“Convivencia activa, Construyendo puentes”

Category: Comunidad de Convivencia
31 de enero de 2025

1. IDENTIFICACIÓN

Comunidad: **De Convivencia**

Título del proyecto: **“Convivencia activa, Construyendo puentes”**

Institución: **ESCUELA NRO 63 «ALMIRANTE GUILLERMO BROWN»**

CUE: **8203169**

Nivel/Modalidad: **Primario/Común**

Localidad: **ROSARIO**

Regional: **6**

Integrantes del proyecto:

Bonthuis Verónica Soledad
Cabrera Sandra Viviana
Juarez Claudia Rosana
Nuñez Jésica Romina
Figueroa María Victoria
Pernas Fabiana Ester
Gallego Natalia Fabiana

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 8
Estudiantes: 80

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Nuñez Jésica Romina
Email del referente: sshhee007@gmail.com

---

2. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

“Vínculos que fortalecen: El respeto mutuo en las experiencias lúdicas de aprendizaje” • Conflictos Frecuentes: Sin normas claras, los estudiantes podrían tener diferentes interpretaciones sobre lo que es aceptable, lo que llevaría a malentendidos y conflictos. • Ambiente Hostil: La falta de reglas podría fomentar un entorno donde el acoso y la falta de respeto sean más comunes, afectando el bienestar emocional de los estudiantes. • Dificultades en el Aprendizaje: Un ambiente caótico puede dificultar la concentración y la participación en clase, afectando el rendimiento académico. • Falta de Responsabilidad: Sin acuerdos, los estudiantes pueden no sentir la necesidad de asumir la responsabilidad por sus acciones, lo que puede llevar a comportamientos irresponsables. • Desmotivación: La ausencia de un marco de convivencia puede hacer que los estudiantes se sientan desmotivados y desconectados de la comunidad escolar.

Pregunta impulsora:

¿QUE PASARÍA SI EN LA ESCUELA NO EXISTIERAN ACUERDOS DE CONVIVENCIA?

Contexto:

Las relaciones interpersonales se ven afectadas por la falta de diálogo, encuentro amoroso en el cuidado y autocuidado, la mirada sobre el “OTRO” otro diverso, distinto, con diferentes opiniones, miradas, vivencias. Sumado a esto, el juego que cada vez está más desplazado por el sedentarismo causado por nuevas tecnologías.

Objetivo general del proyecto:

Fomentar un ambiente de respeto, inclusión y colaboración entre todos los miembros de la comunidad educativa, promoviendo valores y habilidades sociales que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes y al fortalecimiento de la convivencia pacífica a través de experiencias lúdicas

---

3. DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

Capacidades Clave a Desarrollar:
• Promover la empatía: Realizar actividades que ayuden a los estudiantes a ponerse en el lugar de otros y entender diferentes perspectivas compartiendo los sentimientos de otros, así como expresar opiniones y necesidades de manera respetuosa.

• Fomentar la comunicación efectiva impulsando dinámicas que mejoren las habilidades de comunicación entre estudiantes y docentes.
• Desarrollar habilidades para la resolución de conflictos implementando estrategias y formaciones que enseñen a los estudiantes a manejar desacuerdos de manera constructiva.
• Desarrollar habilidades para el trabajo en equipo fomentando la colaboración con otros, reconociendo y valorando los aportes de cada miembro del grupo.
• Incluir a todos los sectores de la comunidad Involucrando a padres, docentes y estudiantes en la creación de un ambiente escolar positivo.
• Evaluar el clima escolar realizando encuestas y entrevistas periódicas para monitorear el impacto de las actividades de convivencia y ajustar las estrategias según sea necesario.
Aprendizajes Esperados:
• Valorización de la Diversidad: Reconocimiento y respeto por las diferencias culturales, sociales y personales en el entorno escolar.
• Normas de Convivencia: Comprensión de las normas y expectativas en la convivencia escolar, y cómo estas contribuyen a un ambiente positivo.
• Manejo de Emociones: Estrategias para identificar y gestionar las propias emociones y las de los demás en situaciones de conflicto.
• Participación Activa: Importancia de involucrarse en la comunidad escolar y contribuir a su mejora a través de acciones concretas.
• Reflexión sobre la Práctica: Capacidad para reflexionar sobre experiencias de convivencia, identificando logros y áreas de mejora.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Lengua
Formación Ética y Ciudadana
Educación Sexual Integral
Tecnología

Contenidos curriculares:

Lengua
La comprensión y la producción oral. El análisis del uso del lenguaje en sus diversas formas que permitan la detección de prejuicios, sentimientos discriminatorios y desvalorizantes en relación a los otros/as.
La lectura y escritura. El interés por expresar y compartir experiencias, ideas, sentimientos a través de intercambios orales y escritos.
La lengua y los textos. El texto instructivo., analizar, utilizar y producir textos instructivos.
El texto literario: el cuento
Formación Ética y Ciudadana
La importancia de las reglas y normas para la buena convivencia.
Las diversidades presentes en el grupo. ¿Qué nos iguala? ¿Qué nos hace diferentes? Debate.

La participación en la elaboración de proyectos grupales con incidencia institucional y comunitaria que impliquen prácticas democráticas que favorecen el protagonismo de los niños y las niñas en la búsqueda de consenso en la toma de decisiones colectivas(en cuanto a la confección de juegos, en cuanto a su uso y distribución)
Educación Sexual Integral
La valoración de la afectividad.
El respeto por la diversidad.
El ejercicio de los derechos.
El cuidado del cuerpo y la salud.
Tecnología
La construcción de juegos, anticipando y ordenando las operaciones, seleccionando las herramientas y procedimientos para conformarlos de acuerdo con las propiedades de los materiales a utilizar y las características de los productos a obtener.
Participación de experiencias grupales para la realización de un proceso organizando las tareas y compartiendo con sus pares la asignación de roles.
Reconocimiento de la necesidad de intercambiar información entre los integrantes del grupo antes y durante la realización de una tarea.
La integración de los estudiantes a fin de aprender habilidades tecnológicas mientras trabajan en la mejora de convivencia, fomentando al mismo tiempo, valores como el respeto, la empatía y la colaboración.

El reconocimiento de la perspectiva de género.

Producto final esperable:

Generación de juegos para poner en disponibilidad en los recreos para su disfrute promoviendo la buena convivencia en un espacio escolar diverso.

---

4. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

• Observación de situaciones reales y Análisis de casos, lectura de cuentos, donde se pongan de relieve de valores y anti valores.
• Diseño, creación y gestión de juegos.
• Comunicación y muestra a la comunidad.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

• Biblioteca
• Sala de computación y video
• Sala de Tecnología

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Cuentos
Afiches, fibrones, reglas, tijeras, pinturas.
Materiales de descarte.

Organizaciones aliadas:

No tenemos. Podríamos articular con ROTARACT.CLUB ROSARIO PLAZA BANDERA con quienes venimos generando acciones varias.

---

5. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

• Formación en desarrollo creativo de juegos con material de descarte.
• Capacitación en técnicas de mediación para ayudar a resolver acuerdos de manera constructiva.
• Formación en técnicas para dar y recibir feedback de manera positiva.
• Cursos sobre la importancia de la diversidad y la inclusión en los entornos comunitarios.
• Charla sobre la importancia de los valores en la convivencia, como el respeto, la empatía y la solidaridad.

---

6. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios

• Participación y compromiso
• Satisfacción de los participantes.
• Mejora en las relaciones interpersonales.
• Logro de objetivos específicos.

Métodos y/o herramientas de evaluación

• Encuestas y cuestionarios.
• Reuniones y diarios de reflexión
• Bitácoras de avance de proyecto.
• Análisis de datos cuantitativos

---

7. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

• La puesta en marcha de espacio lúdicos en los recreos.
• Participación en la Muestra anual compartiendo el proyecto a los grados restantes y a la comunidad.
• Reuniones de padres para dar a conocer el proyecto.

De los resultados:

De los resultados:
• Jornada recreativa institucional con uso de los juegos.
• Compartir la experiencia contando los resultados con alguna escuela del territorio.