

Fase	3	Grado	2°	Campo	De lo humano y lo comunitario
Ejes articuladores					
Proyecto	Juegos por la paz			Escenario	Escolar
<p>Durante la elaboración de este proyecto NN lograrán identificar conflictos y proponer soluciones y acciones lúdicas que fomenten los ambientes sanos y libres de violencia, de igual forma participarán en crear y desarrollar juegos que beneficien y fomenten en la comunidad escolar la convivencia, la empatía, la colaboración y la resolución pacífica de conflictos.</p>					
Campo	Contenidos		Proceso de desarrollo de aprendizajes		
	Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse.		Explora sus posibilidades y las de otras personas para mostrar empatía acerca de las situaciones y condiciones que inciden en el desarrollo personal y colectivo.		
	Capacidades y habilidades motrices.		Combina diversos patrones básicos de movimiento para actuar con base en las características de cada juego o situación.		
	Pensamiento lúdico, divergente y creativo.		Propone soluciones ante retos y conflictos que se presentan en juegos y actividades, para promover la participación, el respeto y la colaboración.		
	Interacción motriz.		Reflexiona acerca de las normas básicas de convivencia en el juego y las actividades cotidianas, con el propósito de asumir actitudes que fortalezcan la interacción.		
	Uso del dibujo y/o la escritura para recordar actividades y acuerdos escolares.		Registra por escrito instrucciones breves para realizar actividades en casa, listas de materiales o datos, asentar normas, etcétera.		
	Organización e interpretación de datos.		Recolecta, organiza, representa e interpreta datos en tablas o pictogramas para responder preguntas de su interés.		
	Construcción de la paz mediante el diálogo: situaciones de conflicto o discrepancia como parte de la interacción de los seres humanos en la casa, el aula, la escuela y la comunidad.		<p>Analiza situaciones de conflicto o discrepancia en su casa, aula, la escuela y la comunidad; habla de ellas, distingue a las personas participantes y afectadas, así como el motivo del conflicto o discrepancia.</p> <p>Comprende y propone formas de solución a través del dialogo y la negociación en la que se beneficien las partes; reflexiona acerca de que al</p>		

		rechazar formas violentas para abordar los conflictos se construye la paz.
	Democracia como forma de vida: construcción participativa de normas y acuerdos para alcanzar metas colectivas y contribuir a una convivencia pacífica en nuestra casa, el aula, la escuela y la comunidad, así como las consecuencias de no respetar acuerdos, reglas y normas escolares y comunitarias.	<p>Participa en la revisión y construcción de acuerdos, reglas y normas que sirven para atender necesidades compartidas, alcanzar metas comunes, resolver conflictos y promover la convivencia pacífica en el aula, la escuela y la comunidad.</p> <p>Comprende las consecuencias personales y colectivas de no respetar acuerdos, reglas y normas escolares y comunitarias.</p>
Metodología	Aprendizaje Servicio (AS)	Tiempo de aplicación
		Un mes
DESARROLLO DEL PROYECTO		
ACTIVIDADES		Recursos e implicaciones
<p>Al iniciar la sesión solicitar a los NN reunirse en plenaria, rescatar el conocimiento previo sobre lo que saben de convivencia, la empatía, colaboración y resolución de conflictos.</p> <p>Posteriormente a los comentarios de los alumnos, complementar los conceptos mencionados; la convivencia se manifiesta mediante las relaciones que superan las diferencias y se construyen en base a la confianza y el respeto, la empatía es la capacidad que tienen las personas para comprender los sentimientos y las emociones de los demás, la colaboración es el trabajo hecho conjuntamente con otras personas y resolución de conflictos es la manera como los individuos encuentran una solución pacífica a los desacuerdos.</p> <p>Invitar a los estudiantes participar en el siguiente juego.</p> <p>Chango preguntón</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Solicitar a un participante voluntario para convertirse en el chango preguntón, dicho jugador se ubicará en el centro del patio o cancha. ● Indicar al resto de los jugadores ubicarse en uno de los extremos del patio o de la cancha. ● Comentar a los estudiantes que los dos extremos del patio serán bases o zonas seguras. ● Al inicio del juego el chango realizará una pregunta que pueda ser respondida con si o no. 		-No requiere material.

- Mencionar a los demás participantes que si la respuesta a la pregunta es afirmativa deberán correr al otro extremo haciendo lo posible para que el cambio preguntón no los toque, si la respuesta es negativa entonces los participantes deberán permanecer en su lugar sin abandonar la base.
- Si el cambio toca a alguno de los corredores ese jugador se convertirá en cambio y deberá ayudar al otro cambio.
- El equipo de los cambios deberá organizarse para acordar las preguntas a realizar.

Variantes: Realizar preguntas relacionadas a la empatía, la convivencia, los ambientes sanos y pacíficos, todas las que NN propongan.

Al finalizar la actividad, reunir a los estudiantes y en plenaria comentar si percibieron algún conflicto o acciones que no sean pacíficas. Reflexionar ¿En qué situaciones han presenciado que alguien discute?, ¿Cómo se han sentido cuando alguien se enoja con ustedes?, ¿Cómo creen que sus amigos se sienten cuando no quieren jugar con ellos?

Posterior a la charla, comentar a los escolares que durante la ejecución de este proyecto trabajarán en equipo conviviendo y colaborando de manera pacífica y realizarán acciones para favorecer la empatía, a continuación, invitar a NN a participar en la siguiente actividad.

Soy otro

- Indicar a los estudiantes colocar alguna prenda o algún objeto que tengan a la mano y que los represente, puede ser un gorro, la botella de agua, un paliacate, etc.
- Mediante un sorteo elegir el orden de los participantes.
- Posteriormente en el orden estipulado, cada jugador tomará el objeto que más le llame la atención (que no sea el propio).
- Una vez que el participante tenga el objeto describirá qué es, adivinará a quién le pertenece y también expresará qué siente al usar ese artículo.
- Una vez que concluya la participación, el dueño de ese objeto tendrá que decir "es mío".
- Se comprobará que el objeto es de quien se mencionó, si es acertado recibirá un aplauso y si no deberá comentar por qué pensó que el objeto era de otra persona.

Variantes: Pueden realizarlo en pequeñas comunidades, realizar imitación de la persona que es dueña del objeto, todas las que propongan los escolares.

-Objetos personales de los alumnos.

Al terminar la actividad, comentar qué sintieron al practicar la actividad anterior, se identificaron con alguna experiencia o algún objeto, ¿tienes algo en común con algún compañero?, ¿tienes alguna diferencia?
En comunidad comentar ¿Por qué es importante ser empático con las personas?, ¿Qué haces para apoyar a las y los demás?, ¿saber lo que los demás sienten ayuda a solucionar los conflictos?

Para comenzar la sesión indicar a NN reunirse en plenaria y comentar qué acciones pueden llevar a cabo para favorecer la empatía, ¿Cómo puedes generar un ambiente de paz en el patio o cancha?

Invitar a NN concurrir al próximo juego.

El rey

- Indicar a los alumnos que serán "los súbditos" y deben colocarse en un punto del patio al que se le denominará "base".
- Uno de los participantes asumirá el rol de "El Rey", éste se ubicará en el extremo contrario de la base.
- A la señal, los súbditos se trasladarán hasta donde se encuentra el rey.
- Los súbditos exclamarán ¡buenos días!, posteriormente preguntarán ¿cómo está señor rey? y el rey responderá ¡buenos días!, ¿qué me trajeron?
- En ese momento los súbditos le dirán con mímica al rey lo que le han llevado (tambores, trompetas, guitarras, pelotas, etc.).
- Si el rey adivina los súbditos deberán correr a la base.
- Si los súbditos llegan a la base estarán salvados, si el rey los atrapa se convertirán en soldados y deberán ayudar al rey a atrapar más súbditos.

Variantes: Dividir en dos al grupo y colocar dos bases y dos reyes, intercambiar roles con el rey si se es atrapado, desplazarse de distintas maneras, colocar obstáculos, todas las variantes que los alumnos propongan, etc.

Posteriormente, charlar con los escolares sobre la experiencia del juego, comentarios realizados por los alumnos solicitar a los alumnos elaborar en el cuaderno la tabla de conflictos y posibles soluciones.

Conflicto	
Posible solución	
Causas	Consecuencias

Tomando en cuenta lo aprendido en comunidad, solicitar a NN elaborar acciones que beneficien la empatía y los ambientes sanos y libres de

-No requiere material.

-Cuaderno y lápiz.

violencia; invitar a los alumnos a participar en la elaboración de juegos para una jornada de la paz.

Juegos para la paz

- En plenaria organizar una jornada de la paz a través de actividades lúdicas.
- Con base en la tabla anterior, definir las actividades lúdicas que llevarán a cabo.
- Comentar a los estudiantes establecer el lugar en donde lo realizarán, si se apoyarán con algún docente, a quién va dirigido, etc.
- Solicitar apoyarse con el organizador de tareas que se presenta a continuación y copiarlo en el cuaderno para completarlo con la información requerida.

-Dependerá de la actividad que NN deseen realizar.

-Cuaderno.

Organizador de tareas

Acciones que favorecen la empatía	
¿Por qué realizar las acciones?	
¿Qué materiales necesitas?	
¿Dónde se realizarán las acciones?	
¿A quién va dirigido?	
¿Cómo se favorece el respeto, la empatía, el dialogo y la sana convivencia?	

Variantes: Todas las que NN deseen realizar.

Propuesta docente: Juegos para la paz

¡Cuidado con la mina!

- Invitar al resto de la comunidad escolar.
- Colocar en el área de juego diferentes obstáculos de forma dispersa.
- Dividir el grupo en equipos formando dos filas.
- Todos los participantes se ubicarán en un extremo de la cancha.
- A la señal, deberá salir el primer jugador de cada equipo a toda velocidad hacia el otro extremo, evadiendo todos los obstáculos que se encuentren en el recorrido.
- Si alguno de los competidores toca o pisa un obstáculo entonces deberá regresar con su equipo.
- El alumno que logre llegar al otro lado esperará a que el resto de sus compañeros logre cruzar y de esa forma conseguirán ganar.

-Todos los materiales disponibles.

Variantes: Dividir al grupo en más de 2 filas, pedir diferentes maneras de desplazarse, usar implementos para trasportar.

Al concluir las actividades reunir a NN y formar una plenaria, charlar sobre las acciones realizadas, mencionar a los estudiantes que de manera permanente pueden seguir llevando acciones que favorezcan la empatía, la inclusión, la convivencia pacífica en ambientes libres de violencia y la resolución de conflictos de forma pacífica.

Productos y evidencias de aprendizaje

Tabla de conflictos y posibles soluciones.
Organizador de tareas.

Aspectos a evaluar

- Combina diversos patrones básicos de movimiento para actuar con base en las características de cada juego o situación.
- Mostrar empatía acerca de las situaciones y condiciones que inciden en el desarrollo personal y colectivo.
- Propone soluciones ante retos y conflictos que se presentan en juegos y actividades, para promover la participación, el respeto y la colaboración.
- Reflexiona acerca de las normas básicas de convivencia en el juego con el propósito de asumir actitudes que fortalezcan la interacción.
- Analiza situaciones de conflicto o discrepancia en la escuela habla de ellas, distingue a las personas participantes y afectadas, así como el motivo del conflicto o discrepancia.
- Comprende y propone formas de solución a través del dialogo y la negociación en la que se beneficien las partes
- Reflexiona acerca de que al rechazar formas violentas para abordar los conflictos se construye la paz.
- Participa en la revisión y construcción de acuerdos que sirven para atender necesidades compartidas, alcanzar metas comunes, resolver conflictos y promover la convivencia pacífica en el aula, la escuela y la comunidad.

Ajustes razonables

Observaciones

