

Jugando y Moviéndonos: Juegos Tradicionales para Grandes Aventureros

Educación Física | Recreación | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren y disfruten juegos tradicionales que fomentan el desarrollo de sus habilidades motrices en el área motora. A través de actividades lúdicas que combinan movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, los pequeños aprenderán a responder a diferentes situaciones mientras se divierten. Además, estas actividades promueven valores humanos y comunitarios como el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo, conectando sus aprendizajes con su vida cotidiana y entorno social.

Al participar en estos juegos, los niños desarrollarán coordinación, equilibrio y destrezas motoras finas y gruesas, fortaleciendo su cuerpo y mente. La metodología de gamificación incorporará puntos, retos y recompensas para motivar su participación activa y hacer el aprendizaje significativo y divertido.

Este plan es relevante porque desde temprana edad el juego es la principal forma de aprendizaje, y mediante los juegos tradicionales los niños conectan con su cultura y comunidad, favoreciendo su desarrollo integral y sentido de pertenencia.

Objetivos de Aprendizaje

- Desarrollar habilidades motrices básicas como correr, saltar, lanzar y atrapar mediante juegos tradicionales.
- Combinar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad para responder a diversas situaciones lúdicas.
- Fomentar actitudes de cooperación, respeto y trabajo en equipo durante las actividades grupales.
- Motivar la participación activa y el disfrute del movimiento a través de retos y recompensas gamificadas.
- Reconocer la importancia de los juegos tradicionales como parte de la cultura y la comunidad.

Recursos Necesarios

- Espacio amplio y seguro para jugar (patio o salón grande).
- Conos o marcadores para delimitar áreas (al menos 10).
- Pelotas suaves pequeñas (5 unidades).
- Cuerdas para saltar (4 unidades).
- Insignias de colores o stickers para premiar (varias).
- Carteles con imágenes de los juegos tradicionales a realizar.
- Reproductor de audio para canciones infantiles relacionadas con el movimiento.

- Tarjetas con retos sencillos escritos y pictogramas para facilitar comprensión.

Requisitos Previos

- Experiencia previa en actividades lúdicas de movimiento básico (correr, saltar, lanzar).
- Conocimiento básico de normas de convivencia y respeto hacia compañeros.
- Habilidad para seguir instrucciones simples.
- Participación previa en juegos grupales o actividades físicas en el aula.

Actividades

Sesión 1: Conociendo Nuestros Movimientos y Juegos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a jugar y movernos mucho para descubrir qué tan grandes aventureros somos. Vamos a aprender juegos que nos ayudan a saltar, correr y atrapar cosas mientras nos divertimos juntos.”

Estudiantes: Escuchan con atención, se preparan para moverse y expresan entusiasmo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes de niños corriendo, saltando y jugando con pelotas. Pregunta: “¿Quién ha jugado a saltar o atrapar una pelota? ¿Cómo se siente cuando corremos y saltamos?”

Estudiantes: Responden con ejemplos o imitan los movimientos.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un reto: “Hoy vamos a ganar puntos para convertirnos en Exploradores del Movimiento. Cada vez que hagamos un juego muy bien, ganaremos una insignia de explorador.”

Estudiantes: Muestran interés y emoción por ganar insignias y participar.

Contextualización:

Docente: “Los juegos que vamos a hacer son como los que jugaban nuestros papás y los niños de antes en la comunidad. Así aprendemos a movernos bien y a trabajar en equipo, como una gran familia.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica brevemente los juegos tradicionales que se realizarán, mostrando las imágenes y las reglas sencillas, invitando a los niños a participar con entusiasmo para ganar puntos y recompensas.

Actividad 1: Carrera de obstáculos “Exploradores saltarines”

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de locomoción y estabilidad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Vamos a saltar dentro de los círculos marcados en el suelo, luego correr hasta el cono y regresar caminando despacio sin perder el equilibrio.”
 - Organizar la fila para que cada niño realice el recorrido uno por uno.
 - Premiar con una insignia a quienes lo logren con buen equilibrio y rapidez.
- **Organización:** Individual por turnos.
- **Producto:** Insignias ganadas y dominio del recorrido.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa equilibrio, fomenta ánimo y corrige suavemente la postura.

Actividad 2: Juego “Atrapa la pelota mágica”

- **Objetivo:** Desarrollar manipulación y coordinación ojo-mano.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Nos pasaremos la pelota suave y trataremos de atraparla sin que se caiga. Si la dejamos caer, volvemos a empezar.”
 - Formar grupos de 4 niños para pasar la pelota en círculo.
 - Ganar puntos de grupo por cada pasada exitosa sin que la pelota toque el suelo.
- **Organización:** Grupos de 4 niños.
- **Producto:** Registro mental y grupal de pases exitosos.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa el pase, alienta la cooperación y reconoce esfuerzos.

Actividad 3: “La cuerda mágica”

- **Objetivo:** Mejorar la coordinación y estabilidad a través del salto.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Vamos a saltar la cuerda que estará en el suelo. Primero un salto, luego dos y después intentaremos saltar en grupo.”
 - Realizar saltos individuales y luego en pequeños grupos coordinados.
 - Premiar con puntos y aplausos a quienes logren saltar con éxito varias veces.

- **Organización:** Individual y grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Logro de saltos consecutivos y coordinación grupal.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Motiva, ajusta el ritmo y ayuda con la coordinación.

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Se les invita a diseñar su propio recorrido de obstáculos usando los conos, fomentando creatividad y liderazgo.
- **Para quienes necesitan apoyo:** Se les asigna un compañero guía para ayudar en movimientos y se les permite realizar actividades a su propio ritmo, con apoyos visuales y verbalización constante.

Transiciones:

Docente: “Muy bien, ahora que somos saltarines expertos, vamos a pasar a un juego donde tendremos que atrapar la pelota con nuestros amigos. ¡Preparados para el siguiente reto!”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a sentarnos en círculo y contar cuántas insignias ganamos hoy. ¿Cuáles fueron los movimientos que más les gustaron? ¿Qué aprendieron sobre jugar con otros?”

Estudiantes: Participan con sus respuestas, recuerdan los juegos y expresan sus emociones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué juego te gustó más y por qué?
- ¿Cómo te sentiste cuando ganaste una insignia?
- ¿Qué hiciste para ayudar a tus amigos a jugar mejor?

Retroalimentación:

Docente: Elogia el esfuerzo individual y grupal, enfatizando la importancia de la cooperación y el respeto. Entrega insignias y stickers de explorador como reconocimiento.

Transferencia:

Docente: “En la próxima sesión vamos a aprender más juegos divertidos y retos para ser mejores exploradores y amigos. También podrán contar a sus familias sobre lo que aprendieron.”

Tarea o reto:

Docente: “En casa, pueden jugar con sus papás o hermanos a saltar o atrapar una pelota suave. ¡Cuéntenme cómo les fue en la próxima clase!”

Sesión 2: Jugando en Equipo: Más Retos y Diversión

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Docente: “¿Quién recuerda los juegos de la semana pasada? Hoy vamos a jugar juntos para ganar más insignias y descubrir qué tan buenos somos trabajando en equipo.”

Estudiantes: Comparten sus experiencias y muestran entusiasmo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Canta una canción infantil que invita a moverse y coordinarse en grupo.

Estudiantes: Cantan y realizan movimientos guiados con alegría.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un nuevo reto: “Hoy, si logramos completar los juegos en equipo, ¡ganaremos una medalla especial de amistad!”

Estudiantes: Se animan y expresan ganas de ganar la medalla.

Contextualización:

Docente: “Jugando juntos aprendemos a ayudarnos y a divertirnos como una comunidad grande y feliz.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: “Carrera de relevos cooperativa”

- **Objetivo:** Combinar locomoción y trabajo en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Nos dividiremos en equipos. Cada niño correrá hasta un cono y regresará para pasar la cuerda a su compañero.”
 - Organizar equipos de 4 niños para la carrera.
 - Ganar puntos por equipo que termine sin errores y con buena cooperación.
- **Organización:** Equipos de 4.
- **Producto:** Registro grupal de tiempo y cooperación.
- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol docente:** Motiva y supervisa, destacando la cooperación.

Actividad 2: “El escondite con pelota”

- **Objetivo:** Desarrollar manipulación y estabilidad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Un niño esconderá la pelota y los demás deberán buscarla caminando con cuidado para no perder el equilibrio.”
 - Cambiar roles para que todos participen.
 - Dar puntos por buscar con cuidado y colaborar para encontrar la pelota.
- **Organización:** Juego grupal.
- **Producto:** Participación y demostración de equilibrio.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Guía con preguntas y reconoce la paciencia y cuidado.

Actividad 3: “La cuerda de la amistad”

- **Objetivo:** Coordinar saltos en grupo y fortalecer lazos comunitarios.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Saldremos saltando la cuerda todos juntos, contando en voz alta para coordinar nuestros saltos.”
 - Intentar saltos sincronizados en grupos pequeños.
 - Recompensar con aplausos y puntos por sincronía y trabajo en equipo.
- **Organización:** Grupos de 3-5 niños.
- **Producto:** Coordinación grupal y disfrute colectivo.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la coordinación y valora el esfuerzo conjunto.

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Proponer que ayuden a explicar las reglas a sus compañeros, reforzando liderazgo y comprensión.
- **Para quienes necesitan apoyo:** Ofrecer apoyo individualizado o en parejas para realizar los movimientos con mayor confianza.

Transiciones:

Docente: “Ahora que somos un equipo muy unido, vamos a ver qué tan bien podemos buscar y saltar todos juntos. ¡Manos a la obra!”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a decir en voz alta qué aprendimos hoy sobre jugar en equipo y movernos juntos.”

Estudiantes: Expresan sus aprendizajes y emociones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayudaste a tus amigos en los juegos?
- ¿Qué sentiste al jugar en equipo?
- ¿Qué movimiento fue el más divertido para ti?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la colaboración y entrega medallas especiales de amistad.

Transferencia:

Docente: “En casa, pueden jugar con sus familias algún juego en equipo y contarme cómo les fue.”

Tarea o reto:

Docente: “Inviten a un amigo o familiar a jugar un juego tradicional para practicar lo que aprendimos.”

Sesión 3: Aventuras con Movimientos y Juegos Tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Docente: “Hoy vamos a ser aventureros que usan muchos movimientos para superar retos y jugar juntos. ¿Están listos para más diversión?”

Estudiantes: Responden con entusiasmo y se preparan para la actividad.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes y pregunta: “¿Qué movimientos recuerdan de los juegos anteriores? ¿Podemos hacerlos otra vez con más retos?”

Estudiantes: Responden e imitan movimientos.

Motivación y enganche:

Docente: “Si completamos los retos de hoy, cada uno podrá elegir una insignia especial para su colección.”

Estudiantes: Se muestran interesados y motivados por elegir insignias.

Contextualización:

Docente: “Estos juegos nos ayudan a ser fuertes y cuidadosos, y a recordar cómo en nuestra comunidad jugamos y aprendemos juntos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: “Saltos del río imaginario”

- **Objetivo:** Mejorar estabilidad y locomoción con imaginación.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Imaginaremos que hay un río y debemos saltar de piedra en piedra sin tocar el agua.”
 - Colocar conos en línea para simular piedras.
 - Los niños saltan con dos pies o uno según la indicación.
 - Ganar puntos por saltos precisos y sin perder equilibrio.
- **Organización:** Individual por turnos.
- **Producto:** Control del salto y equilibrio.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Motiva con narración y corrige suavemente posturas.

Actividad 2: “El juego del pañuelo con pelotas”

- **Objetivo:** Combinar manipulación y locomoción.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Divididos en dos equipos, cuando diga ‘¡Ya!’, deben correr a tomar una pelota y regresar sin que los toquen.”
 - Establecer zonas de inicio y meta.
 - Repetir varias rondas, cambiando roles.
- **Organización:** Equipos.
- **Producto:** Participación activa y rapidez.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa seguridad, fomenta juego limpio y reconoce esfuerzo.

Actividad 3: “Cuento con movimientos”

- **Objetivo:** Integrar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad con expresión corporal.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Narra un cuento breve donde los niños deben realizar movimientos específicos (saltar, atrapar, caminar en puntas de pie) según la historia.

- Invitar a repetir movimientos y animar la participación.

- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y expresión corporal.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Dirige el cuento, guía movimientos y celebra la participación.

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Invitarlos a inventar movimientos nuevos relacionados con el cuento para compartir con sus compañeros.
- **Para quienes necesitan apoyo:** Asignar un compañero guía y usar señales visuales para facilitar la comprensión y ejecución.

Transiciones:

Docente: “Ahora que somos expertos en movimientos, vamos a escuchar un cuento y movernos juntos como los personajes. ¡Vamos a empezar!”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a recordar los movimientos que hicimos y cuál fue nuestro favorito.”

Estudiantes: Comparten sus movimientos preferidos y cómo se sintieron.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuál movimiento te pareció más divertido y por qué?
- ¿Cómo ayudaste a tus amigos en los juegos?
- ¿Qué aprendiste sobre jugar en grupo y moverte con cuidado?

Retroalimentación:

Docente: Valora las respuestas, entrega insignias especiales y anima a seguir practicando.

Transferencia:

Docente: “En casa, pueden contar el cuento y hacer los movimientos con su familia.”

Tarea o reto:

Docente: “Practiquen saltar y caminar en puntas de pie con ayuda de alguien y cuenten qué tal les fue.”

Sesión 4: Fiesta de Juegos y Celebración de Aventureros

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Docente: “Hoy es un día especial para celebrar todo lo que aprendimos jugando y moviéndonos. Vamos a divertirnos mucho en nuestra fiesta de juegos.”

Estudiantes: Se preparan con alegría y expectativas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Repasa con imágenes y preguntas: “¿Se acuerdan de sus juegos favoritos? ¿Qué movimientos les gustaron más?”

Estudiantes: Responden y recuerdan con emoción.

Motivación y enganche:

Docente: “Vamos a jugar todos juntos en una gran fiesta donde podremos ganar muchas insignias y medallas.”

Estudiantes: Se entusiasman y muestran disposición para participar activamente.

Contextualización:

Docente: “Jugando juntos celebramos nuestra amistad, nuestro cuerpo fuerte y nuestra comunidad unida.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: “Gran carrera de obstáculos en equipo”

- **Objetivo:** Integrar locomoción, manipulación y estabilidad en un juego colectivo.
- **Instrucciones:**
 - Organizar equipos para realizar un circuito con saltos, lanzamientos suaves y equilibrio caminando sobre líneas.
 - Los niños deben ayudarse para completar el circuito en equipo.
 - Ganan puntos y medallas por completar el circuito con cooperación y esfuerzo.
- **Organización:** Equipos de 4-5 niños.
- **Producto:** Desempeño en circuito y trabajo colaborativo.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Motiva, observa y reconoce la cooperación y destreza.

Actividad 2: “Juego libre guiado con estaciones”

- **Objetivo:** Practicar diferentes habilidades motrices con autonomía y apoyo.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Organiza estaciones con diferentes juegos: saltar la cuerda, atrapar pelota, caminar en equilibrio.
- Los niños rotan libremente entre estaciones eligiendo qué practicar.
- Se otorgan puntos y stickers según participación y esfuerzo.
- **Organización:** Grupos pequeños, rotación libre.
- **Producto:** Autoevaluación y disfrute de habilidades.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Acompaña, guía y celebra logros individuales y grupales.

Actividad 3: “Baile y despedida de exploradores”

- **Objetivo:** Integrar movimiento y expresión corporal en grupo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Pone música y guía un baile simple con movimientos aprendidos.
 - Invita a todos a participar y celebrar la experiencia.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación y expresión corporal en grupo.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol docente:** Motiva y cierra con un mensaje positivo.

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Invitarlos a ayudar a compañeros con indicaciones o animar al grupo.
- **Para quienes necesitan apoyo:** Acompañamiento personalizado y adaptación de movimientos según necesidad.

Transiciones:

Docente: “Ahora que terminamos los juegos, vamos a movernos todos juntos con música para celebrar.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Docente: “¿Qué fue lo que más les gustó de nuestra fiesta de juegos? ¿Cómo se sienten siendo exploradores del movimiento?”

Estudiantes: Comparten sus sensaciones, aprendizajes y disfrute.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué juego te hizo sentir más fuerte y feliz?
- ¿Cómo ayudaste a tus amigos hoy?

- ¿Qué querrías seguir practicando en el futuro?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño por su esfuerzo y entrega medallas de exploradores por todo lo aprendido.

Transferencia:

Docente: “Recuerden que pueden seguir jugando y moviéndose en casa con su familia y amigos para estar siempre fuertes y felices.”

Tarea o reto:

Docente: “Inviten a alguien a jugar un juego tradicional y cuéntenme cómo se sintieron. ¡Nos vemos en la próxima aventura!”

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la fase de inicio de la sesión 1, mediante preguntas y observación de conocimientos previos sobre movimientos y juegos.
- **Formativa:** Durante todas las actividades de desarrollo, observando habilidades motrices, cooperación y participación.
- **Sumativa:** En la fase de cierre de la sesión 4, mediante reflexión, autoevaluación sencilla y reconocimiento de logros con insignias y medallas.

Criterios de evaluación:

- Demuestra coordinación y control en movimientos básicos (correr, saltar, lanzar) durante los juegos.
- Combina movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad para responder a las situaciones de juego.
- Participa activamente y muestra actitud cooperativa y respetuosa en actividades grupales.
- Reconoce y valora la importancia de los juegos tradicionales y el trabajo en comunidad.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa de habilidades motrices y actitudes.
- Rúbrica simplificada para evaluar participación y cooperación.
- Autoevaluación oral guiada con preguntas simples al finalizar cada sesión.
- Portafolio visual con insignias y medallas obtenidas durante las sesiones.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación activa y desempeño en actividades motrices durante los juegos.
- Interacciones y colaboración con compañeros en las actividades de equipo.
- Reflexiones orales acerca de lo aprendido y experiencia en los juegos.

- Insignias y medallas obtenidas como símbolos de logro y motivación.