

**INSTANCIA PROVINCIAL 2021**

**TÍTULO DEL TRABAJO**:

**¡LUZ, APRENDER HISTORIA, ACCIÓN!!!!**

**(Dinámicas evaluativas en el aula)**

**NIVEL:** SECUNDARIO

**CAMPO DEL CONOCIMIENTO/ESPACIO CURRICULAR/UNIDAD:** HISTORIA

**MODALIDAD:** COMÚN

**AÑO:** 6° año - CIENCIAS SOCIALES

**CANTIDAD DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES:** 27

**EJE TEMÁTICO:** La lucha por la democracia: del autoritarismo a las transiciones

• **SABERES/CAPACIDADES:** El análisis de distintas interpretaciones sobre la inestabilidad política en Argentina entre 1955 y 1976, teniendo en cuenta la proscripción del peronismo, las pujas entre distintas facciones burguesas, la autonomización de las Fuerzas Armadas y las resistencias y organización del movimiento obrero y estudiantil.

* **DATOS DE LA INSTITUCIÓN**

**NOMBRE: COLEGIO SECUNDARIO “HÉROES DE LA PATRIA**

**LOCALIDAD: INGENIERO LUIGGI TELÉFONO: 02335-472114**

**CORREO ELECTRÓNICO: colegio.heroesdelapatria@lapampa.edu.ar**

**DOCENTE:**

Pérez Carlos Esteban

**REGISTRO NARRATIVO:**

Título de la experiencia: ¡LUZ, APRENDER HISTORIA, ACCION! (Dinámicas evaluativas en el aula)

Eje temático: La lucha por la democracia: del autoritarismo a las transiciones

Localidad: Ingeniero Luiggi

Institución educativa: Colegio Secundario “Héroes de la Patria”

Área del conocimiento/espacio curricular: HISTORIA

El grupo de estudiantes corresponde a 6° año del Colegio Secundario Héroes de la Patria de Ingeniero Luiggi, en el espacio curricular-Historia. Son 27 alumnos.-

La propuesta en este Ciclo lectivo 2021 comenzó en la bimodalidad. Se proyectaron los temas planificados en el diseño curricular de la asignatura.

**INTRODUCCIÓN A LA SECUENCIA**:

Cuando hablamos de “Historia” nos referimos a ordenar los hechos de una manera determinada. Generalmente se basa en una estructura cronológica a partir de la cual se atiende a cuestiones conceptuales, formales, sociales o culturales. El estudio de la Historia puede ser lineal y a partir de una reproducción de esos saberes aprendidos o también se puede, con esas temáticas, elaborar creativamente una producción, que implique un posicionamiento diferente con esos saberes y que se generen aprendizajes verdaderamente significativos. Ahí entran en juego otros procedimientos, que se centran en debatir cómo las prácticas artísticas/lúdicas se entrecruzan con las tramas temporales mediante lenguajes expresivos y el uso de diferentes recursos, propiciando nuevas matrices narrativas y/o reconstruyendo y afianzando la memoria colectiva.

La idea surge a partir de una propuesta por parte de los alumnos. El motivo principal es tomar esas voces de los estudiantes, para con eso producir una nueva propuesta metodológica que resulte relevante.-

La secuencia se desarrolla como lo indica el título:

**LUZ:** bucear bibliográficamente saberes propuestos en los diseños curriculares de la asignatura

**APRENDER HISTORIA**: incorporar esos saberes a través de diferentes técnicas de aprendizaje

**ACCIÓN**: hacer algo con lo aprendido y aplicarlo en una producción lúdica o artística.-

**SABERES TRABAJADOS**:

Eje: La lucha por la democracia: del autoritarismo a las transiciones

El análisis de distintas interpretaciones sobre la inestabilidad política en Argentina entre 1955 y 1976, teniendo en cuenta la proscripción del peronismo, las pujas entre distintas facciones burguesas, la autonomización de las Fuerzas Armadas y las resistencias y organización del movimiento obrero y estudiantil.

Esto supone:

\*Comprender la inestabilidad institucional y su vinculación con la radicación de capitales extranjeros.

\*Reflexionar acerca de la vinculación de la deuda con los procesos económicos y su impacto en el modelo social.

\*Analizar los movimientos sociales, obreros y estudiantiles de tendencia revolucionaria en el marco de la movilización social y del conflicto político en la Argentina.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS:**

Durante el presente ciclo lectivo estuvimos trabajando con análisis de diferentes períodos de la Historia Argentina, destacando los principales hechos políticos, económicos y sociales transcurridos en las diferentes presidencias. En el mes de Junio comenzamos el período de La Revolución Argentina hasta la tercera presidencia de Perón- María Estela Martínez de Perón. El mismo se trabajó con diversas actividades y recursos:

1-Se comienza indagando los saberes previos de los alumnos

2- Se sugiere lectura de la bibliografía

3-Trabajos prácticos con guías de aprendizaje en función del material teórico

4-Elaboración de redes conceptuales.

5-Exposiciones orales de las redes y la relación de los procesos históricos.

6- Análisis de artículos periodísticos, canciones y películas relacionándolos con las temáticas correspondientes y postura crítica fundamentada.

Todo lo mencionado anteriormente se utilizaba como evidencias de aprendizajes, la mayoría de los cierres de las temáticas eran evaluados en forma oral y/o escrita. Hasta que un alumno realizó la siguiente pregunta: ¿Podríamos en el cierre de cada tema ser evaluado de otra manera? Esta pregunta generó una discusión en el grupo a partir de la repregunta del docente ¿Cómo le gustaría ser evaluados? ¿Qué sugieren hacer?

Así los alumnos y las alumnas tuvieron la posibilidad de pensar algo en conjunto para realizar el cierre pertinente sobre la etapa final de este período histórico. Como resultado surgieron propuestas originales en la que los alumnos y las alumnas debían poner en práctica no sólo los saberes aprendidos en esta unidad sino también otras habilidades adquiridas. Surgieron varias propuestas y que las mismas sean un modo diferente de ser evaluados, no solo por el docente, sino, también por sus compañeros.

**La importancia de la utilización de otras dinámicas de evaluación: lo lúdico y lo artístico.**

En la manera de evaluar tradicional, la respuesta de cada pregunta en una evaluación tradicional está diseñada para medir conceptos específicos o habilidades y se considera de manera individual, casi memorística, en lugar de analizarlas como una secuencia de acciones, como sucede en los juegos o expresión artística, donde cada decisión depende de otras.

Las valoraciones lúdicas o artísticas se basan en proyecciones, lo cual ayuda a que el alumno reflexione cómo y por qué tomaron ciertas decisiones. Así, los estudiantes deben poder revisar los saberes trabajados y ensamblarlos en una propuesta que demuestre ciertos aprendizajes, en un producto, que refleje el conocimiento. Entran en juego, la disposición, la cooperación, los saberes referidos al tema y sobre todo la creatividad.

Se propone para esto una serie de estrategias donde los alumnos deberán cumplimentar una secuencia de actividades de acuerdo a lo alcanzado hasta el momento; podrán contar con las sugerencias del docente, pero deberán resolver la mayor cantidad de pasos posibles solos. Las actividades que se presentaron contaban con el formato de “juegos o entornos conocidos”, de este modo las reglas y el mecanismo se tornan familiares, cuyo fin primordial era contar con la mayor disposición favorable para encarar la tares propuesta; y descartar el temor “a lo desconocido” que suele presentarse en las instancias evaluativas que el alumno enfrenta.

¿Cómo seguimos entonces?

Nos dividimos en grupos pequeños y cada uno pensó una forma diferente a lo tradicional para ser evaluado.

Surgen entonces, una diversidad de producciones interesantes que detallamos:

* Formato de Noticieros de la época
* Periódico / Diario
* Juegos de palabras de mesa y virtuales (Adaptados: rosco, crucigramas, sopas de letras, 8 escalones, creados por ellos: ¿Qué fue primero?)
* Expresiones artísticas (dibujos, pinturas, teatro de sombras)
* Cuestionarios on line
* Expresiones radiales

Las fueron trabajando en el aula y en encuentros extraescolares, para después presentarlas al resto de sus compañeros.

**EVALUACIÓN:**

La evaluación final fue la presentación de cada propuesta. En primer lugar, los alumnos contaron la experiencia y detallaron los pasos de cada producción.- Enumeraron las decisiones que tomaron en cada paso, detallaron los recursos que utilizaron, el proceso desarrollado y como obtuvieron el resultado final.

Luego, pusieron en escena cada producción y las pusieron a consideración del resto de los compañeros.-

Conclusión final:

La propuesta resultó muy interesante, para los alumnos, por varias razones

- Tuvieron muchos espacios de relectura y profundización.

-Se sintieron motivados en una propuesta donde fueron protagonistas.

-Usaron saberes de otras disciplinas y/o habilidades tecnológicas y digitales.-

-Desarrollaron la creatividad al momento de pensar las propuestas para mostrar.

-Profundizaron el trabajo colaborativo entre pares

-Se comprometieron en una propuesta donde primó el juego con intencionalidad pedagógica.

-Aprendieron de una forma diferente y “divertida”.

El “APRENDIZAJE” creativo lúdico y artístico ofrece gran cantidad de ventajas, en dónde a través de este se puede lograr que los educandos desarrollen aspectos de su personalidad de una manera lúdica, significativa y al mismo tiempo divertida, convirtiéndolos en protagonistas de su propio aprendizaje y no sólo en consumidores de conocimientos, pues aprenden haciendo las actividades que más les gusta: jugar, dibujar, pintar, investigar, programar ,editar ,etc, logrando una clase dinámica, motivadora y activa.