

OTROS CRITERIOS MÁS ESPECÍFICOS:

a) PARA ARMAR TAREAS:



1.- Tratar de proponer tareas desafiantes, que no tengan que copiar sino resolver.



O sea, presentarles la consigna (correr sorteando obstáculos- tipo los conos en la escuela -y luego colgar 5 broches en una soga, por ejemplo) sin mostrarlas. Y que prueben los chicos sin ver..., que no copien!

O mostrarles una vez y y...”¿qué hacemos después? A ver...” C/u inventa otra forma..., más difícil y se la enseñamos a los demás! Y otra más fácil para que uds le pasen a los de 3° grado..., qué les parece?

Si les hacemos preguntas, no sugerir respuestas.

Todas esas respuestas, inventos, variaciones, etc podrían ser una de las posibles devoluciones que tengan que hacer los chicos...

Queremos retomar aquí una idea que fue muy productiva como para orientarnos:

*la diferencia entre **complejidad** (cómo está construida la tarea) y **dificultad** (en el momento de enfrentarse a la tarea, cada alumno dispone de saberes diferentes de otros, que le facilitan o dificultan la posibilidad de resolverla):*

“El concepto de complejidad se refiere a la organización de la tarea en términos objetivos; y la dificultad está más cercana a la valoración subjetiva que los alumnos realizan de la complejidad de una tarea”. (Famose, 1990)

2.- Que haya proyecto y secuenciación



Pensamos que está bueno "sacarle el jugo" a cada propuesta...No correr el riesgo de ser un productor/a inagotable de videos... Cómo proponerlo para que sea el inicio de un proyectito para las/os chicas/os..., para que inventen otras alternativas....

Pensemos qué hacer con ellas... ¿Compartirlas con otros (los que pueden)? , ¿desafiarse a sí mismo haciendo un registro de lo que hacen...?, ¿ de cuánto pueden llegar a hacer...?

3.- Una idea que resultó muy interesante fue utilizar referencias y códigos



Facilitan la invención de los/as chicos/as y el intercambio con compañeros por whatsapp.

Se pueden armar desafíos individuales, de pequeño grupo o a todo el grado.

Que c/u resuelva el recorrido con códigos y el/la que se anima puede hacer uno propio usando los mismos códigos o poniéndoles otros.

Explicitar la posibilidad de modificar la propuesta (acortando o alargando la cantidad de acciones, por ejemplo) da lugar a que cada niña o niño vaya probando por un camino de aprendizaje que le resulte cómodo. Siempre insistiendo que c/u se desafíe, que empiece "despacio" y logre, poco a poco, un autodesafío interesante:

Por ejemplo: si estas 2 secuencias seguidas las hice en 1 min voy a tratar de hacerlas en 50 segundos (si tienen celular, tienen cronómetro o temporizador)

¿Qué pasa con quien se supera? Nuestra idea no es que compitan. Una posibilidad es, en otras clases, aumentar complejidad a la propuesta.

También, para crecer la propuesta podemos pensar: primero c/u se arma una secuencia con el invento que les enseñó el/la profe + 1 invento propio.

Luego le agrega el invento de una/o de las/os compañeras/os y trata de que le salga todo seguido..., o de bajarse tiempo...etc.

O de elegir una música y hacerlo al ritmo.

La próxima semana arman grupos y c/u aporta una parte de la secuencia. Se la tienen que aprender entre todos los del grupito. Y en otra semana se propone el desafío a todo el grupo.

A medida que aprendan aportamos para que lo complejicen, por cantidad y/o variedad de saltos, por tiempo, por ajuste con otros, etc.

4.- Se puede implementar también por esta vía una autoevaluación de los niveles de dificultad.



En cada tarea que presentamos dejar abierta la posibilidad de que elijan cuáles hacer (y podemos consultar las razones) y, también, que caractericen cuáles son, para c/u de ellas/os, los niveles de dificultad (*por ejemplo: ¿te resultó difícil?, ¿mediano?, ¿fácil?*) de c/u de las tareas.

5.- Los cuentos como disparadores



También se puede contar un cuento (o articular una tarea con las maestras del grado) que dé inicio para un juego o tarea que se puede recrear en las casas como los/as chicos/as quieran y puedan, y mandan foto o video o explicaciones acorde a su realidad, para compartir con sus compañeros.

6.- Para el caso particular del nivel medio (aunque no es exclusivo): tener en cuenta las dificultades de exposición de la adolescencia



A partir de pensar en la idea de los músicos que publican sus canciones en cuarentena tocando c/u desde su casa, pensamos en que pueden construir algo común a partir de aportes individuales: una música y que armen 4 compases de movimientos y los manden y armar coreografía a partir de eso.

Pensando en las dificultades de exposición de las/os adolescentes, pensamos a partir del trabajo en base rítmica pedirles que armen pasos y se filmen sólo las piernas. Luego editar 4 pasos de c/u, y con la de cuatro chicas/os tienen lista una coreografía de 16 tiempos que construyeron ellos y tienen que aprender todos. Variaciones sobre esta idea...

7.- Inventar juegos



El libro de juegos del grado: qué juegos pueden inventar con reglas claras de cuidado: distancia-no contacto-no objetos, para cuando volvamos a la escuela. ¹

También armar juegos virtuales que puedan compartir con amigos.

Sobre las consignas de las tareas

Hay archivo aparte

¹ Idea tomada de F. Tonucci.