

¡Actívate en tu comunidad! Descubriendo los Consejos de Desarrollo

Ciencias Sociales | Antropología | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de secundaria comprendan y valoren los mecanismos de participación ciudadana en su comunidad, enfocándose en los Consejos de Desarrollo: Cocodes, Comudes y Codedes. A través de actividades dinámicas y gamificadas, los estudiantes explorarán cómo estas instancias permiten a la ciudadanía influir en la toma de decisiones y el desarrollo local.

El aprendizaje será significativo porque conecta directamente con la vida cotidiana de los estudiantes al mostrarles cómo pueden ser agentes activos en sus comunidades. Reconocerán la importancia de la participación y entenderán la estructura y funciones de estos consejos, fomentando el compromiso cívico y la responsabilidad social.

Mediante retos, preguntas y trabajo colaborativo, desarrollarán habilidades para analizar, argumentar y proponer ideas, todo en un ambiente motivador que utiliza elementos de juego para mantener su interés y participación durante toda la sesión.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las características y funciones principales de los Consejos de Desarrollo (Cocodes, Comudes, Codedes).
- Analizar la importancia de la participación ciudadana en la comunidad mediante estos mecanismos.
- Argumentar y proponer acciones para fortalecer la participación en su entorno local.
- Colaborar en equipos para resolver retos relacionados con la toma de decisiones comunitarias.

Recursos Necesarios

- Cartulinas o hojas grandes (3 unidades)
- Marcadores de colores (varios)
- Computadora o proyector para video corto (1 unidad)
- Video corto (3-4 minutos) explicativo sobre Consejos de Desarrollo (YouTube o recurso local)
- Tarjetas impresas con roles y retos para gamificación (15 tarjetas)
- Hojas de trabajo o plantilla para registro de ideas (1 por estudiante)
- Insignias o stickers para recompensas (opcional)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre organización social y comunidad.
- Habilidades para trabajar en equipo y expresar ideas oralmente.
- Experiencia previa con dinámicas grupales y roles.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica a los estudiantes que en esta sesión aprenderán cómo pueden participar activamente en su comunidad a través de los Consejos de Desarrollo, y que esta participación es clave para mejorar su entorno.

Estudiantes: Escuchan con atención y se preparan para participar activamente.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Alguien sabe qué es un consejo o una reunión donde se deciden cosas importantes para la comunidad? ¿Han participado o escuchado sobre alguna?”

Estudiantes: Responden compartiendo experiencias o ideas.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: “¿Sabían que en Guatemala existen Consejos de Desarrollo que ayudan a decidir sobre proyectos para mejorar las escuelas, calles y salud? ¡Y ustedes pueden ser parte de ellos!”

Estudiantes: Se muestran interesados y motivados a conocer más.

Contextualización:

Docente: Relaciona el tema con la vida de los estudiantes: “Imaginen que ustedes pueden proponer mejoras en su escuela o barrio, y su voz es escuchada y tomada en cuenta. Eso es lo que hacen los Consejos de Desarrollo.”

Estudiantes: Reflexionan sobre su entorno y la posibilidad de participar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Proyecta un video corto sobre los Consejos de Desarrollo explicando qué son, sus tipos (Cocodes, Comudes, Codedes) y sus funciones. Luego hace una breve explicación con ejemplos locales.

Estudiantes: Observan el video y toman apuntes en su hoja de trabajo.

Actividad 1: Juego de Roles “Consejo en acción”

- **Objetivo:** Identificar características y funciones de los Consejos de Desarrollo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 4 estudiantes. Cada grupo recibe una tarjeta con un rol: Cocodes, Comudes, Codedes, y un reto comunitario (ejemplo: mejorar el parque, organizar limpieza, gestionar agua potable).
 - Los grupos deben discutir y decidir qué acciones tomarían desde su rol para resolver el reto.
 - **Docente:** Da 15 minutos para la discusión y preparación de una breve presentación.
 - Luego, cada grupo presenta su propuesta en máximo 3 minutos.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Propuesta de acción y presentación grupal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Observa la participación, hace preguntas guía como “¿Cómo su consejo puede impactar la comunidad?” o “¿Qué beneficios traerá esta acción?” y fomenta la reflexión.

Actividad 2: Reto “Puntos y recompensas”

- **Objetivo:** Analizar la importancia de la participación ciudadana y argumentar propuestas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Propone un reto en formato de juego: cada grupo gana puntos por cada argumento sólido que dé sobre por qué su consejo es importante y cómo mejoraría la comunidad.
 - Los estudiantes deben escribir al menos tres argumentos para ganar puntos.
 - Después, se realiza una votación rápida para elegir la propuesta más convincente.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Lista de argumentos y participación en votación.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita el conteo de puntos, brinda retroalimentación y refuerza ideas claves.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Invitarles a crear un cartel digital o dibujo que represente su consejo y sus funciones.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Ofrecer apoyo directo con preguntas guía y ejemplos durante la discusión grupal.

Transiciones:

Docente: Conecta la actividad anterior con la siguiente diciendo: “Ahora que entendimos los roles y funciones, vamos a reflexionar sobre lo que aprendimos y cómo podemos aplicarlo en nuestra comunidad.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante escriba en su hoja de trabajo tres ideas clave que aprendieron sobre los Consejos de Desarrollo.

Estudiantes: Escriben y comparten alguna idea con un compañero.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre cómo funciona un Consejo de Desarrollo?
- ¿Por qué es importante que los jóvenes participen en su comunidad?
- ¿Qué propuesta me gustaría hacer para mejorar mi comunidad usando lo que aprendí?

Docente: Invita a algunos estudiantes a compartir sus respuestas en plenaria.

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo, resalta las ideas más creativas y hace observaciones positivas sobre la participación y comprensión de los estudiantes.

Transferencia:

Docente: Anima a los estudiantes a observar en sus comunidades si existen estos consejos y a platicar con sus familiares o vecinos sobre cómo participar o mejorar la comunidad.

Tarea o reto:

Docente: Propone que entrevisten a un familiar o vecino que haya participado en algún Consejo de Desarrollo o actividad comunitaria y traigan un breve resumen para la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (pregunta detonadora), formativa durante las actividades de desarrollo (observación, participación, presentaciones, puntos en la gamificación) y sumativa en el cierre (síntesis escrita y reflexión).

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las funciones y características de los Consejos de Desarrollo (Objetivo 1).

- Argumenta con claridad la importancia de la participación ciudadana (Objetivo 2 y 3).
- Demuestra colaboración efectiva en equipo durante las actividades grupales (Objetivo 4).
- Propone ideas coherentes para mejorar la comunidad (Objetivo 3).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación de participación y roles en actividades grupales.
- Rúbrica para evaluar presentaciones y argumentos.
- Autoevaluación y coevaluación rápida tras la actividad de roles.

Evidencias de aprendizaje:

- Registro de propuestas y presentaciones grupales.
- Lista de argumentos escritos durante el reto de puntos.
- Respuestas escritas en la síntesis y reflexión metacognitiva.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para la Sesión

Para la sesión de 1 hora sobre "¡Actívate en tu comunidad! Descubriendo los Consejos de Desarrollo", se presentan ejemplos y casos de estudio que permiten a los estudiantes entender cómo funcionan los Consejos de Desarrollo (Cocodes, Comudes, Codedes) en su contexto, fomentando la participación activa y el sentido de pertenencia a su comunidad. Estas actividades están diseñadas bajo la metodología de Gamificación para motivar y dinamizar el aprendizaje.

Ejemplo 1: Simulación de una Reunión de Cocode

- **Contexto:** Los estudiantes asumen roles de vecinos, líderes comunitarios y representantes del Cocode en una reunión para decidir sobre la mejora de un parque local.
- **Objetivo:** Comprender cómo se toman decisiones en el Cocode y la importancia de la participación ciudadana.
- **Dinámica Gamificada:** Se otorgan “puntos de participación” a cada estudiante según su nivel de intervención y propuestas constructivas durante la simulación. Al final, se premia al grupo con más puntos para incentivar la colaboración.
- **Duración:** 25 minutos.

Ejemplo 2: Caso de Estudio - Proyecto de Agua Potable en una Comunidad Rural

- **Contexto:** Se presenta un breve relato (puede ser en formato audio o video corto) de cómo un Comude gestionó la instalación de un sistema de agua potable para su comunidad, destacando los retos y logros.
- **Objetivo:** Identificar el papel del Comude como mecanismo de participación y gestión comunitaria.

- **Dinámica Gamificada:** Tras el caso, se plantea un quiz interactivo tipo “verdadero o falso” o “elige la respuesta correcta” para que los estudiantes respondan en equipos, ganando puntos según sus respuestas.
- **Duración:** 15 minutos.

Ejemplo 3: Juego de Roles - Organizando un Consejo de Desarrollo Escolar

- **Contexto:** Los estudiantes crean un “Consejo de Desarrollo Escolar” ficticio para resolver un problema común en la escuela (por ejemplo, mejorar el área de recreo).
- **Objetivo:** Replicar la estructura y funcionamiento de un Codedes, desarrollando habilidades de organización, diálogo y toma de decisiones.
- **Dinámica Gamificada:** Se asignan roles (presidente, secretario, vocales) y se usan tarjetas con “retos” o “propuestas” que deben negociar para lograr un plan de acción. Los equipos que logren acuerdos efectivos y creativos ganan insignias digitales o simbólicas.
- **Duración:** 20 minutos.

Conexión con los Objetivos de Aprendizaje

- Fomentar la comprensión práctica sobre cómo funcionan los Consejos de Desarrollo en la comunidad.
- Estimular la participación activa y el trabajo en equipo mediante dinámicas lúdicas.
- Desarrollar habilidades de comunicación, negociación y organización social.
- Promover la reflexión sobre el papel del estudiante como ciudadano activo en su entorno.

Estas actividades permiten cumplir con los objetivos de aprendizaje del plan y asegurar una sesión dinámica, participativa y significativa para estudiantes de secundaria.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la sesión de 1 hora sobre los Mecanismos de participación ciudadana en la comunidad: Consejos de Desarrollo (Cocodes, Comudes, Codedes), se proponen las siguientes mecánicas de gamificación que fomentan la motivación intrínseca, el trabajo colaborativo y el aprendizaje activo, alineadas con los objetivos de aprendizaje y el nivel académico de estudiantes de 12 a 15 años.

Mecánicas y Dinámicas Propuestas

- **Desafío por Equipos: "Construyendo nuestro Consejo"**
 - Los estudiantes se dividen en pequeños equipos (3-4 integrantes).
 - Cada equipo recibe un rol relacionado con un tipo de Consejo de Desarrollo (Cocode, Comude o Codedes).
 - Se les presenta un escenario ficticio de una comunidad con problemas específicos para resolver.
 - Su misión es diseñar una propuesta de acción utilizando las funciones y características del Consejo asignado.

- Por cada propuesta clara y realista, el equipo gana puntos (por ejemplo: 10 puntos por identificar correctamente funciones, 15 por proponer acciones aplicables).

- **Reto de Preguntas y Respuestas: "Quiz Rápido de Consejos"**

- Luego del trabajo en equipos, se realiza un quiz interactivo con preguntas tipo opción múltiple o verdadero/falso sobre los roles, funciones y características de los consejos.
- Cada respuesta correcta otorga puntos adicionales que suman al marcador del equipo.
- Uso de aplicaciones como Kahoot o quiz en papel para hacer la dinámica más atractiva.

- **Insignias de Logro**

- Al final de la sesión, se entregan insignias simbólicas (pueden ser digitales o en papel) a los equipos según los logros alcanzados:
 - “Experto en Consejos” para el equipo con mejor propuesta.
 - “Campeón del Quiz” para el equipo con mayor puntaje en el reto de preguntas.
 - “Mejor Trabajo en Equipo” para el grupo con mayor colaboración y creatividad.

- **Tablero de Puntos Visible**

- Se mantiene un tablero visible en el aula donde se actualizan los puntos de cada equipo en tiempo real para generar competencia sana y motivar la participación continua.

Beneficios y Alineación con Objetivos

- **Motivación:** La competencia por puntos y recompensas genera interés y entusiasmo.
- **Aprendizaje activo:** La creación de propuestas obliga a los estudiantes a aplicar conceptos y analizar las funciones de los consejos.
- **Colaboración:** El trabajo en equipo fortalece habilidades sociales y facilita el intercambio de ideas.
- **Refuerzo inmediato:** El quiz y el tablero permiten feedback rápido para consolidar conocimientos.
- **Adecuación al tiempo:** Las actividades están diseñadas para realizarse dentro de una sesión de 60 minutos.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Estas tareas están diseñadas para que los estudiantes comprendan y experimenten los mecanismos de participación ciudadana a través de la gamificación, en un tiempo de 1 hora.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo de Aprendizaje
-------	---------------	-----------------	-------------------	-------------------------

1. Juego de Roles: "Simulación de un Consejo de Desarrollo"	• Formen grupos de 5 estudiantes. • Cada grupo representará un consejo: Cocodes, Comudes o Codedes. • Elijan roles dentro del consejo: presidente, secretario, vocales, etc. • Simulen una reunión donde discutan un problema comunitario sencillo (p.ej. limpieza del parque local). • Decidan una propuesta para resolver el problema y cómo involucrar a la comunidad.	30 minutos	Propuesta concreta para resolver el problema comunitario y acta breve de la reunión (en papel o digital)	Comprender la estructura y funciones de los Consejos de Desarrollo y cómo participan en la comunidad
2. Trivia Gamificada: "Conociendo los Consejos"	• Individualmente o en parejas, respondan preguntas tipo trivia sobre los diferentes consejos y su función. • Las preguntas estarán organizadas en niveles (fácil, medio, difícil). • Por cada respuesta correcta, ganarán puntos para desbloquear pistas sobre la siguiente tarea.	15 minutos	Registro de puntos acumulados y respuestas escritas o digitales	Reconocer las características y diferencias entre Cocodes, Comudes y Codedes
3. Creación de un Mapa Visual: "Mi Comunidad y sus Consejos"	• En grupos, elaboren un mapa visual o infografía que muestre dónde podrían estar ubicados los consejos en su comunidad y qué funciones tienen. • Usen colores, símbolos o dibujos para hacerlo atractivo y fácil de entender. • Expliquen brevemente su mapa al resto de la clase.	15 minutos	Mapa visual o infografía en papel o digital y presentación oral corta	Identificar la presencia y rol de los Consejos de Desarrollo en la comunidad local