

Chiquimudial: Juego y Valores en el Mundial de Fútbol 2026

Ética y Valores | Ética y valores | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niñas y niños de preescolar (3 a 5 años) participen en experiencias lúdicas inspiradas en el Mundial de Fútbol 2026. A través de juegos, actividades artísticas y deportivas, los niños desarrollarán habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y socioemocionales. El plan promueve el trabajo colaborativo, la convivencia respetuosa y el reconocimiento de reglas, fomentando valores como la empatía, la inclusión y el respeto. Además, los niños explorarán formas creativas de comunicación y expresión, fortaleciendo hábitos de vida saludable y aprendiendo a resolver situaciones en grupo.

La temática del Mundial conecta con la vida cotidiana de los niños porque el fútbol es un juego popular y divertido que muchos reconocen y disfrutan, lo que facilita la motivación y el aprendizaje. Mediante la interacción con símbolos de países, equipos y retos deportivos, se favorece la comprensión cultural y la convivencia diversa. Este plan ofrece a los niños una experiencia significativa de aprendizaje que integra el juego, la colaboración y el desarrollo de valores esenciales para su formación ética y social.

Objetivos de Aprendizaje

- Participar activamente en juegos colaborativos inspirados en el Mundial de Fútbol, promoviendo habilidades motrices y sociales.
- Respetar reglas y turnos durante las actividades para fortalecer la convivencia y el trabajo en equipo.
- Expresar emociones y opiniones de manera respetuosa durante las dinámicas grupales.
- Desarrollar la creatividad y la comunicación a través de actividades artísticas y simbólicas relacionadas con los países y equipos participantes.
- Identificar y practicar hábitos de vida saludable mediante actividades recreativas y deportivas.

Recursos Necesarios

- Balones de fútbol blandos (6 unidades)
- Conos y aros para delimitación de espacios (10 conos, 5 aros)
- Imágenes impresas de banderas y mapas de países participantes (mínimo 12 países)
- Cartulinas, crayones, pinturas, pegamento, tijeras de seguridad
- Materiales para disfraces y accesorios (paños, gorros, camisetas de colores)
- Reproductor de música y altavoz para canciones y ambientación

- Hojas con pictogramas de emociones y reglas básicas
- Espacio amplio para juegos y actividades físicas
- Cuaderno de registro para observación docente

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de motricidad gruesa: caminar, correr, lanzar y atrapar objetos.
- Reconocimiento simple de colores y formas básicas.
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas en grupo.
- Experiencias previas en actividades lúdicas y juegos con reglas.
- Familiaridad básica con la convivencia en grupos pequeños.

Actividades

Sesión 1: Conociendo el Chiquimudial y trabajando en equipo

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a conocer el Chiquimudial, un juego muy divertido inspirado en el Mundial de Fútbol, donde aprenderemos a trabajar juntos en equipo y a respetar reglas para divertirnos.”

Estudiantes: Escuchan y participan con curiosidad.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una pelota de fútbol y pregunta: “¿Alguien ha jugado con una pelota? ¿Qué se hace con ella?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten sus experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una breve historia animada sobre un niño que juega en un equipo del Mundial y cómo se divierte con sus amigos.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y expresan entusiasmo.

Contextualización:

Docente: “Así como en la historia, nosotros también formaremos equipos y aprenderemos a jugar respetando reglas y ayudándonos. Esto nos ayuda a ser buenos amigos.”

Estudiantes: Asienten y se preparan para las actividades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta imágenes de países participantes y explica que cada equipo representará un país. Explica las reglas básicas del juego Chiquimudial: respeto al turno, ayuda mutua y cuidado del espacio.

Actividad 1: “Creando nuestros equipos del Mundial”

- **Objetivo:** Participar en la formación de equipos y conocer los países participantes.
- **Instrucciones:**
 - El docente divide a los niños en grupos de 4.
 - Entrega a cada grupo imágenes de banderas de países y les pide que elijan un equipo.
 - Los niños pintan y decoran la bandera de su equipo en cartulina.
 - Discuten en grupo cómo se llamará su equipo y qué colores usarán.
- **Organización:** Grupos de 4 niños
- **Producto:** Cartulina con bandera decorada y nombre del equipo
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Observa la colaboración, guía con preguntas: “¿Cómo decidieron el nombre? ¿Se están escuchando entre ustedes?”

Actividad 2: “Juego de pasadas con balón”

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades motrices y trabajo colaborativo respetando turnos.
- **Instrucciones:**
 - En sus equipos, los niños se colocan en círculo.
 - Se pasan la pelota suavemente mientras cuentan en voz alta hasta 10.
 - Si alguien no recibe o pasa bien, el equipo conversa cómo mejorar.
 - Se repite la actividad fomentando la comunicación y respeto.
- **Organización:** Grupos de 4 niños
- **Producto:** Participación activa y cooperación en el juego
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Facilita el juego, observa turnos y comunicación, interviene para reforzar respeto y ayuda.

Actividad 3: “Expresamos nuestras emociones con pictogramas”

- **Objetivo:** Reconocer y expresar emociones durante el juego para fortalecer habilidades socioemocionales.
- **Instrucciones:**
 - Después del juego, cada niño elige un pictograma que represente cómo se siente.
 - En círculo, comparten su emoción y explican por qué.
 - El docente guía con preguntas: “¿Qué te gustó del juego? ¿Cómo te sentiste cuando pasaron la pelota?”
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Participación verbal y selección de pictogramas
- **Tiempo:** 55 minutos
- **Rol docente:** Escucha activamente, valida emociones, promueve el respeto entre compañeros.

Diferenciación

- **Para niños que terminan antes:** Invitarlos a diseñar un grito de equipo o una pequeña coreografía para animar a sus compañeros.
- **Para niños con más apoyo:** Uso de ayudas visuales adicionales y acompañamiento individual durante las actividades motoras.

Transiciones

Después de cada actividad, el docente invita a los niños a sentarse en círculo para compartir lo que aprendieron y prepararse para la siguiente actividad, usando canciones cortas relacionadas con el fútbol para mantener la atención y energía.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada equipo decir una cosa que aprendieron sobre jugar en equipo y respetar reglas.
- **Estudiantes:** Responden y escuchan a sus compañeros.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Cómo te sentiste al jugar con tus amigos?”
- “¿Qué hicimos para que todos pudieran jugar bien juntos?”
- “¿Por qué es importante respetar las reglas?”

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación y destaca ejemplos de cooperación y respeto observados durante la sesión.

Transferencia:

Docente: “En la próxima sesión, seguiremos jugando y aprenderemos más sobre los países y cómo celebrar nuestras diferencias jugando juntos.”

Tarea o reto:

Docente: Invita a los niños a contar en casa cómo jugaron con sus amigos y qué reglas siguieron.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Inicio de la sesión 1 mediante preguntas sobre experiencias previas con juegos y balón.
- **Formativa:** Durante las actividades, observación directa de la participación, respeto de reglas, expresión emocional y trabajo colaborativo.
- **Sumativa:** Cierre de la sesión 6 con síntesis grupal y reflexión sobre valores aprendidos y habilidades desarrolladas.

Criterios de evaluación:

- Participación activa en juegos y actividades grupales (objetivo 1).
- Respeto y cumplimiento de reglas durante las dinámicas (objetivo 2).
- Expresión verbal y uso de pictogramas para manifestar emociones (objetivo 3).
- Creatividad y comunicación en actividades artísticas y simbólicas (objetivo 4).
- Práctica de hábitos saludables en actividades recreativas (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación de comportamientos y habilidades.
- Registro anecdótico de participación y colaboración.
- Portafolio con evidencias visuales de trabajos artísticos y fotografías de juegos.
- Autoevaluación sencilla con preguntas guiadas al finalizar actividades.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas decoradas y nombradas de equipos.
- Participación en juegos respetando turnos y reglas.
- Expresión oral de emociones y uso adecuado de pictogramas.
- Creatividades y símbolos elaborados en grupo.
- Demostraciones de hábitos saludables y actitudes colaborativas.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para el Plan de Clase "Chiquimudial: Juego y Valores en el Mundial de Fútbol 2026"

Estos ejemplos están diseñados para ser implementados en sesiones de trabajo colaborativo con niños y niñas de 3 a 5 años, favoreciendo el desarrollo integral a través del juego y actividades lúdicas relacionadas con el Mundial de Fútbol 2026.

• Ejemplo 1: "El Equipo de la Amistad"

Descripción: Los niños se organizan en pequeños equipos que representan países participantes del Mundial. Cada equipo elige un nombre y colores para su bandera con ayuda de la maestra.

Actividad: En un juego sencillo de pases de balón, los niños deben pasar el balón entre sus compañeros sin dejarlo caer. El objetivo es que todos participen y se ayuden mutuamente.

Conexión con objetivos: Se fomenta el trabajo colaborativo, respeto a las reglas del juego, expresión de emociones (como alegría y frustración), y habilidades motrices básicas.

• Ejemplo 2: "Resolvemos Juntos"

Descripción: Durante un juego simbólico de partido de fútbol, surge un conflicto porque dos niños quieren ser porteros.

Actividad: La maestra guía una conversación grupal donde los niños exploran diferentes soluciones: turnarse, elegir otro puesto o jugar en parejas. Entre todos deciden la mejor opción y la ponen en práctica.

Conexión con objetivos: Promueve la comunicación, la resolución conjunta de conflictos, la empatía y el respeto hacia los compañeros.

• Ejemplo 3: "Creando la Canción del Mundial"

Descripción: En equipos, los niños inventan una pequeña canción o rima sobre el Mundial, los valores como respeto y trabajo en equipo, y la diversión del juego.

Actividad: Cada grupo presenta su canción a los demás usando movimientos corporales o instrumentos sencillos (como maracas o palmas).

Conexión con objetivos: Estimula la creatividad, la comunicación verbal y no verbal, y la participación activa en grupo, fortaleciendo el sentido de inclusión y expresión emocional.

• Ejemplo 4: "Circuito de Hábitos Saludables"

Descripción: Se organiza un circuito de actividades físicas (correr, saltar, gatear) simulando ejercicios de calentamiento en un partido de fútbol.

Actividad: En equipos, los niños recorren el circuito, animándose unos a otros y aprendiendo la importancia de la actividad física para la salud.

Conexión con objetivos: Potencia habilidades motrices, el trabajo en equipo y el desarrollo de hábitos saludables, así como la expresión de emociones positivas al animar a los compañeros.

• **Ejemplo 5: "Mapa de los Países y sus Valores"**

Descripción: A partir de un mapa grande, cada equipo coloca imágenes o dibujos relacionados con su país asignado (colores, símbolos, comida típica) y comenta qué valores creen que representan esos países (por ejemplo, respeto, solidaridad).

Actividad: La maestra facilita la conversación y apoya a los niños a expresar sus ideas en grupo.

Conexión con objetivos: Favorece el aprendizaje cognitivo sobre diversidad cultural, la comunicación efectiva y el respeto por las diferencias.

Casos de Estudio Adaptados para Preescolar

Caso	Situación	Acción Colaborativa y Aprendizaje
El balón perdido	Durante un juego, desaparece el balón y los niños no saben dónde buscar.	El grupo se organiza para buscar el balón juntos, comunicándose y escuchándose para compartir ideas y turnarse en la búsqueda. Aprenden a cooperar y resolver problemas juntos.
Turnos para jugar	Más niños quieren participar en una actividad que solo tiene espacio para un pequeño grupo.	Los niños deciden en conjunto cómo turnarse para que todos tengan oportunidad de jugar, desarrollando habilidades de negociación y respeto por las reglas y compañeros.
Celebrando un gol	Un niño anota un gol y todos celebran, pero otro niño se siente triste porque no le tocó jugar.	Los niños y la maestra hablan sobre las emociones, permitiendo que el niño triste exprese lo que siente y el grupo lo incluya en la celebración, fortaleciendo la empatía y el respeto emocional.

Estos ejemplos y casos están diseñados para ser implementados en el marco de la metodología de Aprendizaje Colaborativo, promoviendo la participación activa, el diálogo y la cooperación entre los niños y niñas, respetando sus ritmos y formas de expresión propias de la edad preescolar.