

# Convivir

## Resumen de Unidad

En los grados más tempranos, los docentes se refieren al comportamiento social a diario. Ellos estructuran sus lecciones de manera que los estudiantes puedan practicar las habilidades para convivir armoniosamente, y supervisan y apoyan las interacciones sociales en contextos estructurados y no estructurados. El tiempo para disfrutar del área de juegos recibe una atención especial en este conjunto de lecciones, conforme los estudiantes de primaria piensan en los factores que contribuyen y le restan mérito a una experiencia positiva en el recreo, y planean formas de lograr que el área de

juegos sea segura y divertida. El docente usa la herramienta para elaborar mapas causales *Explicando una Razón* para guiar y documentar las discusiones en clase y reunir los pensamientos de los estudiantes mientras ellos imaginan nuevas maneras para lograr que el tiempo de recreo sea positivo para todos.

### Ficha Técnica

**Nivel:** K-2

**Materia:** Estudios Sociales

**Tema:** Habilidades sociales

**Tiempo Requerido:** 2 períodos de clase, cada uno de 30 minutos de duración

**Aprendizajes Claves:** Solución de problemas, Resolución de conflictos, Cooperación

### Lo que Usted Necesita

- Programa Oficial de Estudios
- Recursos
- Imprima esta Unidad (PDF; 6 páginas)

## Preguntas para Orientar el Plan de Unidad

- **Pregunta Esencial**

¿Cómo nos afectan nuestras decisiones?

- **Preguntas de Unidad**

¿Para qué sirven los recreos?

¿En qué manera somos nosotros una comunidad?

- **Ejemplos de Preguntas de Contenido**

¿Cuáles son las mejores formas de solucionar los problemas en el área de juegos?

¿Podemos imaginarnos nuevas formas de divertirnos durante los recreos?

## Procedimientos

### Antes de Iniciar

Esta unidad de estudio hace uso de la herramienta para elaborar mapas causales *Explicando una Razón*. Esta [guía breve](#) le ayudará a planear la enseñanza y a introducir la elaboración de mapas a sus estudiantes.

Recopile datos durante los recreos y otros momentos en que los estudiantes se encuentren en el área de juegos. Tal vez sea bueno pedir ayuda a un padre de familia, a alguna persona encargada de cuidar y observar el área de juegos, o incluso a estudiantes mayores para registrar distintas actividades. Considere llevar un registro de la actividad estudiantil relacionada con estas preguntas:

¿Cómo pasan su tiempo los estudiantes en el área de juegos?

¿Cuáles son las partes más y menos usadas del área de juegos?

¿Qué problemas se dan en el área de juegos?  
¿Cómo se solucionan los problemas?

Es muy probable que los miembros del personal de su centro educativo ya supervisen y reporten regularmente los problemas de seguridad y comportamiento. Consulte esos datos para identificar los problemas del área de juegos.

Para avivar la discusión, haga un [gráfico del área de juegos](#) comprensible para niños pequeños, el cual resalte los temas que usted desea abordar. Aun cuando esté concentrándose en los problemas, reafirme la dirección positiva hacia la cual usted quiere enrumbarse: todos necesitan y merecen un tiempo de juego seguro y recreativo.

### **Preparativos**

Comience una discusión preguntando a los estudiantes: ¿Por qué venimos a la escuela? Las respuestas seguramente girarán en torno a la importancia de aprender. Pídale a los estudiantes que consideren lo siguiente: si la escuela es para aprender, entonces ¿por qué no estamos aprendiendo en todo momento? ¿Por qué tenemos recreos? Oriente la discusión hacia los aspectos saludables, sociales y recreativos de los recreos y el juego. Anote ideas en la pizarra mientras los estudiantes hablan, tal como:

Recreo=divertirse con amigos=felicidad  
Recreo=ejercicio=salud  
Recreo=relajarse=mente descansa para aprender

Explique que los centros educativos, a lo largo del tiempo y alrededor del mundo, por lo general han usado las pausas de recreo para sus estudiantes con estos importantes propósitos en mente. Explique que usted desea asegurarse de que todos se beneficien de la hora de recreo, y reclute a la clase para ayudar a que el tiempo de recreo valga la pena.

Para establecer un tono positivo, indique a los estudiantes que trabajen individualmente o en pequeños equipos y se dibujen inmersos en actividades divertidas y apropiadas durante el recreo. Los dibujos podrían mostrar a los estudiantes participando en una variedad de actividades, como caminar y hablar en parejas, saltar cuerda individualmente o en grupos, jugar baloncesto, usar el equipo recreativo o esperar en fila para su turno en la rayuela. Cuando los estudiantes acaben sus dibujos, pídale que los presenten a la clase, y que describan las actividades ilustradas. Conforme los estudiantes hablan, escriba una leyenda en cada dibujo para describir la actividad. Las leyendas podrían leerse: “Nos gusta caminar y hablar” o “Jugamos baloncesto”. Pegue los dibujos en un pizarrón, bajo el título “Diversión en el recreo”.

### **Comprensión de documentos**

En el siguiente paso, solicite a los estudiantes que consideren los factores que influyen en su experiencia en el área de juegos, y use la herramienta para elaborar mapas causales *Explicando una Razón* para ayudarles a organizar y representar su pensamiento. Pida a los estudiantes que consideren la pregunta: ¿Qué cosas afectan la diversión en los recreos? Usando una computadora en red conectada a equipo para hacer presentaciones, construya un mapa como una actividad con toda la clase. Solicite a los estudiantes que propongan los factores positivos y negativos que influyen en la diversión en el área de juegos. Una [discusión de muestra](#) describe cómo usted podría orientar los pensamientos y la discusión.

Continúe la discusión, y guíe mediante la exploración de estas ideas:

- Agregue más factores que hagan del recreo algo positivo (entender y estar de acuerdo en las reglas de los recreos y los juegos, diseño del área de juegos, contar con suficientes materiales y equipo)
- Añada factores que causen problemas, como peleas o aburrimiento (malentendidos, intimidaciones, muy pocos recursos, restricciones en cuanto a ciertas actividades)
- Amplíe la explicación de por qué divertirse en el área de juegos es importante (hacer amigos, ejercitarse, descansar la mente, alistarse para aprender)

### **Examine la actividad haciendo uso de la herramienta *Explicando una Razón***

El espacio de la herramienta *Explicando una Razón* mostrado aquí debajo representa la investigación de un equipo en este proyecto. El mapa que usted ve es funcional. Usted puede deslizarse sobre las flechas para leer las relaciones entre factores, y hacer doble clic en los factores y las flechas para leer las descripciones del equipo.

#### **Nombre del Proyecto: Convivir**

**Pregunta:** ¿Qué cosas afectan la diversión en los recreos?

#### **Factores y sus descripciones**

**Factor:** no hay suficientes bolas, cuerdas

**Descripción:** Esto es cuando los chicos quieren jugar con ellas, pero no hay suficientes

**Factor:** niños que intimidan a otros

**Descripción:** Estos son chicos que molestan y ridiculizan a otros

**Factor:** nada que hacer

**Descripción:** Algunos niños no encuentran nada divertido que hacer durante el recreo

**Factor:** cancha cerrada

**Descripción:** La cancha dentro de la pista está cerrada durante gran parte del invierno, porque está muy mojada

**Factor:** lluvia

**Descripción:** Llueve demasiado

**Factor:** peleas

**Descripción:** Esto es cuando la gente no comparte y empieza a acaparar las cosas y luego empieza a pelear.

**Factor:** Diversión en el área de juegos

**Descripción:** Todos nos divertimos, y nadie pelea ni se aburre.

**Factor:** hacer amigos

**Factor:** Reglas de juego

**Descripción:** Se trata de conocer y respetar las reglas para tomar turnos y jugar.

**Factor:** irrespetar las reglas de juego

**Factor:** ejercitarse

**Factor:** listos para aprender

**Factor:** cuerpo sano

**Descripción:** Esto es mantener el cuerpo saludable y no muy gordo

## Relaciones y sus descripciones

**Relación:** Conforme no hay suficientes bolas o cuerdas, las peleas aumentan mucho

**Descripción:** Cuando no tenemos suficientes bolas y cuerdas, nos peleamos para usarlas.

**Relación:** Conforme niños que intimidan a otros aumenta, peleas aumenta

**Descripción:** Algunos chicos creen que molestar y ridiculizar a otros es divertido. Quizás no se les ocurre nada mejor que hacer.

**Relación:** Conforme nada que hacer aumenta, Diversión en el área de juegos disminuye mucho

**Descripción:** Cuando los niños no encuentran nada entretenido que hacer, están tristes.

**Relación:** Conforme cancha cerrada aumenta, Diversión en el área de juegos disminuye mucho

**Descripción:** Cuando la cancha está cerrada, no podemos jugar fútbol ni correr, y nos gusta jugar fútbol y correr.

**Relación:** Conforme lluvia aumenta, cancha cerrada aumenta mucho

**Descripción:** Durante todo el invierno, llueve; por eso, la cancha está cerrada y no podemos jugar allí.

**Relación:** Conforme peleas aumenta, Diversión en el área de juegos disminuye mucho

**Descripción:** Cuando empiezan las peleas, nadie se divierte.

**Relación:** Conforme Diversión en el área de juegos aumenta, hacer amigos aumenta mucho

**Relación:** Conforme Reglas de juego aumenta, Diversión en el área de juegos aumenta

**Descripción:** Cuando la gente respeta las reglas, los juegos salen mejor y todos nos entretenemos más.

**Relación:** Conforme irrespetar las reglas de juego aumenta, Diversión en el área de juegos disminuye

**Descripción:** Cuando la gente no se pone de acuerdo en cuanto a las reglas, a veces hay peleas.

**Relación:** Conforme Diversión en el área de juegos aumenta, ejercitarse aumenta mucho

**Relación:** Conforme ejercitarse aumenta, listos para aprender aumenta mucho

**Relación:** Conforme ejercitarse aumenta, cuerpo sano aumenta

**Descripción:** Cuando te ejercitas, te pones saludable.

## Piense en soluciones

Una vez que el mapa esté completo, pida a los estudiantes que lo revisen e identifiquen los problemas que ellos pueden cambiar directa o indirectamente.

Solicite a cada equipo de estudiantes que explore una idea y proponga una lista de soluciones. Podría sugerirles que hablen con adultos y otros estudiantes, e incluso que entrevisten a niños de otros grados o centros educativos. Dígalos que escriban, dicten o dibujen sus soluciones en borradores de [afiches Si/Entonces/Para](#) de tres paneles. Los afiches Si/Entonces/Para podrían incluir enunciados como:

**Si** ves a alguien que parece sentirse solo **Entonces** dile que te acompañe en un juego

**Para** que se diviertan, y tendrás un nuevo amigo

**Si** alguien irrespetar alguna regla de un juego **Entonces** examinen las reglas del juego

**Para** que puedan ponerse de acuerdo en las reglas y sigan jugando

Si alguien irrespeto alguna regla de un juego **Entonces** decidan jugar otra cosa **Para** que puedan evitar el problema

Solicite a los estudiantes que presenten sus afiches a la clase para recibir retroalimentación. Mientras los estudiantes presentan y comentan sus propuestas, proyecte el mapa causal anterior. Ahora, represente las ideas nuevas en el mapa conforme los estudiantes describen cómo sus soluciones se conectan con los factores previos y cómo contribuyen a la meta final de tener recreos exitosos. Ponga los equipos a trabajar en afiches más grandes para colgar en la clase.

### **Enseñe habilidades sociales**

Considere usar un programa de habilidades sociales; además de introducir otras habilidades, el currículo brinda a los estudiantes muchas oportunidades para practicar la resolución de problemas mediante la interpretación de papeles, usando estos cinco pasos:

1. ¿Cuál es el problema?
2. ¿Cuáles son algunas soluciones?
3. Para cada solución, pregunte:
  - ¿Es segura?
  - ¿Cómo podría sentirse la gente?
  - ¿Es justa?
  - ¿Funcionará?
4. Escoja una solución y úsela.
5. ¿Está funcionando? Si no, ¿qué puedo hacer ahora?

### **Enseñe nuevas actividades de recreo**

Solicite la ayuda del docente de Educación Física y enseñe juegos recreativos como la primera unidad académica al principio del año. Juntos, enseñen una variedad de actividades que incluyan juegos competitivos y no competitivos, diversión silenciosa y más activa, juegos de imaginación y movimiento creativo y rítmico. Cuando el recreo se vuelva rutinario, proporcione un conjunto de tarjetas de sugerencias, con ideas novedosas para actividades en el área de juegos. Ofrezca una lección de refrescamiento cada trimestre, para recordar a los estudiantes la variedad de juegos que ellos conocen y presentarles otros nuevos.

### **Considere realizar mejoras en el área de juegos**

Inspeccione el espacio, los recursos y el uso que los estudiantes dan al área de juegos. Planee, en conjunto con la administración del centro educativo, mejoras en dicho espacio, y contemple solicitar el respaldo del grupo de padres de familia.

## **Destrezas Requeridas**

Ninguna

## **Aprendizaje Diferenciada**

- **Adecuaciones Curriculares**  
Practique habilidades sociales, incluyendo: iniciar interacciones, tomar turnos y pedir ayuda. Para estimular la discusión, exhiba el vocabulario clave con ilustraciones, para usar como referencia rápida. Proporcione actividades recreativas, juegos nuevos y material apropiado para el desarrollo social e intelectual de los estudiantes. Considere períodos de juego para varias edades, durante los cuales los estudiantes mayores dirigen los juegos y actividades.
- **Estudiante talentoso**  
Anime a los estudiantes a que introduzcan juegos nuevos o se dediquen a algún pasatiempo durante el recreo. Fomente los juegos de interpretación de papeles, las dramatizaciones y otras exploraciones creativas durante el recreo.
- **Estudiantes que deben Aprender Idioma Español**

Busque el apoyo de otros estudiantes que hablen el mismo idioma para que, durante el recreo, les comuniquen las expectativas del área de juegos y los alienten a participar. Solicite a los estudiantes que introduzcan juegos que podrían resultar familiares en su cultura, pero novedosos para la mayoría de sus estudiantes.

### **Evaluación**

Organice reuniones regulares en la clase y pida a los estudiantes que califiquen su satisfacción con los recreos. Observe el área de juegos y compruebe si los estudiantes están involucrados en una gama más amplia de actividades, y haciendo mejor uso del área de juegos. Busque cambios en las tendencias en los datos del centro educativo, los cuales den seguimiento a la seguridad y el comportamiento en el área de juegos. Aborde problemas específicos del área de juegos y solicite la ayuda de expertos en comportamiento para remediarlos.

### **Créditos**

Un docente contribuyó con esta idea para un proyecto en el aula. Un grupo de educadores expandió el plan hasta dar con el ejemplo que usted ve aquí.