

MODULO

SECUNDARIA

ConectaDOS



Santa Fe
PROVINCIA

Ministerio
de Educación

A los equipos de gestión de las comunidades educativas de nivel secundario:

Desde el Ministerio de Educación, en esta oportunidad compartimos con ustedes el dispositivo para organizar una jornada de convivencia con los estudiantes el próximo viernes 3 de octubre de 2025, revalorizando el territorio como forma de encuentro, identidad y reflexión. Deberá llevarse adelante respetando el turno escolar y el horario completo.

El presente documento propone pautas para desarrollar un encuentro que propicie el protagonismo de los/as adolescentes y habilite experiencias interdisciplinarias significativas, inclusivas y reflexivas, signadas por el disfrute.

Objetivos

- Promover experiencias interdisciplinarias significativas.
- Experimentar diferentes formas de conexión intergeneracional en la comunidad educativa.
- Construir la convivencia como proceso colectivo, dinámico y transformador, que se nutre de la participación de todos.

Destinatarios

Comunidad educativa de nivel secundario.

Esquema general

(el equipo coordinador deberá definir un cronograma posible para dar lugar a los siguientes momentos)

1. Bienvenida.
2. Gran juego Cooperativo.
3. Cierre del juego y premio (atender a las previsiones necesarias).
4. Reflexión general de cierre.
5. Entrega el QR a los 2dos y 5tos o 6tos años para responder la encuesta.
6. Registrar las conclusiones de la jornada como insumo y antecedente para la elaboración/revisión/mejora del Acuerdo de Convivencia.

Explicación de la dinámica sugerida para la jornada:

La idea que se sugiere es una jornada recreativa a modo de GRAN JUEGO COOPERATIVO en el que toda la escuela suma puntos para lograr el objetivo final (X cantidad de puntos, ej.: 10000 puntos).

Toda la comunidad educativa participará de la jornada con acciones tendientes a lograr determinado puntaje para así llegar al “gran objetivo final”, que, si es alcanzado, les permitirá obtener un “premio”, consensado previamente. Los grupos/equipos no compiten entre sí, sino que se suman al logro común.

La invitación es a jugar, compartir y encontrar otras formas de convivir, respetando las individualidades de manera colectiva en un ambiente distendido, alegre, creativo, afectivo, en el cual es primordial que nadie quede expuesto, respetándose diferentes formas de participación.

Cabe aclarar que cada escuela o grupo podrá resignificar la propuesta según intereses, espacios, tiempos, cantidad de personas participantes y demás factores a tener en cuenta.

En cuanto a la jornada en sí, se proponen diferentes ESTACIONES. Ofrecemos, a continuación, algunas sugerencias que podrían utilizarse, pero el mayor desafío es que las mismas operen de disparadores para la creación de nuevas ideas.

Al finalizar el paso por las estaciones, se verificará si se logró alcanzar el gran objetivo.

En referencia al “premio”, invitamos a pensar acciones simples que sumen a la convivencia escolar, dependiendo del momento, las necesidades y las posibilidades reales de concretarlas.

Algunos ejemplos para referenciar la idea pueden ser: tomar mates en ciertos momentos, escuchar música, un recreo largo con dj, permiso para un pin pon de preguntas respetuoso y acordado a un/a docente que elijan y acepte participar.

En el último momento de la jornada, se propone generar un espacio de reflexión para la totalidad de los participantes. Este cierre es muy importante, dado que busca recuperar las acciones realizadas por medio de un anclaje con las teorías que las sustentan: fortalecer el tiempo de encuentro, revalorizar la escuela como territorio de lo posible y tensar los lazos que sostienen a los sujetos en la trama de lo escolar, en tanto fragmento imprescindible de lo social.

Terminado el espacio de reflexión, los estudiantes de 2do y 5to (o 6to) año, recibirán un QR que los dirigirá a una encuesta específica a responder, diseñada por el Ministerio de Educación.

Algunas cuestiones a tener en cuenta al momento de organizar la jornada:

Previo a la jornada: sugerimos disponer de un equipo de coordinación general, por ej: Centro de estudiantes, delegados de curso, docentes.

Los coordinadores tendrán a su cargo la organización de la jornada, la asignación de facilitadores en cada estación, la previsión de los tiempos de juego y rotación en cada estación, el momento de cierre del gran juego y la instancia de reflexión.

Preparación de los espacios, transformándolos en ambientes lúdicos para recibir a jugar, festejar, encontrarse, reflexionar sobre temáticas emergentes como ser las relaciones interpersonales, el uso crítico, responsable, creativo y cuidado de dispositivos digitales.

Durante la jornada: presentación del evento enfatizando la esencia colaborativa.

Organización por medio de dinámicas de distribución de grupos. Puede ser por curso o mezclando los mismos.

Designación de la estación en la que comienza cada uno.

Tiempo de juego.

Cierre del GRAN JUEGO.

Instancia de reflexión.

El rol del equipo formado por docentes y estudiantes, es fundamental para el éxito de la jornada. Son ellos quienes, desde la participación activa, la motivación y el compromiso con el desarrollo de las actividades propuestas, contagian con su hacer, a los demás participantes.

SUGERENCIAS DE ESTACIONES

Estación 1 - Zona de Juegos:

Juegos cooperativos:

Son propuestas cuyo horizonte es la resolución colectiva. La motivación está dada en la posibilidad de su logro. Se juega con y no en contra, nos permite generar espacio de confianza y potenciar las individualidades con el objetivo de fomentar la igualdad, la participación y la solidaridad.

Algunas sugerencias para seguir creando:

Medidas del agua: El grupo completo deberá llevar agua desde un recipiente a una jarra medidora con un vasito dosificador de medicamentos. Terminado el tiempo se contabilizarán los ml recolectados.

Traslado urgente: Se trasladarán pelotitas de tenis desde un lugar a otro apoyadas en una colita para atarse el pelo, la que estará sostenida por 5 cordones que serán tomados por los participantes, la pelotita, sin ser tocadas con las manos, deberá ser depositada en un recipiente.

Bastones equilibristas: Se deberán sostener, apoyado de punta en el piso, un bastón por participantes, a una señal o un ritmo grupal consensuado, deberán soltar un bastón y tomar el de a lado. El objetivo es que no caigan los bastones en el traspaso.

Aviones y aeropuertos: Se crearán aviones de papel que se lanzarán por el aire, en el piso se dibujará un globo terráqueo o mapamundi y aeropuertos en diferentes países. El objetivo es que los aviones aterricen en algún aeropuerto y que los participantes digan y anoten 5 o más palabras en el idioma del país que aterrizó el avión.

Balsa cooperativa: La actividad inicia con música alegre. Se extiende un paño en el piso sobre el que, una vez detenida la canción, todos/as los/as participantes tendrán que pararse. La idea es generar la sensación de estar en el mar y ante la aparición de un peligro inminente regresar a una balsa sobre la que se debe tratar de permanecer a salvo de las amenazas circundantes. Cada vez que suena la música "se sale a nadar" y al detenerse, se regresa. Al hacerlo, notan que el coordinador se ha dedicado a reducir la superficie de apoyo por medio de pliegues. El objetivo es que nadie quede afuera (con apoyar una pequeña parte del cuerpo, es suficiente).

Estación 2 - Musical y de ritmos:

En esta estación, se transforman canciones, se exploran géneros musicales diversos y se juega con diferentes dinámicas. Te proponemos una experiencia sonora donde la creatividad, el ritmo y la expresión, se entrelazan.

a - Cambiarle la letra a una canción con alguna temática seleccionada.

b - Karaoke invertido: el grupo elige una canción y la canta cambiando el tono o estilo (ej: rock en versión ópera).

c - Bingo musical: Una opción puede ser con casillas que mencionan géneros, instrumentos, frases famosas o acciones, como así también escuchando pequeños fragmentos de canciones que deberán identificar con el nombre del cantante o grupo y de la canción.

d - Guerra de canciones: comienza un grupo cantando un fragmento de una canción y luego el otro debe comenzar su canción utilizando la última letra de la palabra. Continuando sucesivamente un grupo y otro.

e - Percusión corporal - Cadena rítmica: un estudiante inicia un patrón rítmico corporal que el grupo debe imitar y transformar sucesivamente.

f - Construcción de instrumentos reciclados: breve taller con materiales simples para que elaboren un instrumento y lo usen en una improvisación grupal.

Estación 3 - Teatral:

a - Debate de temas irrelevantes:

Se sugiere el armado de un dispositivo por medio del cual, se pueda llegar a un intercambio ordenado de ideas antagónicas a través de la moderación de un encargado de pautar los tiempos de palabra y escucha. El objetivo de la actividad, es poner en valor la conversación como tiempo en el que la subjetividad se construye.

A continuación, se ofrecen una serie de temas a modo de ejemplo:

Color del pizarrón.

Habilitar la presencia de perros que ingresan a la escuela.

Carpeta o cuadernillo.

Verano o invierno.

Campana o timbre.

b - Microrrelatos para actuar en 3 minutos.

A modo de propuesta, un moderador inicia un relato aleatorio que deberá ser continuado por otros de manera voluntaria, a partir de la última palabra dicha por este. La actividad concluye cuando el relato cierra de manera coherente, lo cual no quita que la narrativa pueda devenir incoherente.

A modo de ejemplo:

La otra mañana... (Participante A).

El perro... (Participante B).

Salió a pasear por... (Participante C).

La cocina de la casa... (Participante D).

c - Con varias imágenes, comenzar un relato improvisado y continuarlo grupalmente.

Si bien este dispositivo conserva algunas características del anterior, las imágenes a utilizar, pueden ser previamente desarrolladas por docentes y alumnos. Además, si bien el tiempo de palabra individual es algo menos ordenado que en la dinámica anterior, se apunta a la autorregulación del mismo y a la construcción del pensamiento colectivo, como puntal del sostén social.

d - Cadáver exquisito verbal o escrito.

Todo el grupo se dispone preferentemente en ronda. Un participante inicia la actividad escribiendo una palabra en un papel y lo dobla, ocultándola. Otro la retoma y agrega una nueva y así sucesivamente hasta que se da toda la vuelta. Al terminar la ronda, se abre el papel paso a paso para ver cómo quedó constituida la frase (generalmente disparatada).

e - Palabras sumadas.

Un referente inicia una frase utilizando una palabra aleatoria (generalmente un artículo), que es retomada por otro para continuar el relato y así sucesivamente hasta que todos hayan pasado una o dos veces dependiendo de la cantidad de participantes (se sugiere el trabajo en ronda).

A modo de ejemplo: La... La otra... La otra mañana... La otra mañana yo...

Estación 4 - Deportiva:

a - Espacio de Voleibol.

b - Espacio de Basquetbol

c - Espacio de Handball.

Se proponen espacios deportivos a elección de los estudiantes, durante el tiempo que dure la estación. Los mismos serán rotativos y netamente participativos. Se sugiere innovar por medio de la introducción de modificaciones “fuera de lo común”, como por ejemplo realizar básquetbol y al encestar, pasar automáticamente a realizar otro deporte, jugar al vóleybol sentados o con una pelota liviana de gran tamaño, participar en cualquiera de las prácticas deportivas tomados de la mano con un/a compañero/a, etc.

Estación 5 - Plástico Visual:

a - Foto grupal moldeada: Estatuas modeladas colectivamente, que representen una emoción o concepto.

b - Collage colaborativo grupal: Se dispondrá de una base en la cual cada grupo intervendrá en formato de collage con diferentes materiales ofrecidos. Una gran obra artística que se completará cuando el último grupo de la rotación, deje su impronta.

c - Pintar lo que escucho: Se reproducen canciones variadas y los estudiantes dibujan lo que imaginan, sienten o visualizan.

Estación 6 - Tecnológica:

En esta estación, los estudiantes exploran el universo digital como espacio de expresión, juego y construcción colectiva. Se promueve el uso crítico y creativo de la tecnología. Cada propuesta está

pensada para potenciar el protagonismo adolescente, fomentar el trabajo colaborativo y visibilizar la diversidad de voces que habitan la escuela.

a - Búsqueda del tesoro digital: resolver pistas y desafíos escondidos en distintos espacios de la escuela, guiados por códigos QR distribuidos estratégicamente. Cada código lleva a un contenido digital: puede ser una pregunta, una consigna creativa, un acertijo, una foto o una video sorpresa.

b - Tik tok: Crear breves videos estilo TikTok que reflejen su mirada sobre la escuela, el Día del Estudiante o temáticas que les interpelan (diversidad, convivencia, juego, emociones, etc.). Pueden elegir entre formatos como sketch, coreografía, mensaje inspirador, humor escolar o mini entrevista. Ejemplos: "Mi escuela en 10 segundos"; "Lo que nadie ve del recreo"; "Frases que solo entendemos acá"; "Un día en la vida de un estudiante".

c - Mini Podcast: Voces que Inspiran, Juegan y Reflexionan.

Esta estación invita a los estudiantes a crear breves podcasts (de 2 a 5 minutos) sobre temáticas que les interesan, combinando reflexión, creatividad y expresión oral. El formato puede incluir entrevistas, relatos, debates, mensajes inspiradores o ficciones sonoras.

d - Diseño de memes educativos: Esta estación propone que los estudiantes creen memes que combinan humor, reflexión y contenido escolar. A partir de imágenes populares o propias, se invita a sintetizar ideas educativas, situaciones cotidianas o conceptos curriculares en clave irónica, crítica o afectiva.

Estación 7 - Resolución de problemas:

Espacio lúdico cooperativo de desarrollo cognitivo, que propone desafíos de distintas disciplinas a resolver.

Ejemplos de desafíos:

- **Código matemático:** Un acertijo numérico (sudoku simple, suma mágica, código binario).
- **Fragmento de texto (lengua/literatura):** Un poema o fragmento clásico incompleto. Deben ordenar las palabras desordenadas, para descubrir la faltante.
- **Mapa oculto (geografía/historia):** Con pistas escondidas en distintas ubicaciones (puntos cardinales, coordenadas) deben reconstruir un mapa.
- **QR escondido (tecnología/informática):** Buscar un código QR escondido que lleva a un formulario online o video con la siguiente pista.
- **Prueba de lógica o trabajo en equipo:** En una caja hay piezas de un rompecabezas (literal o de palabras). Solo si cooperan pueden armarlo y ver el mensaje oculto.
- **Mensaje invisible:** Con limón como tinta (mensaje invisible), deben usar una vela o linterna (preparada por docente o preceptor) para leer una clave final.

Cierre del Gran Juego

Se llevará a cabo el recuento de los puntos logrados colaborativamente para corroborar si se alcanzó el objetivo final.

Se realizará, de manera lúdica, reafirmando así la idea de que la escuela es un gran equipo y que los grandes logros son posibles y se disfrutan más cuando se consiguen de manera colectiva.

Cierre Reflexivo de la Jornada

Con este momento se pretende, por medio del diálogo y/o dinámicas que favorezcan el intercambio activo entre los/as participantes, destinar un tiempo propicio para el reconocimiento y valoración de las experiencias vividas durante la jornada, generando un espacio de escucha activa y diálogo plural donde todas las voces tengan lugar.

Para ello les proponemos, por un lado, aprovechar los sentidos emergentes como motivación para pensar la convivencia en la escuela y; por otro, poder expresar lo que sentimos utilizando la palabra, el cuerpo, el arte, el juego.

Pensamos Juntos la Convivencia...

Les sugerimos registrar las conclusiones de la jornada como insumo y antecedente para organizar la elaboración/revisión/mejora del Acuerdo de Convivencia.

A partir de las siguientes preguntas pueden retomar las ideas y voces que hayan recogido para elaborar, de manera participativa y colaborativa, un documento de trabajo (primer borrador) para revisar o comenzar a construir acuerdos institucionales.

Preguntas disparadoras:

- ¿Quiénes hacemos la escuela? ¿Todos somos escuchados?
- ¿Qué cosas te cuesta respetar en la convivencia escolar? ¿Por qué?
- ¿Cómo te gustaría que te traten tus compañeros y docentes?
- ¿Qué aprendiste de situaciones conflictivas que viviste en la escuela?
- Inventa una regla de convivencia que empiece con "Está permitido..." en vez de "Está prohibido..."
- ¿Qué situaciones te hacen sentir excluido/a o incómodo/a en la escuela?
- ¿Cómo te gustaría que se resuelvan los desacuerdos entre compañeros?
- ¿Qué consecuencias deberían tener las conductas que dañan la convivencia?
- ¿Qué rol te gustaría tener en la construcción del acuerdo de convivencia?
- ¿Cómo podemos hacer que el acuerdo no quede solo en el papel?
- ¿Cómo te gustaría que se revise o actualice el acuerdo durante el año?

Marco normativo: Ley 26.892 para la promoción de la convivencia y el abordaje de la conflictividad social en las instituciones educativas. <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26892-220645/texto>

Otras Dinámicas para Registrar las Conclusiones:

- a** - Mural colectivo/collage simbólico u otras formas de intervenciones espaciales artísticas.
 - Cada grupo interviene una parte del mural con una frase, dibujo o símbolo que represente su participación en la jornada.
 - Usar materiales diversos para crear una obra visual que represente los valores compartidos durante la jornada.
 - Utilizarlo como base para futuras jornadas o proyectos transversales.
- b** - Esculturas humanas colectivas (se pueden agregar telas u otros objetos).
- c** - Sueños que vuelan (armar aviones de papel, escribir en ellos deseos anónimos y lanzarlos repetidas veces. Se puede colocar música que acompañe).
- d** - Lluvia de palabras (frases suspendidas de una trama de hilos colocada previamente).
- e** - Barcos de papel con deseos y compromisos individuales, arrojados a un mar imaginario, construido con telas o en un espacio generado para ello.