



Feria para la convivencia

Autor(a): Mayanel Rodríguez Vázquez
Esc.Sec.Of. No.1041 "Dr. José María Coss" 15EES1513X
Toluca, México
18 de noviembre de 2022



ESC. SEC. OFIC. No. 1041 “DR. JOSÉ MARÍA COSS”
CICLO ESCOLAR 2022 - 2023

TUTORÍA Y
EDUCACIÓN
SOCIOEMOCIONAL

INFORME DE LA FERIA PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR

ORIENTADORA TÉCNICA PROFRA. MAYANEL RODRIGUEZ VAZQUEZ

PRESENTACIÓN

“El clima de convivencia en las escuelas es una de las variables que más influye en el aprendizaje de los alumnos. Un buen clima escolar es sinónimo de una escuela con un funcionamiento armónico, donde la comunidad educativa se puede relacionar positivamente, lo anterior impactará en aspectos sociales, emocionales, neurológicos que favorecerán el aprendizaje en las aulas”. (Programa Nacional de Convivencia Escolar. Guía para el docente Talleres de Convivencia, 2019, p. 7).

El presente trabajo se deriva de la puesta en marcha del Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE) Educación Secundaria, el cual, contempla el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales, las promueve y permite su práctica de manera sistemática durante la jornada escolar, por medio del trabajo intencionado del docente; de igual forma, permite la transversalidad con diversas asignaturas de los planes y programas de estudio vigentes, en especial, con asignaturas con enfoques y propósitos relacionados a la convivencia inclusiva, respeto a las reglas y resolución pacífica de conflictos. Fue realizado dentro de la asignatura Tutoría y Educación Socioemocional, bajo la coordinación de la Profra. Mayanel Rodríguez Vázquez Orientadora Técnica, en la Escuela Secundaria Oficial No. 1041 “Dr. José María Coss”, turno matutino, con alumnos de la comunidad de Palmillas Calixtlahuaca, perteneciente al municipio de Toluca, Estado de México, cuyo contexto económico es medio – bajo, es considerada como una comunidad suburbana.

Tiene como objetivo intervenir, prevenir y fortalecer el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, a fin de impulsar ambientes libres de acoso escolar, que favorezcan la convivencia sana y pacífica e inclusiva, como base para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje en las escuelas de educación básica.

El propósito de poner en funcionamiento este programa, fue para desarrollar las habilidades sociales y emocionales en los alumnos, así como también, el papel fundamental de los padres de familia en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la formación de los educandos.

Para la realización del PNCE, se utilizó como fuente bibliográfica, la guía para docentes del Programa Nacional de Convivencia Escolar Talleres de convivencia. Se implementó bajo la siguiente estructura, abordando tres talleres de convivencia:

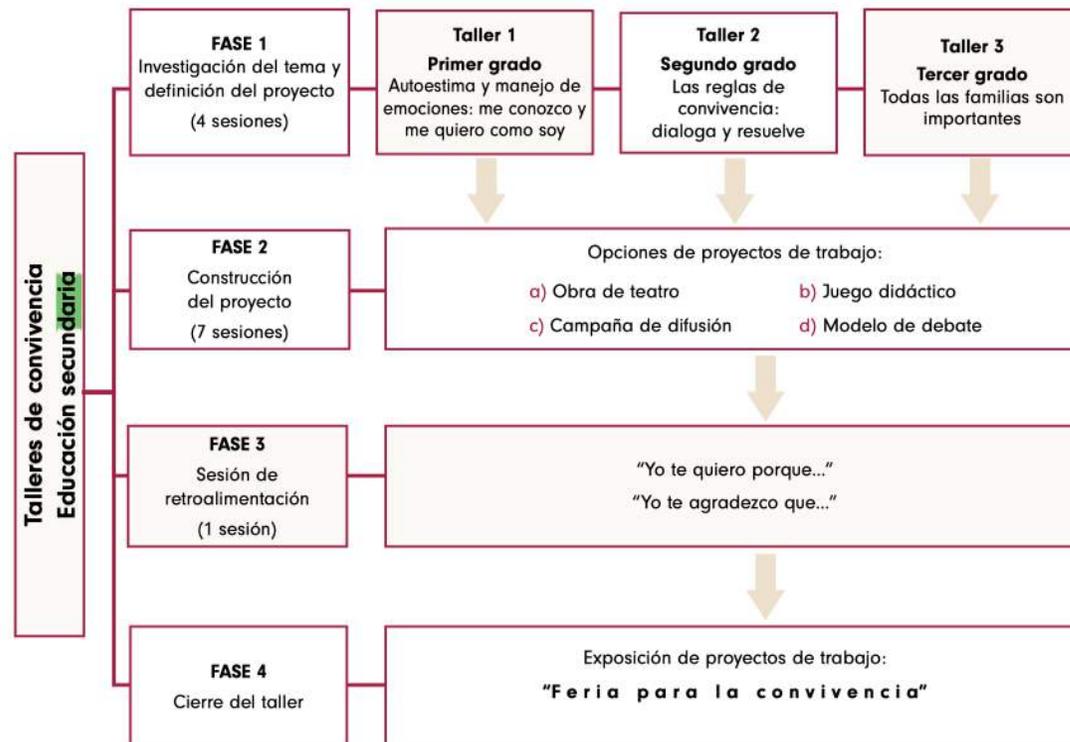
Taller 1. Autoestima y manejo de emociones: me conozco y me quiero como soy.

Taller 2. Las reglas de convivencia: dialoga y resuelve.

Taller 3: Todas las familias son importantes.

Los alumnos desarrollaron un proyecto por medio de la selección de temas que interesaron al grupo, formulación de interrogantes, investigación y síntesis de información para la comunicación de los aprendizajes logrados. La realización de los talleres y la elaboración de los proyectos permitieron fortalecer la convivencia y una comunicación respetuosa entre docentes y alumnos, fomentado un ambiente creativo, de acompañamiento, aprendizaje y crecimiento. Propició un espacio de reflexión con la familia y establecer una conexión emocional con los alumnos.

ORGANIZACIÓN GENERAL



DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS TALLERES

Cada taller (primero, segundo y tercer grado) se compone de 12 sesiones en cuatro fases, mismas que se describen a continuación:

Fase 1. Investigación sobre el tema del taller y definición del proyecto de trabajo (4 sesiones). Los estudiantes identificaron temáticas relacionadas con los contenidos que se mencionan enseguida. En esta fase se les preparó para la elección del proyecto de trabajo.



Alumnos elaborando investigaciones sobre los conceptos básicos de las temáticas acorde a su Taller (autoestima, reglas de convivencia, emociones, empatía, apoyo y protección en las familias). Con ello, realizaron un “mural interactivo de las ideas”.



Alumnos de primer grado elaborando su mural sobre los conceptos básicos de su taller (autoestima y emociones).



Alumnos de segundo grado elaborando su mural sobre sus investigaciones de los conceptos básicos de su taller (las reglas de convivencia).



Grupo de tercer grado diseñando su mural sobre el tema “Todas las familias son importantes”.

Fase 2. Construcción del proyecto de trabajo (7 sesiones). Tanto la docente como los alumnos desarrollaron estrategias para la elaboración del proyecto de trabajo que seleccionaron en la fase 1, respecto al tema que le corresponde a cada grado.

Las opciones de proyectos de trabajo a elegir, por parte de los alumnos son:

-
- **Obra de teatro.** Permite la reflexión por medio de dramatizaciones en las que se puedan reconocer situaciones de convivencia y sus características.
 - **Juego didáctico.** Hace posible el aprendizaje a través de elementos lúdicos.
 - **Campaña de difusión.** Facilita la expresión de los aprendizajes y la extensión de los mismos hacia la comunidad.
 - **Modelo de debate.** Propicia la oportunidad del intercambio de opiniones y de información entre los participantes de los talleres.

Por medio de una votación grupal, los estudiantes, seleccionaron los siguientes proyectos:

Primer grado – juegos didácticos.

Segundo grado – juegos didácticos.

Tercer grado – En este caso, el grupo realizó una serie de videos, reemplazando la obra de teatro, ya que se hizo uso de tecnología y esto ayudo a que los alumnos desarrollaran habilidades sobre la creación y edición de videos.

EVIDENCIAS DEL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LOS PROYECTOS DE TRABAJO



Alumnos de primer grado diseñando su juego didáctico “Lotería de las emociones”, “Domino del manejo de las emociones”, “La oca de las emociones”; el diseño y construcción de estos juegos, fueron realizados por medio del uso de cartulinas, imágenes alusivas a las emociones primarias (enojo, miedo, tristeza, desagrado, alegría), colores, cartón, fichas de colores, hojas de colores, imágenes con los “emojis” para simbolizar las diferentes emociones.

EVIDENCIAS DEL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LOS PROYECTOS DE TRABAJO

Grupo de segundo grado, elaborando sus juegos didácticos “memorama de las reglas de convivencia” y “poncha los conflictos con la convivencia escolar”. Para la elaboración del memorama, los alumnos tomaron como recurso fichas bibliográficas, en las cuales colocaron imágenes y conceptos sobre el tema de las reglas de convivencia, implementaron conceptos clave como el diálogo, reglas, convivencia, valores, normas, cultura de paz, para fomentar en sus compañeros la sana convivencia y enseñar el contenido de su tema por medio del juego.

Para la elaboración del segundo juego didáctico, los alumnos utilizaron globos, papel, plumaje de colores, punzones, cinta adhesiva, hojas de colores una tabla de madera, estructuraron un sistema de preguntas y respuestas sobre su tema de las reglas de convivencia, con ello, implementaron el juego de tiro al dardo.



EVIDENCIAS DEL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LOS PROYECTOS DE TRABAJO

- Estudiantes de tercer grado realizando las escenografías y ensayos para las grabaciones de sus videos, con el uso de materiales y objetos que disponían en casa, y con apoyo de las instalaciones de la institución escolar, para el logro de las escenografías, los estudiantes utilizaron, gises de colores, hojas blancas, laminas de cartón, cartulinas, dibujos, tela, almohadas, escritorios, colchonetas, lámparas de hogar, mesas, floreros, celulares, butacas, sillas, vestuario (batas de doctor, corbatas, lentes, paliacates, gorros, bolsos de mano).
- Se dividió al grupo en equipos, cuyos integrantes seleccionaron un rol para realizar las siguientes actividades:
 - Dramaturgia
 - Actuación
 - Escenografía y utilería
 - Vestuario



Fase 3. Retroalimentación con los padres de familia: “Yo te quiero porque...” “Yo te agradezco que...” (1 sesión).



La finalidad, fue realizar una actividad de sensibilización entre los estudiantes y sus madres, padres, tutores o el adulto de su familia que pudiera asistir. Se abordaron temas sobre gratitud, autoestima, retroalimentación, diálogo, así como la importancia de la convivencia en la familia. De esta manera se buscó un espacio para fortalecer el vínculo afectivo entre los alumnos y algún integrante de su familia.

Fase 4. Cierre del taller. Exposición de proyectos de trabajo en la “Feria para la convivencia”

Los alumnos de los tres grados escolares, presentaron sus proyectos (juegos didácticos y dos obras de teatro) realizados en los talleres del PNCE.

El objetivo de este evento fue mostrar de manera práctica y vivencial, lo aprendido durante el desarrollo del PNCE.



Corte del listón para el inicio de la Feria para la Convivencia por parte del Director Escolar, Asesora Metodológica y padres de familia.



Inauguración de la Feria por parte del Supervisor Escolar



Distribución de las mesas de exposición de los proyectos de trabajo de los alumnos.

PRIMER GRADO

Juegos didácticos implementados por alumnos de primer grado, bajo la temática del “manejo de las emociones”, mismos que fueron elaborados con material didáctico como, fichas de colores, cartulinas, hojas de colores, cartón, imágenes, dados, utilizaron el recurso de los “emojis” como simbología representativa de las emociones y como fuente cinematográfica, se apoyaron de los personajes de la película de “Intensamente”, para dar vida en su juego de la oca, a los personajes de “ira, tristeza, alegría, desagrado, miedo”.



Equipo 1 implementando su juego didáctico "Dominó de las emociones", en la Feria para la Convivencia



Equipo 2 exponiendo su juego didáctico "Lotería de las emociones", a la Comunidad escolar en la Feria



Equipo 3 poniendo en práctica su juego didáctico "La oca de las emociones"

SEGUNDO GRADO

Durante la Feria para la Convivencia, el grupo de segundo grado dió a conocer los juegos didácticos, con la temática de “Las reglas de convivencia”. Dichos juegos, los alumnos los elaboraron con cartulinas, imágenes alusivas a su tema, globos y dardos.



Alumnos de segundo grado dando a conocer su juego didáctico “Memorama de las reglas de convivencia” en la Feria para la Convivencia



Alumnos de segundo grado, en la Feria realizando su juego didáctico “Poncha los conflictos con la convivencia escolar”

TERCER GRADO

Los alumnos de tercer grado presentaron un proyecto audiovisual, haciendo uso de la tecnología, ya que por medio del celular y de la aplicación *capcut*, realizaron dos videos, sobre temáticas de “apoyo y protección en las familias”.



Comunidad escolar presenciando el proyecto presentado por los alumnos de tercero.

VIDEO 1: “EL LABERINTO”



Escenas editadas y grabadas del proyecto que presentó el grupo de tercer grado.

VIDEO 2: “RECUERDO DE JUVENTUD”



Escenas editadas y grabadas del proyecto que presentó el grupo de tercer grado.

ANEXO 1. Glosario

- **Obra de teatro:** Descripción de una historia en la que intervienen diversos personajes; puede tratarse de un relato real o ficticio. Se compone de dramaturgos, actores, escenografía, utilería, vestuario, musicalización y diseño de sonido.
- **Juego didáctico:** Consiste en una actividad lúdica que permite reflexionar sobre una situación determinada; así mientras los jugadores se divierten se van interiorizando mensajes sobre el tema que aborda el juego.
- **Campaña de difusión:** Técnica que permite difundir información de manera clara, breve y sencilla sobre algún concepto o mensaje que se quiere dar a conocer a un público específico. Deben ser productos interesantes y de alto impacto visual y auditivo.
- **Modelo de debate:** Diálogo organizado entre dos o más personas sobre la investigación de un tema controvertido y donde se expondrá la posición ante él. Existe un jurado que evalúa a quienes hayan logrado respaldar su opinión de la mejor forma y respetar las reglas del debate. Se compone de un moderador, jurado y oradores.

- **Guionista.** es una persona encargada de escribir el guión de una producción cinematográfica, televisiva o radiofónica. Dicho guion puede consistir en una historia original o bien en la readaptación de otro guion, procedente de otra obra ya existente (una novela, un musical, una biografía, etc.).

- **Actuación.** Es la actividad de quienes representan a los personajes. Disfrutan aparecer ante el público, están dispuestos a jugar con la voz y el cuerpo para encarnar los papeles propuestos.
- **Escenografía.** Son las personas encargadas de construir la escenografía y conseguir los objetos para la representación. La obra de teatro se debe desarrollar dentro de un escenario compuesto por elementos que indican el lugar y tiempo en que ocurre la obra; puede estar pintada en un fondo de tela o papel; construida o adaptada (una pared, puertas, ventanas, escaleras, entre otros).
- **Utilería.** La integran objetos que usan los actores en escena. Por ejemplo: monedas, bastones, anteojos, libros, etcétera. Es importante evitar objetos punzocortantes o fáciles de romper, pueden elaborarse con materiales como cartón o madera.
- **Vestuario.** Equipo que consigue o realiza la ropa que usarán los actores. Es importante porque identifica a cada personaje. Puede conseguir prendas de la vida cotidiana, adaptarlo o diseñar uno especial.

- La oca: es un juego de mesa para dos o más jugadores. Cada jugador tira un dado y avanza su ficha (de acuerdo al número obtenido) por un tablero en forma de caracol con 63 casillas (o más), con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo o un premio. En su turno cada jugador tira 1 o 2 dados que le indican el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 63, "el jardín de la oca".
- Jardín de la oca: es la meta y para poder llegar a esta casilla, hay que obtener los puntos exactos con el dado, de lo contrario retrocederás tantas casillas como puntos sobren. Si se llega a esta casilla desde la oca de la casilla 59 se debe tirar de nuevo el dado y retroceder las casillas que marque de acuerdo con la norma "de Oca a Oca y tiro porque me toca".

Anexo 2. Subgéneros teatrales:

1. Tragedia:

El género dramático más tradicional de la historia del teatro. La muerte, destrucción y los desenlaces fatídicos son los principales argumentos y asuntos que se desarrollan a lo largo de estas obras.

2. Comedia

En contraposición con la tragedia, el objetivo principal de la comedia es ofrecer alegría y optimismo al espectador. En clave de humor, este tipo de obras de teatro tratan cuestiones de la vida cotidiana a modo de risa, conectando con el espectador y sacando su mejor sonrisa.

3. Drama

Basados en los temas más cotidianos, el **drama** nos acerca los conflictos y las escenas habituales del día a día. A través de diálogos serios y más profundos, el público llega a verse reflejado con los propios autores, ya sea a modo de tragedia o a modo de humor.

4. Ópera

Acompañados de una orquesta, la ópera es una de las obras dramáticas y musicales que únicamente se representan mediante el canto.

5. Monólogo

Ya sea en clave de humor como si está más enfocada al drama, los monólogos son pequeñas reflexiones que, habitualmente, suele realizar un único actor frente al público.

Anexo 3. pasos para realizar un juego didáctico

- Investigación teórica. Tomar en cuenta los aspectos del tema que quieran adaptar a un juego. Es necesario que se identifiquen términos, conceptos, antecedentes, casos específicos, entre otros elementos que formarán parte del juego.
- Diseño de la estructura del juego. Establecer las instrucciones, el objetivo y las reglas del juego, así como seleccionar la información sobre el tema que se desea transmitir. Se puede adaptar un juego ya conocido o diseñar uno nuevo.
- Diseño gráfico del juego. Implica seleccionar los materiales necesarios como papel, cartón o madera. Realizar las ilustraciones y conseguir tablero, fichas, cartas, dados, entre otros para elaborar el juego.
- Realización de un instructivo. Las reglas e instrucciones del juego deben estar escritas de manera clara. También estarán contemplados los materiales que integran el juego: tablero, fichas, tarjetas, entre otros elementos.

Anexo 3. pasos para realizar un juego didáctico

- Escoger entre varias ideas la que más se acerque a la meta educativa.
- Diseñar un bosquejo del juego.
- Visualizar los materiales de reciclaje adecuados que se van a usar.
- Establecer las reglas del juego, espacio, tiempo disponible, número de participantes.
- Ensayar con los juegos didácticos hechos para verificar que cumple con los objetivos propuestos.
- Evaluar los posibles conocimientos que pueda adquirir el alumno (lenguaje, matemáticas: sumas, restas multiplicaciones, etc.).

Anexo 4. Variantes de juegos didácticos

- **Juegos de memoria.** Tipos de juegos en los que se utilizan cartas o fichas. Se fomentan las habilidades visuales o auditivas del cerebro.
- **Juegos de rompecabezas.** Tipos de juegos que se utilizan para estimular las habilidades cognitivas. Además, ayudan a los niños a crear mapas conceptuales y estimulan las funciones lógicas.
- **Juegos de adivinanzas.** Tipos de juegos que se utilizan para desarrollar la lógica y la reflexión. También se usan para elevar la velocidad del aprendizaje. Por ejemplo: *adivinanzas con letras o números*.
- **Juegos con masas.** Tipos de juegos que se utilizan para estimular las funciones visoespaciales así como también el reconocimiento de las texturas. Por ejemplo: *juego con arcilla o plastilina*.
- **Juegos con bloques.** Tipos de juegos con los que los niños comienzan a aprender las funciones motoras finas, las nociones espaciales y la distinción de texturas. Por ejemplo: *bloques de madera de diferentes colores, bloques con diferentes formas geométricas*.
- **Juegos de laberintos y construcción.** Tipos de juegos que se utilizan para que el niño pueda desarrollar funciones secuenciales, habilidades motoras finas y establecer la noción de espacio y construcción. Por ejemplo: *construcción de torres con vasos*.

Anexo 5. Metodología y estrategias de intervención docente: Trabajo por proyectos

Esta técnica didáctica incluye actividades que demandan a los estudiantes investigar, construir y analizar información con base en los objetivos específicos de una tarea determinada (proyecto) en la que se organizan actividades.

La función principal del proyecto es posibilitar que los estudiantes desarrollen estrategias para organizar diversos conocimientos escolares mediante el tratamiento de la información. Durante el desarrollo de proyectos, los alumnos ganan autonomía y dan sentido social a sus aprendizajes

CONCLUSIÓN

En síntesis, el trabajo realizado durante la implementación del Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE), contribuyó a que los alumnos explotaran sus habilidades y su creatividad al desarrollar sus proyectos con plenitud, por ende, haber logrado un buen resultado con sus proyectos de trabajo (juegos didácticos y obras de teatro/películas). De igual forma, hacer uso de recursos tecnológicos, hoy en día permiten y facilitan que se realicen actividades innovadoras y creativas, por ejemplo, celular, aplicaciones para editar videos, computadora, proyector, etc.; recursos que fueron utilizados en los proyectos de tercer grado.

Como experiencia didáctica, la implementación de los talleres de convivencia escolar, considero que permitieron desarrollar en los alumnos, la participación, colaboración, trabajo en equipo, la convivencia sana y pacífica entre compañeros, la comunicación asertiva, el análisis, y la reflexión sobre distintas temáticas de relevancia académica para nuestras escuelas y como seres individuales dentro de una sociedad; permitió que los alumnos explotaran su creatividad para el desarrollo y logro de sus productos finales, así mismo, se logró trabajar de manera coordinada tanto con los alumnos como con los padres de familia. Por su parte, los padres de familia refirieron que la experiencia de haber vivido todo el proceso del PNCE fue muy gratificante, ya que les permitió observar en sus hijos la participación, colaboración, trabajo en equipo, pusieron en práctica valores como el respeto, la empatía, amistad, compañerismo; les permitió conocer los talentos y habilidades que tienen sus hijos y el nivel de creatividad que tienen para desarrollar un proyecto de esta índole, lo cual, se mostraron agradecidos por implementar actividades como estas y ser parte de ellas.

REFERENCIAS

- Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Tutoría y Educación Socioemocional, Educación Secundaria. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación.
- Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Plan y programas de estudio para la educación básica.
- CapCut. Aplicación para editar videos. Disponible en:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lemon.lvoverseas&hl=es_MX&gl=US

REFERENCIAS

- Guía de actividades de desarrollo socioemocional para el contexto escolar. Haciendo ECOS en mi Escuela: Mente Sana en Cuerpo Sano. Subsecretaría de Educación Básica Secundaria agosto 2021.
- *Programa Nacional de Convivencia Escolar. Guía para el docente Talleres de Convivencia.* 2019. páginas 7-50.
- Promover la cultura de paz en y desde nuestra escuela. Fichero de actividades didácticas, Programa Nacional de Convivencia Escolar. Subsecretaría de Educación Básica.