

Descubriendo Raíces: Juegos Tradicionales y Predeportivos en Acción

Educación Física | Recreación | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de secundaria comprendan, valoren y disfruten los juegos tradicionales y predeportivos, reconociendo su importancia cultural y su aportación al desarrollo físico y social. A través de actividades dinámicas y participativas, los estudiantes explorarán las reglas, beneficios y el espíritu de colaboración que fomentan estos juegos, conectándolos con su contexto actual y promoviendo la convivencia sana y activa.

El aprendizaje es relevante porque permite a los jóvenes redescubrir formas de recreación que fortalecen la identidad cultural, promueven la actividad física y potencian habilidades sociales y motrices. Además, se integran métodos diversos para atender las distintas formas de aprender, asegurando que cada estudiante participe activamente y se sienta motivado. Este enfoque contribuye a una formación integral, que va más allá del aula, ofreciendo opciones saludables de esparcimiento y convivencia en su vida cotidiana y comunitaria.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir características de juegos tradicionales y predeportivos.
- Participar activamente en la práctica de juegos tradicionales y predeportivos en equipo.
- Analizar el valor cultural y social de los juegos tradicionales en la comunidad.
- Argumentar la importancia de preservar y practicar juegos tradicionales para el bienestar físico y social.

Recursos Necesarios

- Balones de fútbol, voleibol y pelotas pequeñas (3 unidades cada uno).
- Cuerdas para juegos de la soga (2 unidades).
- Conos o marcadores para delimitar espacios (10 unidades).
- Tarjetas impresas con reglas y descripciones de cada juego (1 juego de tarjetas por equipo).
- Proyector y computadora para mostrar videos cortos (1 set).
- Altavoz para reproducir música y sonidos (1 unidad).
- Hojas para elaboración de organizadores gráficos (1 por estudiante).
- Marcadores y plumones de colores (varios).
- Reloj o cronómetro (1 unidad).

Requisitos Previos

- Conocimiento general sobre actividades físicas básicas y deportes comunes.
- Habilidades motrices básicas para correr, saltar y lanzar objetos.
- Experiencia previa en trabajo en equipo y respeto a reglas durante juegos o deportes.
- Actitud abierta para la participación activa y el respeto a compañeros.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir el tema de juegos tradicionales y predeportivos, motivar la curiosidad y conectar con experiencias previas de los estudiantes para preparar su participación activa.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y plantea la pregunta detonadora: "¿Qué juegos recuerdan haber jugado en casa o en la comunidad que no requieren tecnología o instalaciones especiales?"
- **Estudiantes:** Responden en voz alta y comparten ejemplos breves.
- **Docente:** Anota en la pizarra o rotafolio algunas respuestas destacadas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto (3 minutos) que muestra diversos juegos tradicionales y predeportivos practicados en diferentes regiones, destacando la diversión y la convivencia.
- **Estudiantes:** Observan atentamente y reflexionan sobre lo visto.
- **Docente:** Comenta un dato curioso: "Estos juegos se han jugado por generaciones y ayudan a fortalecer amistades y salud física sin necesidad de tecnología."

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo estos juegos están presentes en su comunidad, pueden jugarse en cualquier espacio y fomentan valores como el respeto y la cooperación.
- **Estudiantes:** Relacionan la explicación con sus propias experiencias y expresan expectativas para la sesión.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 110 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el contenido mediante recursos multimedia, lectura guiada y prácticas activas, garantizando múltiples formas de representación y expresión para atender a la diversidad del aula.

Actividad 1: Descubre y Explica

- **Objetivo:** Identificar y describir características de juegos tradicionales y predeportivos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4 y reparte tarjetas con nombres y reglas básicas de juegos tradicionales y predeportivos (ej: la sogá, rayuela, quemados, carrera de sacos).
 - Cada grupo lee y discute las reglas, luego prepara una breve explicación con dibujos o esquemas para compartir con la clase.
 - **Estudiantes:** Trabajan en equipo para entender y visualizar el juego asignado.
 - Luego, cada grupo expone frente al grupo sus hallazgos y explicación en 3 minutos.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Explicación oral apoyada con dibujos o esquemas simples.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Observa la participación, formula preguntas guía como "¿Qué habilidades se necesitan para jugarlo?" o "¿Qué valores se fomentan?" y apoya a grupos con dificultades.

Actividad 2: Práctica en Acción

- **Objetivo:** Participar activamente en la práctica de juegos tradicionales y predeportivos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza a los estudiantes en estaciones con diferentes juegos: sogá, carrera de sacos, quemados y rayuela.
 - Explica las reglas brevemente y supervisa el desarrollo de cada juego por tiempos de 15 minutos rotativos.
 - **Estudiantes:** Rotan por las estaciones, participando activamente, aplicando lo aprendido y respetando reglas y compañeros.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes por estación.
- **Producto:** Participación activa y cooperación en cada juego.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Supervisa el juego, refuerza normas de respeto y seguridad, motiva la participación y adapta instrucciones para quienes necesiten apoyo.

Actividad 3: Debate y Reflexión Grupal

- **Objetivo:** Analizar el valor cultural y social de los juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Plantea preguntas para debate: "¿Por qué creen que estos juegos son importantes para nuestra cultura?" y "¿Cómo pueden ayudar a fortalecer relaciones y salud?"
 - Los estudiantes discuten en grupos pequeños y luego comparten ideas en plenaria.
 - **Estudiantes:** Expresan opiniones, escuchan a compañeros y construyen argumentos.

- **Organización:** Grupos pequeños y plenaria.
- **Producto:** Argumentos orales y conclusiones compartidas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, fomenta el respeto y sintetiza ideas claves al finalizar.

Diferenciación

- **Estudiantes que terminan antes:** Invitar a crear una breve presentación digital o cartel ilustrativo sobre un juego tradicional usando tabletas o computadoras disponibles.
- **Estudiantes que necesitan más apoyo:** Asignar un compañero tutor dentro del grupo para apoyar la lectura y comprensión de reglas, usar demostraciones físicas claras y simplificar instrucciones.

Transiciones

- Al terminar cada actividad, el docente conecta la experiencia con la siguiente: "Ahora que conocen y explicaron los juegos, vamos a vivirlos en acción para sentir su dinámica y diversión."
- Luego de la práctica, se enlaza con la reflexión: "Después de jugar, pensemos juntos en lo que aprendimos y cómo estos juegos nos unen."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 40 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Reparte hojas para que cada estudiante elabore un organizador gráfico con tres columnas: Nombre del juego, habilidades que desarrolla, y valor social o cultural.
- **Estudiantes:** Completan el organizador con apoyo de notas o memoria.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué juego te gustó más y por qué?
- ¿Cómo crees que estos juegos pueden ayudar a mantener una vida activa y saludable?
- ¿Qué aprendiste sobre la importancia de preservar estas tradiciones?

Retroalimentación:

El docente revisa los organizadores gráficos y escucha respuestas, ofreciendo comentarios personalizados que reconocen esfuerzos, corrigen malentendidos y refuerzan conceptos claves.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a compartir un juego tradicional con su familia o amigos durante la semana y a observar cómo se vive en su comunidad, conectando el aprendizaje con su entorno inmediato.

Tarea o reto:

Invitar a que cada estudiante prepare una breve explicación o demostración del juego favorito para compartirla en la siguiente reunión o con otros grupos escolares, promoviendo la difusión y valoración de estas prácticas.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en inicio (activación de conocimientos), formativa durante el desarrollo (observación y participación en actividades), y sumativa en cierre (organizador gráfico y reflexión).

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente características y reglas de los juegos tradicionales y predeportivos (Objetivo 1).
- Participa activamente y con respeto en la práctica de juegos (Objetivo 2).
- Analiza y expresa argumentos sobre el valor cultural y social de los juegos (Objetivo 3).
- Argumenta la importancia de preservar los juegos para la salud y convivencia (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para la participación y respeto durante juegos.
- Rúbrica para evaluar la claridad y contenido de las explicaciones orales y el organizador gráfico.
- Observación directa y registro anecdótico durante debates y prácticas.
- Autoevaluación escrita breve al final de la sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Explicaciones orales y visuales en la actividad "Descubre y Explica".
- Participación efectiva y respetuosa en las actividades prácticas.
- Contribuciones en el debate grupal.
- Organizador gráfico y respuestas reflexivas en la fase de cierre.

Enriquecimientos

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Nuestro Juego Favorito"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Conectar con los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes sobre juegos tradicionales y predeportivos, promoviendo el reconocimiento y valoración de estas prácticas.

Descripción de la actividad:

- En círculo, cada estudiante comparte brevemente (30-45 segundos) un juego tradicional o predeportivo que conozca o haya jugado alguna vez, mencionando qué es lo que más le gusta de ese juego.
- El docente toma nota en un pizarrón o papelógrafo visible para todos, enlistando los juegos mencionados y destacando aspectos comunes como la colaboración, la diversión, el movimiento o las reglas.
- Al finalizar las intervenciones, el docente guía una breve reflexión grupal con preguntas como:
 - ¿Por qué creen que estos juegos han pasado de generación en generación?
 - ¿Qué valores o habilidades creen que se pueden aprender jugando?

Adaptaciones según Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- Para estudiantes que puedan sentirse tímidos al hablar en grupo, se ofrece la opción de escribir su juego favorito en una hoja para que el docente lo lea en voz alta.
- Se puede incluir imágenes o videos cortos de algunos juegos mencionados para facilitar la comprensión y el interés visual.
- El docente refuerza positivamente todas las aportaciones para motivar la participación y el sentido de pertenencia.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para la Sesión

Para que los estudiantes de secundaria valoren los juegos tradicionales y predeportivos, se proponen actividades que les permitan experimentar, reflexionar y conectar con estas prácticas de manera significativa y accesible para todos, siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

• Juego Tradicional: La Rayuela

- *Descripción:* Los estudiantes jugarán la rayuela, un juego tradicional que involucra saltar sobre cuadros numerados dibujados en el suelo.
- *Objetivo:* Promover la coordinación motriz, el equilibrio y la socialización.
- *Accesibilidad:* Se adaptarán las reglas para estudiantes con movilidad reducida, permitiendo que lancen la piedra con la mano o usen ayudas para desplazarse.
- *Reflexión:* Al finalizar, se discutirá cómo este juego fomenta la concentración y la cooperación entre jugadores.

• Juego Predeportivo: Mini-Balonmano

- *Descripción:* Se organizará un partido simplificado de balonmano con reglas adaptadas para facilitar la participación de todos.
- *Objetivo:* Desarrollar habilidades básicas como lanzar, atrapar y desplazarse en equipo.
- *Accesibilidad:* Se ofrecerán diferentes tipos de pelotas (más blandas, de distinto tamaño) y roles variados para que todos los estudiantes puedan participar activamente.
- *Reflexión:* Se analizará cómo este juego predeportivo ayuda a mejorar la cooperación y el respeto por las reglas.

• Juego Tradicional: La Soga

- *Descripción:* Competencia de tira y afloja en equipos mixtos, fomentando el trabajo en grupo y la fuerza física.
- *Objetivo:* Impulsar la cooperación, la estrategia y la resistencia física.
- *Accesibilidad:* Ajustar el tamaño y peso de la soga; permitir roles de apoyo o estrategia para quienes no puedan participar físicamente.
- *Reflexión:* Conversar sobre la importancia del trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

Casos de Estudio para Reflexión y Valoración

Después de las actividades, se presentarán breves casos de estudio reales o simulados para conectar la experiencia práctica con su contexto social y cultural:

Nombre del Caso	Descripción	Pregunta para Reflexión
Reviviendo la Rayuela en la Comunidad	Un grupo de jóvenes en una comunidad rural recuperó la rayuela como forma de preservar su identidad cultural y fomentar la convivencia.	¿Cómo creen que jugar a la rayuela puede ayudar a fortalecer la identidad y las relaciones en su comunidad?
Mini-Balonmano en la Escuela Inclusiva	Una escuela adaptó el mini-balonmano para que estudiantes con diferentes habilidades participaran juntos y aprendieran valores de respeto y colaboración.	¿De qué manera adaptar los juegos predeportivos puede ayudar a que todos se sientan incluidos y valorados?
La Soga: Más que un Juego	En un barrio urbano, la soga se usa en festivales para promover la unión entre vecinos y enseñar a los niños sobre el trabajo en equipo.	¿Qué valores creen que transmite la práctica de la soga más allá de la actividad física?

Conexión con los Objetivos de Aprendizaje

Estas actividades y casos de estudio están diseñados para que los estudiantes:

- Experimenten de forma práctica y vivencial los juegos tradicionales y predeportivos.
- Reconozcan la importancia cultural, social y formativa de estos juegos.
- Valoren la diversidad y la inclusión de todos los estudiantes en las actividades.
- Reflexionen críticamente sobre los valores y aprendizajes que estos juegos transmiten.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para favorecer que los estudiantes de secundaria valoren los juegos tradicionales y predeportivos, las estrategias de retroalimentación deben ser constructivas, específicas y promover la reflexión personal y grupal. A continuación se presentan varias estrategias alineadas con el objetivo y la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje, pensadas para una sesión de 3 horas.

- **Ronda de Reflexión Guiada**
 - Al finalizar las actividades, el docente plantea preguntas abiertas para que los estudiantes expresen qué aprendieron y cómo perciben la importancia de los juegos tradicionales y predeportivos.
 - Ejemplos de preguntas: “¿Qué aspectos de los juegos te parecieron más valiosos?”, “¿Cómo crees que estos juegos pueden ayudar en tu desarrollo físico y social?”
 - El docente reformula respuestas destacando aspectos positivos y sugiriendo mejoras específicas para la participación y actitud.
- **Feedback entre Pares mediante Tarjetas de Comentarios**

- Los estudiantes se agrupan en parejas o tríos para compartir entre ellos lo que apreciaron en el desempeño o actitud del otro durante los juegos.
- Se proporcionan tarjetas con frases guía para que el feedback sea constructivo, por ejemplo: “Me gustó cómo participaste en... porque...”, “Una cosa que podrías mejorar es...”
- El docente supervisa y apoya para que los comentarios sean respetuosos y específicos.

- **Autoevaluación con Rúbrica Simplificada**

- Se entrega a los estudiantes una rúbrica sencilla con criterios claros relacionados con la valoración de los juegos (participación, respeto de reglas, trabajo en equipo, disfrute).
- Los estudiantes se autoevalúan y escriben un compromiso personal para mejorar o continuar promoviendo los juegos tradicionales.
- El docente revisa estas autoevaluaciones para dar retroalimentación personalizada en futuras sesiones.

- **“Lo que Aprendí y Lo que Puedo Compartir”**

- En círculo, cada estudiante comparte una cosa que haya aprendido sobre los juegos tradicionales y una idea para compartir ese aprendizaje con su familia o comunidad.
- El docente enfatiza la importancia de transmitir la cultura y los valores de estos juegos, reforzando el objetivo de valoración.
- Se puede registrar en un cartel o mural visible para toda la clase, reforzando el sentido de logro colectivo.

- **Evaluación Formativa mediante “Semáforo de Emociones”**

- Al final, cada estudiante señala con tarjetas de colores (verde, amarillo, rojo) cómo se sintió con respecto a su participación y aprendizaje.
- El docente recoge esta información para identificar emociones relacionadas con la experiencia y orientar futuras intervenciones.
- Se complementa con preguntas breves para que expliquen su elección, promoviendo la autoexpresión y conciencia emocional.