Docente: “En la última sesión haremos una gran celebración y firmaremos nuestro reglamento para comprometernos a seguirlo.”

Tarea o reto:

Docente: “Piensa en una forma creativa para presentar nuestro reglamento a otras clases.”

Sesión 6: Comprometiéndonos con la convivencia - Cierre y reflexión final

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión: Consolidar aprendizajes y promover el compromiso con el reglamento.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Recuerda los acuerdos y muestra el reglamento ajustado.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Hoy es un día especial porque firmaremos nuestro reglamento y compartiremos lo que aprendimos.”

Contextualización:

Docente: “Nuestro compromiso ayudará a que el salón sea un lugar donde todos se sientan bien.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 180 minutos

Actividad 1: Presentación final y firma del reglamento

- **Objetivo:** Argumentar y comprometerse con los acuerdos de convivencia.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta brevemente una parte del reglamento.
 - **Estudiantes:** Explican, escuchan y luego firman el reglamento con sus nombres o huellas.
 - **Docente:** Facilita la organización y registra el compromiso.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Reglamento firmado y presentación oral
- **Tiempo:** 120 minutos

Actividad 2: Reflexión en círculo “¿Cómo seré mejor compañero?”

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el impacto personal y colectivo del reglamento.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Invita a compartir compromisos personales para seguir las reglas.
 - **Estudiantes:** Expresan sus ideas y escuchan a sus compañeros.
 - **Docente:** Guía con preguntas: “¿Qué harás tú para que todos se sientan respetados?”
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Compromisos orales

- **Tiempo:** 60 minutos

Diferenciación:

- Estudiantes que prefieren pueden expresar compromisos mediante dibujo o escritura breve.
- Estudiantes con dificultades pueden apoyarse en el docente o en compañeros para expresar sus ideas.

Transición:

Docente: “Ahora que tenemos nuestro reglamento, lo usaremos todos los días para convivir mejor.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

Síntesis:

Docente: “Hagamos un mapa mental en la pizarra con las palabras más importantes que aprendimos: respeto, inclusión, equidad, igualdad, cooperación.”

Estudiantes: Participan con ideas y palabras.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más importante que aprendiste en este plan?
- ¿Cómo te sientes ahora respecto a convivir con tus compañeros?
- ¿Qué harás diferente para que nuestro salón sea un lugar mejor?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todos por su compromiso y esfuerzo, y anima a seguir aplicando lo aprendido en su vida diaria.

Transferencia:

Docente: “Recuerden que las reglas no son solo para la escuela, también nos ayudan en casa y en otros lugares.”

Tarea o reto:

Docente: “Comparte con tu familia nuestro reglamento y explícale por qué es importante.”

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: En la Sesión 1, mediante la activación de conocimientos previos y análisis de situaciones de convivencia.
- Formativa: Durante todas las sesiones de desarrollo, observando participación en actividades grupales, presentaciones orales, y creación del reglamento ilustrado.
- Sumativa: En la Sesión 6, con la presentación final, firma del reglamento y reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente situaciones que requieren acuerdos de convivencia. (Objetivo 1)
- Diseña un reglamento ilustrado con contenido claro, respetuoso e incluyente. (Objetivo 2)
- Argumenta con claridad la importancia de las normas para la convivencia. (Objetivo 3)
- Participa activamente y colabora en la elaboración colectiva del reglamento. (Objetivo 4)
- Reflexiona sobre el impacto de las reglas y su propio compromiso. (Objetivo 5)

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación, colaboración y presentación oral.
- Rúbrica para valorar el reglamento ilustrado: claridad, creatividad, inclusión de reglas clave.
- Observación directa durante debates, juegos de roles y presentaciones.
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas guiadas en reflexión final.
- Portafolio que incluya borradores, bocetos y productos finales.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas de problemas y reglas generadas en grupos.
- Reglamento ilustrado completo y firmado.
- Presentaciones orales del reglamento y respuestas en juegos de aplicación.
- Respuestas y reflexiones escritas u orales en sesiones de cierre.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tecnología

Integración de Tecnología e Inteligencia Artificial en el Plan de Clase: ¡Convivamos Mejor!

Fase de Inicio

- **Herramienta:** YouTube Kids (Sustitución)

Implementación: El docente presenta un video corto sobre convivencia usando YouTube Kids, una plataforma segura y adaptada para niños. El video se proyecta para toda la clase y se promueve la reflexión con preguntas guiadas.

Contribución: Facilita la visualización de situaciones concretas, apoyando la comprensión auditiva y visual de la importancia de las reglas, alineado con el objetivo de reconocer la función de las normas para una convivencia respetuosa.

Nivel SAMR: Sustitución.

- **Herramienta:** Padlet (Aumento)

Implementación: Después de la discusión grupal, los estudiantes, apoyados por el docente, escriben en Padlet ejemplos de reglas que conocen de casa o la escuela. La interfaz es simple, con íconos y texto, accesible para su nivel.

Contribución: Permite recopilar ideas de forma visual y colectiva, fomentando la participación y el intercambio respetuoso de opiniones, fortaleciendo el reconocimiento del valor de las reglas.

Nivel SAMR: Aumento.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Google Docs con función de dibujo (Modificación)

Implementación: Los grupos crean juntos un documento colaborativo en Google Docs donde escriben las reglas propuestas y, usando la función de dibujo integrada con formas e imágenes, ilustran las reglas. El docente guía la navegación y uso básico de la herramienta.

Contribución: Facilita el trabajo colaborativo en tiempo real y el desarrollo de un reglamento ilustrado, promoviendo la comunicación y creatividad, y permitiendo que los estudiantes expresen ideas con texto e imágenes, lo que mejora la comprensión y el compromiso.

Nivel SAMR: Modificación.

- **Herramienta:** StoryJumper (Modificación)

Implementación: Como alternativa o complemento, los estudiantes pueden crear pequeños libros digitales ilustrados con StoryJumper donde narran y visualizan las soluciones a los problemas de convivencia, usando plantillas simples.

Contribución: Rediseña la actividad tradicional de escritura y dibujo, permitiendo crear un producto digital interactivo que puede compartirse con la comunidad escolar, fomentando habilidades narrativas y digitales.

Nivel SAMR: Modificación.

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Aplicación de IA para generación de imágenes (Redefinición)

Implementación: El docente utiliza una herramienta sencilla de IA para crear imágenes basadas en descripciones de las reglas propuestas por los estudiantes (por ejemplo, DALL·E o herramientas similares adaptadas para niños). Las imágenes resultantes se usan para ilustrar el reglamento final.

Contribución: Permite crear ilustraciones personalizadas y profesionales que los estudiantes no podrían producir por sí mismos, enriqueciendo el reglamento ilustrado y aumentando el sentido de pertenencia y motivación.

Nivel SAMR: Redefinición.

- **Herramienta:** Flipgrid (Redefinición)

Implementación: Los estudiantes graban videos cortos en Flipgrid explicando una regla y su importancia, usando lenguaje sencillo y expresándose frente a la cámara. Luego, se comparte el mural de videos con la comunidad

escolar para promover la convivencia.

Contribución: Crea una tarea innovadora de comunicación oral digital, que permite a los niños expresarse y reflexionar sobre las reglas, fomentando habilidades socioemocionales y digitales, además de extender el aprendizaje fuera del aula.

Nivel SAMR: Redefinición.

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de 6 a 11 años, las siguientes competencias cognitivas pueden potenciarse naturalmente con las actividades del plan:

- **Pensamiento Crítico:** al analizar historias de convivencia para identificar problemas y proponer reglas.
- **Creatividad:** al diseñar un reglamento ilustrado que refleje acuerdos de convivencia.
- **Resolución de Problemas:** al buscar soluciones a conflictos presentados en las historias.

Modificaciones específicas:

- Durante la lectura y análisis de historias en grupos, añadir una breve actividad donde los estudiantes inventen un final alternativo que resuelva el conflicto, promoviendo pensamiento creativo y crítico.
- Incorporar una actividad de lluvia de ideas visual (mapas mentales o dibujos) para que los estudiantes expresen posibles reglas y consecuencias, favoreciendo la creatividad y la organización de ideas.
- Integrar un pequeño juego de roles donde los niños representen las situaciones problemáticas y prueben diferentes soluciones, fomentando la resolución práctica de problemas.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Utilizar preguntas abiertas y guías visuales para estimular el pensamiento crítico, como “¿Qué pasaría si no existiera esta regla?” o “¿Cómo te sentirías si alguien no respetara esta regla?”
- Emplear técnicas de andamiaje, apoyando con ejemplos simples y modelando el análisis de problemas antes de que los estudiantes lo hagan por sí mismos.
- Fomentar el uso de lenguaje sencillo y apoyo visual (imágenes, pictogramas) para facilitar la comprensión y expresión de ideas.

2. Competencias Interpersonales

Para potenciar competencias interpersonales en estudiantes de primaria, se recomiendan las siguientes estrategias:

- **Colaboración:** trabajar en grupos pequeños para analizar historias y crear reglas, promoviendo la escucha activa y el reparto equitativo de tareas.
- **Comunicación:** fomentar que cada estudiante exprese sus ideas y sentimientos sobre las reglas propuestas, utilizando un lenguaje respetuoso y claro.

- **Conciencia Socioemocional:** incluir momentos para reflexionar sobre cómo se sienten cuando las reglas se cumplen o se incumplen.

Estrategias específicas:

- Establecer roles dentro del grupo (por ejemplo: moderador, escriba, portavoz) para organizar la participación y que todos se sientan responsables.
- Realizar “círculos de palabra” donde cada niño pueda compartir su opinión sin interrupciones, reforzando el respeto y la escucha activa.
- Incluir breves ejercicios de reconocimiento emocional, preguntando “¿Cómo te sentirías si alguien no respetara esta regla?” para conectar con la empatía.

Puntos de reflexión adaptados:

- “¿Por qué es importante escuchar las ideas de todos cuando creamos reglas?”
- “¿Cómo podemos ayudar a nuestros compañeros a seguir las reglas?”
- “¿Qué hacemos si alguien se siente triste porque no se respetó una regla?”

3. Actitudes y Valores

Para el desarrollo de actitudes y valores en este plan, se sugieren momentos específicos y actividades breves:

- **Adaptabilidad:** durante la creación del reglamento, invitar a los estudiantes a modificar sus ideas según el consenso grupal, mostrando flexibilidad.
- **Responsabilidad:** asignar a cada grupo la responsabilidad de presentar y cuidar una parte del reglamento ilustrado.
- **Curiosidad:** fomentar preguntas abiertas sobre la convivencia y las consecuencias de las reglas.
- **Resiliencia y Mentalidad de Crecimiento:** al enfrentar desacuerdos o dificultades para crear reglas, promover la búsqueda de soluciones y valorar el aprendizaje de los errores.
- **Ciudadanía Global:** reflexionar sobre la importancia de reglas justas para que todos, sin importar sus diferencias, se sientan incluidos y respetados.

Preguntas y actividades para reflexión:

- “¿Qué aprendimos hoy sobre cómo vivir mejor juntos?”
- “¿Cómo podemos ayudar a que todos se sientan incluidos en nuestro salón?”
- Actividad breve: “El árbol de valores” donde cada niño dibuja una hoja con un valor que considera importante para la convivencia y explica por qué.

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de primaria (6-11 años), las siguientes competencias cognitivas pueden desarrollarse de manera natural con el tema y las actividades propuestas:

- **Creatividad:** Al crear un reglamento ilustrado, los estudiantes pueden expresar sus ideas de manera visual y textual, fomentando la imaginación y la innovación.
- **Pensamiento Crítico:** Analizar historias de convivencia para identificar problemas y soluciones promueve la reflexión y el juicio crítico.
- **Resolución de Problemas:** Detectar conflictos y proponer acuerdos desarrolla habilidades para resolver situaciones reales.

Modificaciones específicas a actividades:

- *Actividad 1 (Historias de convivencia):* Incorporar una fase de lluvia de ideas en la que cada grupo proponga varias soluciones creativas antes de decidir la mejor regla. Esto potencia la creatividad y el pensamiento divergente.
- *Posterior a la lectura de historias:* Facilitar una pequeña discusión guiada donde los estudiantes comparen diferentes soluciones y expliquen por qué algunas reglas funcionan mejor, reforzando el pensamiento crítico.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas abiertas para estimular la reflexión: “¿Por qué creen que esta regla puede ayudar a todos?”
- Dinámicas de pensamiento en voz alta para modelar el razonamiento crítico.
- Incluir actividades visuales (dibujos, mapas conceptuales sencillos) que ayuden a organizar ideas y soluciones.

2. Competencias Interpersonales

Para fortalecer la convivencia y habilidades sociales, se recomiendan las siguientes estrategias:

- **Trabajo colaborativo estructurado:** Mantener grupos pequeños (4 estudiantes) y asignar roles específicos (facilitador, anotador, portavoz, moderador) para asegurar la participación equitativa y desarrollar habilidades de colaboración y comunicación.
- **Dinámicas de comunicación empática:** Promover que los estudiantes escuchen activamente las ideas de sus compañeros usando frases como “Entiendo que piensas...” o “¿Podrías explicar más?”
- **Negociación y consenso:** Al crear el reglamento, incentivar que los grupos debatan y lleguen a acuerdos, aprendiendo a negociar respetando las opiniones diversas.

Puntos de reflexión adaptados al nivel de madurez:

- ¿Cómo te sentiste cuando alguien escuchó tu idea?
- ¿Por qué es importante respetar las opiniones de los demás, incluso si no estás de acuerdo?
- ¿Qué podemos hacer si alguien no sigue las reglas que acordamos?

3. Actitudes y Valores

Los valores y actitudes esenciales a desarrollar durante el plan incluyen:

- **Responsabilidad:** Al comprometerse con las reglas creadas.
- **Adaptabilidad:** Al aceptar y modificar las reglas según las necesidades del grupo.
- **Curiosidad:** Al explorar diferentes formas de convivencia y soluciones creativas.

- **Resiliencia y mentalidad de crecimiento:** Al enfrentar conflictos y aprender de ellos para mejorar la convivencia.
- **Ciudadanía global:** Al comprender que las reglas promueven la equidad y respeto para todos.

Momentos específicos para su desarrollo:

- Al inicio de cada sesión, plantear una pregunta breve para reflexionar sobre la actitud del día, por ejemplo: “¿Cómo podemos mostrar respeto hoy?”
- Después de cada actividad grupal, hacer una ronda de compartir emociones y aprendizajes, reforzando la empatía y responsabilidad.
- En la sesión final, realizar una actividad de compromiso personal y grupal, donde cada estudiante diga una acción concreta para mejorar la convivencia.

Preguntas de reflexión o actividades breves:

- “¿Qué aprendí hoy sobre cómo convivir mejor con mis amigos?”
- “¿Qué puedo hacer si veo que alguien no está siguiendo las reglas?”
- “¿Por qué es importante que todos participemos en crear las reglas?”

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de 6 a 11 años, las siguientes competencias cognitivas pueden desarrollarse naturalmente con el tema del reglamento ilustrado de convivencia:

- **Pensamiento Crítico:** Analizar las historias de convivencia para identificar problemas y proponer soluciones.
- **Creatividad:** Diseñar un reglamento ilustrado usando elementos visuales y lenguaje adaptado.
- **Resolución de Problemas:** Formular reglas que respondan a los conflictos planteados en las historias.

Modificaciones específicas:

- Durante la *Actividad 1: Historias de convivencia*, incluir una etapa donde cada grupo dibuje una escena que represente la solución al problema, integrando creatividad visual.
- En vez de solo listar reglas, pedir que expliquen con sus propias palabras por qué cada regla ayuda a mejorar la convivencia, promoviendo el pensamiento crítico.
- Integrar el uso de herramientas digitales sencillas (como aplicaciones de dibujo o presentaciones) para crear el reglamento ilustrado, desarrollando habilidades digitales básicas.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Utilizar preguntas abiertas que inviten a reflexionar, por ejemplo: “¿Qué pasaría si no tuviéramos esta regla?” o “¿Cómo podemos hacer que esta regla sea justa para todos?”
- Fomentar el aprendizaje entre pares, donde los estudiantes expliquen sus ideas a otros grupos.

- Incorporar pausas para reflexionar y compartir aprendizajes en círculo, promoviendo la expresión oral y escucha activa.

2. Competencias Interpersonales

Para favorecer la colaboración, comunicación, negociación y conciencia socioemocional en niños de primaria:

• Estrategias de trabajo colaborativo:

- Formar grupos heterogéneos para que los estudiantes aprendan a escuchar y valorar diversas opiniones.
- Asignar roles dentro de cada grupo (facilitador, anotador, portavoz, ilustrador) para que cada niño participe activamente.
- Realizar actividades de “acuerdo grupal” donde deban negociar y consensuar las reglas que escribirán e ilustrarán.

• Puntos de reflexión adaptados al nivel de madurez:

- “¿Cómo te sentiste cuando alguien no respetó una regla?”
- “¿Qué podemos hacer si alguien se siente excluido?”
- “¿Por qué es importante escuchar a los demás cuando hacemos reglas?”

3. Actitudes y Valores

Para fomentar actitudes y valores como responsabilidad, curiosidad, resiliencia y mentalidad de crecimiento, se pueden incorporar momentos específicos en las sesiones:

- **Inicio de cada sesión:** Preguntas breves para motivar la curiosidad, por ejemplo: “¿Qué reglas nuevas podríamos inventar hoy para convivir mejor?”
- **Durante la actividad grupal:** Promover la responsabilidad asignando a cada niño una tarea concreta y recordando la importancia de cumplirla para el bien común.
- **Al finalizar cada sesión:** Reflexión grupal sobre los retos enfrentados y aprendizajes, reforzando la resiliencia y mentalidad de crecimiento con preguntas como: “¿Qué aprendimos de los desacuerdos? ¿Cómo podemos mejorar para la próxima vez?”

Actividades breves sugeridas:

- “La caja de la responsabilidad”: Cada niño dice una acción responsable que hará para la convivencia.
- “Historias de superación”: Compartir ejemplos de cómo pequeños errores pueden transformarse en aprendizajes.
- “El árbol de la convivencia”: Dibujo grupal donde se añaden hojas con valores que consideren importantes.

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

Imagina que estás en tu salón de clases o en el patio de la escuela, y de repente surge un problema: alguien tomó sin permiso un lápiz que te gusta mucho, o alguien no quiere compartir el juego en el recreo. ¿Te ha pasado alguna vez? Estas situaciones son comunes y pueden hacer que nos sintamos tristes o enojados. Por eso, es muy importante que

todos en la escuela sepamos cómo convivir bien, respetarnos y ayudarnos unos a otros.

En nuestra vida diaria, ya sea en casa, en la escuela o con los amigos, necesitamos reglas que nos ayuden a vivir juntos de manera justa y amable. Por ejemplo, en casa hay acuerdos para compartir los juguetes, en la escuela para cuidar los materiales y respetar a los compañeros, y en el parque para jugar sin pelear.

Durante estas seis sesiones, vamos a crear juntos un reglamento ilustrado, es decir, unas reglas que todos entendamos y que además tengan dibujos para que sean más fáciles y divertidas de recordar. Así, aprenderemos por qué es importante tener acuerdos de convivencia y cómo estos nos ayudan a ser respetuosos, incluyentes, equitativos e igualitarios con todos nuestros amigos y compañeros.

Este aprendizaje nos ayudará a sentirnos seguros y felices en la escuela, porque sabremos cómo resolver problemas y cuidar que todos se sientan bien y valorados. ¡Vamos a trabajar en equipo para construir un lugar donde todos podamos convivir mejor!

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Nuestro Mapa de la Convivencia"

Duración: 10 minutos

Objetivo de la actividad: Que los estudiantes identifiquen y compartan sus experiencias y percepciones sobre la convivencia en la escuela y en casa, para conectar con la importancia de establecer acuerdos de convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

Materiales: Hojas grandes de papel, plumones o crayones de colores.

Desarrollo:

- Dividir a los estudiantes en pequeños grupos de 4 a 5 niños.
- Entregar a cada grupo una hoja grande y plumones de colores.
- Solicitar que cada grupo dibuje un "Mapa de la Convivencia" en su salón o en la escuela, donde representen los lugares o momentos donde conviven con otras personas (ejemplo: salón, patio, comedor, casa).
- En el mapa, deben incluir dibujos o palabras que representen cómo se sienten en esos lugares, qué cosas hacen para convivir bien o qué situaciones les gustaría mejorar.
- Después de 7 minutos, cada grupo comparte su mapa con el resto de la clase, explicando sus dibujos y pensamientos.

Conexión con los objetivos de aprendizaje: Esta actividad permite a los estudiantes reflexionar sobre su propia experiencia de convivencia, identificando aspectos positivos y áreas de oportunidad. Así, se sensibilizan sobre la importancia de crear acuerdos claros y respetuosos, sentando la base para la elaboración colectiva del reglamento ilustrado.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 10 minutos

Propósito: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre convivencia, reglas y acuerdos en el aula para orientar el trabajo durante las sesiones.

Instrucciones para el docente:

- Realizar la evaluación en un ambiente relajado para que los estudiantes se sientan cómodos.
- Leer las preguntas en voz alta y apoyar a quienes lo necesiten.
- Registrar las respuestas para planificar las sesiones siguientes.

Actividades y preguntas:

Tipo de actividad	Descripción	Objetivo de la pregunta
Preguntas orales cortas	• ¿Qué significa para ti la palabra "convivencia"? • ¿Por qué crees que es importante tener reglas en la escuela o en casa?	Conocer su comprensión básica de convivencia y reglas.
Actividad de dibujo rápida	Invitar a los estudiantes a dibujar en una hoja: “Una regla importante que tenemos en la escuela”.	Identificar qué reglas conocen y cómo las interpretan visualmente.
Preguntas de opción múltiple (oral)	Presentar dos situaciones y preguntar cuál es la mejor forma de convivir: 1. Si un compañero está triste, ¿qué harías? ◦ a) Ignorarlo ◦ b) Preguntarle si necesita ayuda o quiere jugar contigo 2. Si alguien interrumpe cuando estás hablando, ¿qué harías? ◦ a) Decirle que espere su turno ◦ b) Gritarle para que se calle	Detectar actitudes y valores hacia la convivencia respetuosa.

Nota para el docente: Esta evaluación debe ser breve y amigable, no busca calificar sino conocer el punto de partida de los estudiantes para diseñar actividades que fortalezcan el aprendizaje y la reflexión sobre convivencia y creación de reglas.

Inicio - Rubrica

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

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
----------	----------------------	------------------	--------------------------	----------------------------

Atención y Escucha Activa	Presta atención constante y muestra interés con gestos y respuestas adecuadas.	Generalmente atento, responde cuando se le pregunta y sigue las indicaciones.	Atención intermitente, a veces se distrae pero vuelve a la actividad.	No presta atención, interrumpe o se distrae frecuentemente.
Participación en las Preguntas Iniciales	Responde con ideas claras y completas, aporta comentarios relevantes.	Responde a la mayoría de las preguntas con ideas comprensibles.	Responde con ideas simples o necesita apoyo para expresarse.	No responde o se niega a participar en las preguntas.
Actitud hacia el Trabajo en Equipo	Muestra entusiasmo por colaborar y ayuda a otros compañeros.	Participa en el equipo y sigue las instrucciones del docente.	Colabora con apoyo del docente, pero a veces se muestra distraído.	No coopera o dificulta el trabajo del grupo.
Disposición para Aprender	Demuestra curiosidad y ganas de aprender, hace preguntas por iniciativa propia.	Muestra interés por la actividad y sigue indicaciones con buena actitud.	Participa pero con poca motivación o entusiasmo.	Se muestra desinteresado o resistente a participar.

Indicaciones para el docente: Observar durante toda la sesión de inicio para registrar comportamientos en cada criterio. Utilizar la rúbrica para dar retroalimentación individual y grupal que motive a mejorar la participación y disposición en las siguientes sesiones.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para el desarrollo del plan "¡Convivamos Mejor! Creando Nuestro Reglamento Ilustrado de Convivencia", utilizaremos ejemplos y casos de estudio que permitan a los estudiantes comprender la importancia de los acuerdos de convivencia en un contexto que les sea familiar y cercano, fomentando así una convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

Ejemplo Práctico 1: El Juego en el Patio

- **Contexto:** Durante el recreo, algunos niños quieren jugar fútbol, pero otros prefieren juegos tranquilos como leer o dibujar.
- **Problema:** Los niños que quieren jugar fútbol ocupan todo el espacio y no permiten que otros usen el área para actividades más tranquilas.
- **Pregunta para los estudiantes:** ¿Cómo podemos hacer para que todos se sientan cómodos y puedan disfrutar del recreo sin pelear?
- **Objetivo:** Identificar la necesidad de acuerdos para respetar espacios y actividades diversas, promoviendo la inclusión y el respeto.

Ejemplo Práctico 2: Compartir Materiales en Clase

- **Contexto:** En la clase de arte, algunos niños no quieren compartir sus crayones o tijeras con sus compañeros.
- **Problema:** Esto genera discusiones y algunos niños se quedan sin materiales para trabajar.
- **Pregunta para los estudiantes:** ¿Qué reglas podríamos crear para que todos puedan usar los materiales sin problemas?
- **Objetivo:** Reconocer la importancia de normas que fomenten la cooperación y el respeto por los objetos comunes.

Caso de Estudio 1: La Fiesta de Cumpleaños en Clase

- **Situación:** Un niño quiere celebrar su cumpleaños en clase trayendo muchos dulces, pero algunos niños tienen alergias o no pueden comer ciertos alimentos.
- **Problema:** Esto puede causar molestias o problemas de salud y sentimientos de exclusión.
- **Actividad para los estudiantes:** Analizar la situación y proponer acuerdos para que las celebraciones sean divertidas y seguras para todos.
- **Objetivo:** Fomentar la equidad e inclusión al considerar las necesidades de todos los compañeros.

Caso de Estudio 2: El Uso de la Biblioteca Escolar

- **Situación:** Algunos niños hablan en voz alta en la biblioteca, lo que dificulta que otros puedan concentrarse para leer.
- **Problema:** La falta de reglas claras genera conflictos y malestar.
- **Actividad para los estudiantes:** Identificar qué acuerdos podrían ayudar a mantener un ambiente adecuado para todos.
- **Objetivo:** Entender la función de las normas para mantener espacios respetuosos y funcionales.

Integración con la Metodología Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

- Presentar cada ejemplo o caso como un problema real que los estudiantes deben resolver en equipo.
- Guiar a los estudiantes para que formulen preguntas, investiguen y propongan soluciones concretas en forma de acuerdos de convivencia.
- Fomentar la reflexión sobre la importancia de cada regla y su impacto en la convivencia diaria.
- Incentivar la creación de ilustraciones que acompañen los acuerdos para facilitar su comprensión y difusión.

Estos ejemplos y casos de estudio son apropiados para la edad de los estudiantes y su contexto escolar, y están diseñados para que, a través del diálogo y la colaboración, puedan construir un reglamento ilustrado que promueva la convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Al finalizar cada sesión del plan de clase "¡Convivamos Mejor! Creando Nuestro Reglamento Ilustrado de Convivencia", es fundamental ofrecer retroalimentación que ayude a los estudiantes a reconocer sus avances y motivarlos a mejorar

en la creación y comprensión del reglamento ilustrado. Las siguientes estrategias están diseñadas para ser constructivas, específicas, adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años) y alineadas con los objetivos de aprendizaje.

- **Ronda de Reflexión Guiada:**

- El docente formula preguntas sencillas y abiertas para que los estudiantes compartan qué aprendieron sobre la convivencia y el reglamento.
- Ejemplos de preguntas: "¿Qué regla crees que es la más importante y por qué?", "¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo para crear las reglas?"
- La retroalimentación se centra en reforzar ideas positivas y señalar avances en el respeto y la inclusión.

- **Tarjetas de Logros y Sugerencias:**

- Al final de cada sesión, el docente entrega a cada estudiante una tarjeta con un comentario positivo específico sobre su contribución (por ejemplo, "Me gustó cómo escuchaste las ideas de tus compañeros").
- También incluye una sugerencia amable para mejorar (por ejemplo, "Puedes usar más dibujos para que tu regla sea más clara").
- Esta estrategia promueve la autoconciencia y el crecimiento personal.

- **Galería de Reglamentos Ilustrados con Comentarios:**

- Se exhiben los reglamentos creados por los grupos en un espacio visible del aula.
- Los estudiantes y el docente leen y comentan aspectos positivos de cada reglamento, destacando la claridad, la inclusión y el respeto reflejados en las reglas y dibujos.
- El docente ofrece retroalimentación puntual sobre cómo cada reglamento contribuye a una convivencia equitativa.

- **Autoevaluación con Escalas Simples:**

- Se utiliza una escala gráfica con caritas felices, neutras y tristes para que los estudiantes evalúen cómo sintieron que aportaron y entendieron la importancia del reglamento.
- El docente guía la interpretación de esta autoevaluación para identificar áreas de mejora y motivar a seguir participando activamente.

- **Historias de Convivencia Positiva:**

- El docente invita a los estudiantes a compartir breves relatos o ejemplos de cómo aplicarían las reglas en su vida diaria para mejorar la convivencia.
- Se retroalimenta resaltando la conexión entre las reglas y situaciones reales, fomentando el compromiso con el respeto y la inclusión.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para el desarrollo del plan de clase "¡Convivamos Mejor! Creando Nuestro Reglamento Ilustrado de Convivencia", a través de la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), los ejemplos prácticos y casos de estudio deben promover la reflexión, el diálogo y la resolución colaborativa de conflictos relacionados con la convivencia, respetando el nivel y contexto de estudiantes de primaria (6-11 años).

Ejemplo Práctico 1: El Juego en el Patio

- **Situación problema:** Durante el recreo, algunos niños quieren jugar fútbol, pero otros prefieren juegos tranquilos como leer o dibujar en el patio. A veces, los que juegan fútbol usan el espacio de manera que los demás no pueden estar cómodos.
- **Actividad ABP:** Plantear la pregunta: ¿Cómo podemos organizar el patio para que todos puedan disfrutar durante el recreo sin molestarse unos a otros?
- **Objetivo de aprendizaje:** Reconocer la importancia de establecer acuerdos que respeten las necesidades y gustos de todos para convivir mejor.
- **Resultado esperado:** Los estudiantes proponen reglas como horarios para diferentes actividades o zonas delimitadas para cada juego, ilustrándolas para su reglamento.

Ejemplo Práctico 2: Compartir los Materiales

- **Situación problema:** En el salón, hay pocos colores y tijeras para las actividades de arte. Algunos niños no los comparten y otros se enojan porque no pueden usarlos.
- **Actividad ABP:** Preguntar: ¿Qué reglas podemos crear para que todos puedan usar los materiales y no haya peleas?
- **Objetivo de aprendizaje:** Valorar la equidad y el respeto al compartir recursos comunes.
- **Resultado esperado:** Los estudiantes diseñan acuerdos que promuevan turnos o reglas claras de uso, que luego ilustran para el reglamento.

Caso de Estudio 1: La Discusión en la Mesa

- **Contexto:** Durante la hora de la comida en la escuela, un grupo de niños discute porque uno de ellos no quiere limpiar su lugar después de comer.
- **Problema a resolver:** ¿Cómo podemos crear un acuerdo para que todos colaboren en mantener limpio el espacio sin que haya peleas?
- **Metodología ABP:** Los estudiantes analizan el caso en grupos, identifican sentimientos y acciones, y proponen reglas claras y justas para la limpieza compartida.
- **Conexión con objetivos:** Fomentar la responsabilidad compartida y el respeto mutuo, ilustrando las reglas con dibujos para el reglamento.

Caso de Estudio 2: El Juego Inclusivo

- **Contexto:** En un juego de equipo, algunos niños no invitan a participar a un compañero que tiene alguna discapacidad.

- **Problema a resolver:** ¿Cómo podemos crear un reglamento que asegure que todos los niños sean incluidos y respetados en los juegos?
- **Metodología ABP:** Los estudiantes discuten en grupos las consecuencias de excluir, reconocen la importancia de la inclusión y proponen reglas para que todos puedan jugar juntos.
- **Conexión con objetivos:** Promover la convivencia incluyente, equitativa e igualitaria a través de acuerdos ilustrados.

Integración en las Sesiones

Sesión	Ejemplo/Caso	Actividad ABP	Producto
1	El Juego en el Patio	Identificar necesidades y proponer acuerdos	Borrador de reglas ilustradas
2	Compartir los Materiales	Crear reglas para uso justo de recursos	Ilustraciones y texto para reglamento
3	La Discusión en la Mesa	Analizar conflictos y proponer soluciones	Reglas para limpieza y colaboración
4	El Juego Inclusivo	Promover la inclusión en juegos	Acuerdos ilustrados para inclusión
5 y 6	Integración de acuerdos	Revisión, edición y elaboración final del reglamento ilustrado	Reglamento de convivencia ilustrado completo

Estos ejemplos y casos de estudio permiten que los estudiantes vivan y reflexionen sobre situaciones cotidianas, promoviendo el aprendizaje activo y colaborativo para crear un reglamento que fomente una convivencia respetuosa, incluyente y equitativa.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para motivar a estudiantes de primaria (6-11 años) durante la creación del reglamento ilustrado de convivencia, se proponen las siguientes mecánicas de juego que refuercen la colaboración, la creatividad y la comprensión del tema sin distraer del aprendizaje:

- **Puntos de Acuerdo:**

Cada vez que un equipo o estudiante proponga un acuerdo claro, respetuoso e inclusivo para el reglamento, recibe puntos. Estos puntos fomentan la participación activa y la reflexión sobre el contenido.
- **Tarjetas “Superhéroes de la Convivencia”:**

Durante las discusiones, los estudiantes pueden ganar tarjetas que representan valores clave (respeto, equidad, inclusión). Estas tarjetas pueden usarse para “defender” ideas en debates o para obtener ayudas al crear ilustraciones o textos.
- **Desafíos Creativos por Equipos:**

Se plantean retos breves, por ejemplo: “Crea un dibujo que muestre cómo se ve la inclusión en la escuela” o “Escribe un lema para fomentar la convivencia”. Los equipos que completan los desafíos ganan recompensas simbólicas (stickers, insignias).

• **Mapa de Progreso Visual:**

Un cartel o tablero en el aula muestra el avance de cada equipo o grupo en la elaboración del reglamento ilustrado. Se añaden íconos o figuras conforme se logran metas (ej. definición de normas, ilustraciones terminadas), promoviendo el sentido de logro.

• **Roles Rotativos de "Embajadores de la Convivencia":**

Cada sesión, un estudiante asume un rol especial para ayudar a guiar las discusiones o apoyar a compañeros, ganando reconocimiento por su liderazgo y empatía.

Estos elementos están diseñados para mantener el enfoque en los objetivos de aprendizaje, incentivar la comunicación respetuosa, la creatividad y el trabajo en equipo, pilares esenciales para crear un reglamento ilustrado que fomente una convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Estas herramientas están diseñadas para monitorear de manera continua y rápida el progreso de los estudiantes en el desarrollo del reglamento ilustrado de convivencia, asegurando que se estén logrando los objetivos de aprendizaje relacionados con la importancia, función y elaboración de acuerdos para una convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

1. Rúbrica Simplificada de Participación y Comprensión

Criterio	Indicadores	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Comprensión de la importancia del reglamento	Explica con sus palabras para qué sirve el reglamento	No puede explicar	Explica parcialmente o con ayuda	Explica claramente y con ejemplos
Participación en la elaboración	Contribuye activamente con ideas y dibujos	No participa o participa muy poco	Participa con ayuda o motivación	Participa voluntaria y consistentemente
Respeto a acuerdos previos	Demuestra respeto y escucha opiniones	No respeta ni escucha a otros	Respeto a veces o con recordatorios	Respeto y valora opiniones siempre

Aplicación: Al final de cada sesión, el docente puede marcar el nivel para cada estudiante en los criterios y usarlo para dar retroalimentación rápida.

2. Mini Autoevaluación con Caritas Emocionales

- **Formato:** Una hoja con tres caritas (feliz, neutral, triste) para que el alumno marque cómo se siente respecto a su aprendizaje y participación.
- **Preguntas ejemplo:**
 - ¿Entendí por qué es importante tener un reglamento?
 - ¿Pude compartir mis ideas para el reglamento?
 - ¿Me sentí respetado y respeté a mis compañeros?

Aplicación: Al final de cada sesión, los estudiantes completan rápidamente esta autoevaluación para fomentar la reflexión personal y servir de guía para el docente.

3. Lista de Cotejo de Tareas y Acuerdos

- El docente lleva un registro con ítems como:
 - El estudiante aportó al menos una idea para el reglamento.
 - El estudiante participó en la elaboración del dibujo ilustrativo.
 - El estudiante respetó los turnos de palabra.
 - El estudiante identificó una regla importante y su función.

Aplicación: Durante las actividades prácticas, el docente puede marcar rápidamente el cumplimiento de cada ítem por estudiante, permitiendo evaluar avances específicos.

4. Preguntas Orales de Comprobación

- Al inicio y cierre de cada sesión, el docente formula preguntas breves que los estudiantes responden en voz alta o por escrito, tales como:
 - ¿Qué es un reglamento de convivencia?
 - ¿Por qué es importante respetar las reglas?
 - ¿Cómo podemos asegurarnos de que todos se sientan incluidos?

Aplicación: Sirve para detectar rápidamente dudas o conceptos no claros y ajustar la enseñanza en tiempo real.

5. Muestra de Producto Parcial

- Revisión de avances en el reglamento ilustrado, por ejemplo:
 - Revisión de una página o sección elaborada en la sesión.
 - Comentarios grupales sobre un dibujo o regla propuesta.

Aplicación: El docente observa el grado de avance y comprensión reflejado en el producto, ofreciendo retroalimentación inmediata y orientaciones para la siguiente sesión.

Consideraciones Finales

Estas herramientas combinadas permiten una evaluación formativa dinámica, rápida y adaptada a estudiantes de primaria, facilitando el seguimiento del aprendizaje y favoreciendo la mejora continua durante las seis sesiones del

plan.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En esta fase, los estudiantes trabajarán activamente en la creación del Reglamento Ilustrado de Convivencia, desarrollando habilidades de análisis, reflexión, colaboración y expresión escrita y visual, siempre vinculando sus actividades con la importancia de la convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje
1. Identificación de Problemas de Convivencia	• En equipo, conversen sobre situaciones que dificultan una buena convivencia en el aula o escuela. • Hagan una lista de los “problemas” que han observado o vivido. • Cada grupo selecciona un problema principal para trabajar.	1 hora	Lista escrita y oral de problemas de convivencia en la escuela.	Reconocer la importancia de identificar problemas para mejorar la convivencia.
2. Análisis y Reflexión sobre las Consecuencias de los Problemas	• Dialogar en grupos sobre cómo afectan esos problemas a la convivencia y al bienestar de todos. • Escribir o dibujar las consecuencias que observan.	1 hora	Mapa visual o lista de consecuencias de los problemas de convivencia.	Comprender el impacto de los problemas en la convivencia diaria.
3. Propuesta de Acuerdos y Normas	• En grupo, propongan soluciones o acuerdos que ayuden a resolver el problema identificado. • Redacten normas claras y sencillas que puedan aplicar todos.	1.5 horas	Conjunto de normas redactadas para mejorar la convivencia.	Desarrollar habilidades para crear acuerdos que fomenten respeto e inclusión.

4. Ilustración de Normas	• Cada grupo crea dibujos o cómics que representen las normas propuestas. • Utilicen colores y símbolos que faciliten la comprensión.	1.5 horas	Reglamento ilustrado con imágenes que representen cada norma.	Expresar ideas a través de imágenes para facilitar la comunicación y el respeto.
5. Presentación y Retroalimentación	• Presentar el reglamento ilustrado a la clase. • Escuchar las opiniones y sugerencias de sus compañeros. • Realizar ajustes al reglamento con base en la retroalimentación recibida.	1 hora	Versión final del reglamento ilustrado con mejoras incorporadas.	Fomentar la colaboración y la capacidad de mejorar propuestas a partir de críticas constructivas.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: "¡Convivamos Mejor! Creando Nuestro Reglamento Ilustrado de Convivencia"

Área: Lenguaje

Nivel: Primaria (6-11 años)

Duración del plan: 6 sesiones de 4 horas cada una

Objetivo General: Crear un reglamento ilustrado para establecer acuerdos de convivencia, reconociendo su importancia para fomentar una convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

Criterios de Evaluación	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Satisfactorio	1 - Necesita Mejorar
Participación Activa en el Trabajo en Equipo Colabora respetuosamente, escucha las ideas de los demás y aporta propuestas constructivas para el reglamento.	Participa siempre, escucha y aporta ideas claras y originales que enriquecen el reglamento.	Participa con frecuencia, escucha y ofrece ideas relevantes.	Participa de manera esporádica y aporta algunas ideas simples.	No participa o interrumpe el trabajo del grupo.

Criterios de Evaluación	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Satisfactorio	1 - Necesita Mejorar
Comprensión de la Importancia del Reglamento de Convivencia Demuestra entender por qué es necesario un reglamento para vivir en armonía y respetar a todos.	Explica con claridad y ejemplos por qué el reglamento es importante para una convivencia justa y respetuosa.	Explica la importancia del reglamento con algunos ejemplos.	Dificultad para expresar la importancia, pero reconoce que es necesario.	No entiende ni reconoce la función del reglamento.
Creatividad y Claridad en las Ilustraciones del Reglamento Usa dibujos y colores para representar las reglas de manera clara y atractiva.	Ilustra con creatividad y claridad cada regla, usando colores y símbolos que facilitan la comprensión.	Ilustra la mayoría de las reglas de forma clara y con buen uso de colores.	Ilustra algunas reglas, pero con poco detalle o claridad.	No ilustra o las imágenes no corresponden a las reglas.
Redacción y Uso Adecuado del Lenguaje Escribe oraciones sencillas y correctas para las reglas y acuerdos de convivencia.	Redacta oraciones completas, claras y sin errores ortográficos importantes.	Redacta oraciones comprensibles con pocos errores ortográficos.	Redacta oraciones simples con algunos errores que afectan la comprensión.	No logra redactar oraciones claras o tiene muchos errores ortográficos.
Respeto y Valoración de la Diversidad e Inclusión Incluye reglas que promueven el respeto a todas las personas sin distinción.	Propone varias reglas que promueven la inclusión, la equidad y el respeto a la diversidad.	Incluye algunas reglas que fomentan el respeto y la inclusión.	Reconoce la importancia, pero incluye pocas o ninguna regla relacionada.	No reconoce ni incluye aspectos de respeto o inclusión en el reglamento.

Indicaciones para el docente: Esta rúbrica debe utilizarse para evaluar el desempeño de los estudiantes en cada sesión y a lo largo del plan. Se recomienda proporcionar retroalimentación verbal y escrita para apoyar el desarrollo de habilidades en cada criterio, considerando el enfoque del Aprendizaje Basado en Problemas y fomentando la reflexión sobre la convivencia respetuosa y equitativa.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis: "Nuestro Mural de Convivencia"

Objetivo: Consolidar y reflejar los aprendizajes clave sobre la importancia y función del reglamento ilustrado de convivencia para fomentar una convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

Duración: 1 hora (parte de la última sesión)

Descripción de la actividad:

- Dividir a los estudiantes en pequeños grupos de 4 a 5 integrantes.
- Cada grupo recibirá una cartulina grande y materiales para ilustrar (crayones, marcadores, recortes, pegamento, etc.).
- Los estudiantes deberán crear un mural que represente visualmente los acuerdos de convivencia que consideren más importantes, incorporando imágenes y palabras que reflejen respeto, inclusión, equidad e igualdad.
- Además, cada grupo deberá escribir una frase breve que explique por qué es importante ese acuerdo para una buena convivencia en el aula.
- Al finalizar, cada grupo presentará su mural al resto de la clase, explicando sus elecciones y reflexionando sobre la función del reglamento ilustrado.
- El docente guiará una breve discusión grupal para reforzar la comprensión de cómo estos acuerdos promueven una convivencia positiva y cómo cada estudiante puede contribuir a ella.

Indicadores de logro:

- Los estudiantes demuestran comprensión de los acuerdos de convivencia y su importancia.
- Utilizan un lenguaje apropiado para explicar la función del reglamento ilustrado.
- Reflejan en el mural conceptos de respeto, inclusión, equidad e igualdad.
- Participan activamente en la exposición y reflexión grupal.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Por qué creen que es importante tener un reglamento de convivencia en nuestro grupo?
- ¿Qué aprendimos sobre cómo debemos tratarnos para que todos se sientan incluidos y respetados?
- ¿Cómo nos ayudó crear nuestro propio reglamento ilustrado a entender mejor las reglas y acuerdos?
- ¿Qué harías si ves que alguien no sigue las reglas que creamos juntos?
- ¿En qué momentos crees que puedes usar lo que aprendimos para convivir mejor en la escuela o en casa?
- ¿Cómo te sentiste al participar en la creación del reglamento? ¿Te gustaría ayudar a hacer otros acuerdos en el futuro?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Mi regla favorita:** Cada estudiante dibuja y escribe su regla favorita del reglamento ilustrado y explica por qué piensa que es importante para una buena convivencia.
- **Historias de convivencia:** En pequeños grupos, los estudiantes comparten una pequeña historia o ejemplo donde aplicaron alguna regla del reglamento y cómo eso ayudó a resolver un problema o a llevarse mejor con los demás.

- **Cartel de compromiso:** De manera individual o grupal, los estudiantes crean un cartel donde escriben y dibujan un compromiso personal para seguir las reglas y ayudar a que la convivencia sea respetuosa y amable.
- **Rincón de sentimientos:** Los estudiantes expresan con dibujos o palabras cómo se sintieron durante el proceso de crear el reglamento y qué aprendieron sobre sus emociones y las de sus compañeros.
- **Autoevaluación sencilla:** Los estudiantes responden con dibujos o frases cortas a preguntas como: ¿Entendí por qué es importante el reglamento? ¿Puedo explicar alguna regla a un amigo? ¿Me siento más seguro/a sabiendo las reglas?

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el plan de clase *¡Convivamos Mejor! Creando Nuestro Reglamento Ilustrado de Convivencia*, propongo las siguientes estrategias de retroalimentación para el cierre de cada sesión y del proyecto final. Estas estrategias están diseñadas para ser constructivas, específicas, adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años) y orientadas al logro de los objetivos de aprendizaje relacionados con la creación de un reglamento ilustrado que fomente una convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

1. Rueda de Opiniones Positivas y Sugerencias

- **Descripción:** Al finalizar cada sesión, los estudiantes se sientan en círculo y cada uno comparte una cosa que hizo bien y una sugerencia para mejorar respecto a su participación o al trabajo en el reglamento.
- **Objetivo:** Reconocer logros personales y promover la autoevaluación y mejora continua.
- **Ejemplo de frase para guiar:** "Me gustó cómo usaste dibujos claros para explicar una regla. ¿Qué podrías hacer para que tus dibujos sean aún más fáciles de entender?"

2. "El Semáforo" de Retroalimentación

- **Descripción:** Se utiliza un semáforo dibujado en un cartel con tres colores: verde (lo que está muy bien), amarillo (algo que se puede mejorar) y rojo (algo que no se entiende o necesita mucho trabajo). Los estudiantes y docente colocan notas adhesivas con comentarios específicos en cada color para reflexionar sobre el reglamento o la convivencia.
- **Objetivo:** Facilitar la identificación clara y visual de fortalezas y áreas de mejora en el trabajo colaborativo y contenido del reglamento.
- **Ejemplo de retroalimentación:** Verde: "Las reglas son claras y justas." Amarillo: "Podríamos usar más colores en las ilustraciones para que sea más llamativo." Rojo: "No entendí bien la regla de respetar turnos, ¿podemos explicarla mejor?"

3. Diario de Reflexión Guiada

- **Descripción:** Cada estudiante escribe o dibuja en su libreta una breve reflexión guiada con preguntas sencillas como: "¿Qué aprendí hoy sobre convivir mejor?", "¿Qué regla me gustó más y por qué?", "¿Cómo puedo ayudar a

que todos sigamos estas reglas?"

- **Objetivo:** Fomentar la reflexión personal y el compromiso con la convivencia positiva.
- **Orientación para docentes:** Leer algunas reflexiones voluntarias para dar retroalimentación personalizada y motivadora.

4. Retroalimentación en Parejas

- **Descripción:** Los estudiantes se reúnen en parejas para compartir su parte del reglamento ilustrado y se dan retroalimentación mutua con preguntas como: "¿Qué me gustó de tu regla?", "¿Qué podrías aclarar para que se entienda mejor?"
- **Objetivo:** Promover la colaboración y el aprendizaje entre pares, desarrollando habilidades comunicativas y críticas respetuosas.
- **Consejo para el docente:** Modelar cómo dar retroalimentación positiva y constructiva antes de la actividad.

5. Evaluación Colectiva del Reglamento Ilustrado

- **Descripción:** Al final del proyecto, se realiza una sesión donde todo el grupo revisa el reglamento ilustrado y acuerdan qué reglas están claras y cuáles podrían mejorarse. El docente guía la discusión con preguntas abiertas y ayuda a sintetizar acuerdos.
- **Objetivo:** Validar el aprendizaje colectivo, evidenciar la importancia de los acuerdos para una convivencia respetuosa y fortalecer el sentido de pertenencia.
- **Ejemplo de preguntas para guiar:** "¿Cómo nos ayuda este reglamento a convivir mejor?", "¿Qué regla nos parece más importante y por qué?"

Recomendaciones Finales para la Retroalimentación

- **Ser siempre positiva y alentadora:** Enfocar en lo que el estudiante hizo bien antes de sugerir mejoras.
- **Usar lenguaje sencillo y ejemplos concretos:** Facilitar la comprensión y aplicación de la retroalimentación.
- **Incluir a todos los estudiantes:** Asegurar que cada niño reciba retroalimentación y se sienta valorado.
- **Relacionar la retroalimentación con los objetivos de aprendizaje:** Mostrar cómo lo que hacen contribuye a convivir mejor y a crear un reglamento justo y respetuoso.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre del Plan de Clase

Al finalizar cada sesión dentro del plan "¡Convivamos Mejor! Creando Nuestro Reglamento Ilustrado de Convivencia", es fundamental implementar estrategias de retroalimentación que permitan a los estudiantes reflexionar sobre su aprendizaje, reconocer sus avances y áreas de mejora, y fortalecer su compromiso con la convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria. A continuación, se presentan estrategias adaptadas a estudiantes de primaria (6-11 años), alineadas con los objetivos de aprendizaje y la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas.

1. Ronda de Comentarios Positivos y Sugerencias

- **Descripción:** Cada estudiante comparte una cosa que aprendió o hizo bien durante la sesión y una sugerencia para mejorar en la próxima.
- **Implementación:** El docente guía la ronda, asegurándose que los comentarios sean respetuosos y específicos (ejemplo: “Me gustó cómo expliqué el acuerdo que propuse porque todos lo entendieron”).
- **Objetivo:** Promover la autoevaluación y el reconocimiento de fortalezas y áreas de mejora.

2. Diario de Aprendizaje Ilustrado

- **Descripción:** Al cierre de la sesión, los estudiantes dibujan y escriben (con apoyo si es necesario) una parte clave de lo que aprendieron sobre convivencia y reglamentos.
- **Implementación:** El docente revisa los diarios y ofrece retroalimentación individualizada con comentarios positivos y preguntas que inviten a profundizar.
- **Objetivo:** Facilitar la expresión personal y reflexiva, vinculando el aprendizaje con sus experiencias.

3. “¿Qué Cambiarías?” — Actividad de Mejora Continua

- **Descripción:** En pequeños grupos, los estudiantes discuten qué parte del reglamento ilustrado o del trabajo en equipo podría mejorarse y sugieren cambios.
- **Implementación:** El docente escucha y resume las propuestas, destacando el valor de la colaboración y el respeto a las ideas ajenas.
- **Objetivo:** Reforzar la importancia de la revisión y mejora constante en la construcción colectiva.

4. Tarjetas de Retroalimentación “Yo Valoro”

- **Descripción:** Cada estudiante recibe una tarjeta para escribir o dibujar algo que valoró del trabajo de un compañero relacionado con el reglamento o la convivencia.
- **Implementación:** Se comparten las tarjetas en voz alta para reforzar comportamientos positivos y promover la autoestima.
- **Objetivo:** Fomentar la empatía, el reconocimiento y la motivación entre pares.

5. Preguntas Guía para la Autoevaluación

- **Descripción:** El docente plantea preguntas sencillas para que los estudiantes reflexionen sobre su participación y aprendizaje, por ejemplo:
 - ¿Qué aprendí hoy sobre cómo convivir mejor?
 - ¿Cómo ayudé a que el grupo trabajara en equipo?
 - ¿Qué puedo hacer diferente mañana para ser un mejor compañero?
- **Implementación:** Se responde de manera oral o por escrito con apoyo, según el nivel de los estudiantes.
- **Objetivo:** Incentivar la metacognición y el compromiso con el propio aprendizaje.

Recomendaciones para el Docente

- Ser específico en la retroalimentación, evitando generalizaciones (“hiciste bien el dibujo porque representa claramente el acuerdo de respeto”).
- Utilizar lenguaje sencillo y adecuado a la edad, apoyándose en ejemplos visuales o dramatizaciones si es necesario.
- Fomentar un ambiente seguro donde los estudiantes se sientan cómodos para expresar sus ideas y emociones.
- Relacionar siempre la retroalimentación con los objetivos de aprendizaje y la importancia de la convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Reglamento Ilustrado de Convivencia

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Comprensión de la importancia del reglamento	Explica claramente por qué el reglamento es importante para una convivencia respetuosa, incluyente, equitativa e igualitaria.	Explica la importancia del reglamento con algunos detalles, pero con menor claridad.	Muestra una comprensión básica, pero no logra explicar con claridad la importancia del reglamento.	No demuestra comprensión sobre la importancia del reglamento en la convivencia.
Contenido de los acuerdos de convivencia	Incluye acuerdos completos, claros y adecuados que promueven respeto, inclusión, equidad e igualdad.	Incluye acuerdos adecuados, aunque algunos son poco claros o incompletos.	Acuerdos poco claros o no completamente relacionados con convivencia respetuosa e incluyente.	Acuerdos ausentes o no relacionados con la convivencia respetuosa e incluyente.
Uso de lenguaje apropiado para el nivel	Utiliza un lenguaje claro, sencillo y adecuado para estudiantes de primaria, facilitando la comprensión.	Lenguaje generalmente apropiado, con algunas palabras complejas o confusas.	Lenguaje poco adecuado, con vocabulario difícil de entender para la edad.	Lenguaje inapropiado o confuso, dificulta la comprensión del reglamento.
Creatividad y calidad de las ilustraciones	Ilustraciones creativas, claras y que complementan perfectamente el contenido del reglamento.	Ilustraciones claras y adecuadas, aunque con menor creatividad.	Ilustraciones básicas, poco claras o que no complementan bien el contenido.	No incluye ilustraciones o son poco relevantes.
Trabajo en equipo y participación	Participa activamente, colabora con los compañeros y contribuye al trabajo grupal.	Participa y colabora la mayor parte del tiempo, con poca ayuda externa.	Participa de forma limitada y requiere apoyo frecuente para colaborar.	No participa ni colabora en el trabajo grupal.

Instrucciones para el docente: Asigne una puntuación de 1 a 4 para cada criterio según la observación del trabajo final del estudiante o del grupo. La suma total ayudará a identificar fortalezas y áreas de mejora en el proceso de creación del reglamento ilustrado, permitiendo retroalimentación precisa y motivadora para los estudiantes.