

Redescubriendo nuestras raíces: Juegos tradicionales y autóctonos en acción

Educación Física | Recreación | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito principal que los estudiantes de media experimenten y valoren diversas manifestaciones del juego tradicional y autóctono, reconociendo su importancia cultural y su vigencia en la sociedad contemporánea. A través de actividades vivenciales y colaborativas, los jóvenes explorarán juegos ancestrales, comprendiendo sus reglas, dinámicas y la riqueza cultural que representan. Este aprendizaje es relevante porque conecta la identidad cultural con la recreación, promoviendo el respeto por las tradiciones y fomentando habilidades sociales, físicas y cognitivas. Además, al experimentar estos juegos, los estudiantes desarrollan competencias como el trabajo en equipo, la creatividad para adaptar juegos y la reflexión crítica sobre la importancia del juego en la comunidad y la salud integral. La sesión integra un reto que invita a los estudiantes a diseñar e innovar una versión propia de un juego tradicional, conectando así el aprendizaje con contextos reales y su vida cotidiana, donde podrán aplicar y compartir estas prácticas con su familia y entorno social.

Objetivos de Aprendizaje

- Experimentar diversas manifestaciones del juego tradicional y autóctono mediante la participación activa en dinámicas recreativas.
- Analizar y describir las reglas, objetivos y valores culturales presentes en juegos tradicionales seleccionados.
- Diseñar creativamente una propuesta innovadora basada en un juego tradicional para fomentar la recreación en su comunidad.
- Reflexionar sobre la importancia del juego en la construcción de identidad cultural y en el bienestar social y personal.

Recursos Necesarios

- Espacio amplio al aire libre o gimnasio (mínimo 5x5 metros)
- Materiales para juegos tradicionales: pelotas de trapo, cuerdas, aros, piedras o dados de madera, tablas o cartulinas con reglas impresas
- Carteles o fichas con breves descripciones históricas de los juegos
- Marcadores o plumones para escribir
- Hojas blancas y lápices o bolígrafos
- Dispositivo móvil o proyector para mostrar videos cortos (opcional)

- Reloj o cronómetro

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de juegos recreativos comunes en la escuela o comunidad.
- Habilidades motoras básicas para participar en juegos físicos.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo en equipos pequeños.
- Actitud abierta y respetuosa hacia diferentes manifestaciones culturales.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica a los estudiantes que explorarán y vivirán juegos tradicionales y autóctonos, para entender su valor cultural y experimentar la recreación desde una perspectiva histórica y comunitaria.

Estudiantes: Escuchan atentamente y se preparan para participar activamente.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Formula la pregunta detonadora para iniciar el diálogo: "¿Qué juegos conoces que hayan sido jugados por tus abuelos o familiares mayores? ¿Por qué crees que esos juegos se han mantenido o desaparecido?"

Estudiantes: Responden en voz alta o comentan en parejas durante 5 minutos.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "¿Sabían que muchos juegos tradicionales nacieron para enseñar habilidades necesarias para la vida en la comunidad? Por ejemplo, algunos juegos desarrollaban la puntería, la velocidad o la cooperación, igual que los deportes modernos."

Además, brevemente muestra imágenes o un video corto (3-4 minutos) que ilustre juegos autóctonos en acción.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con la vida diaria: "Estos juegos no solo son entretenimiento, sino que reflejan nuestra historia y cultura. Hoy ustedes tendrán la oportunidad de vivirlos, entenderlos y hasta crear sus propias versiones para compartirlas con su familia y amigos."

Estudiantes: Reflexionan y se preparan para las actividades prácticas que vendrán.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

80 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica brevemente que trabajarán en grupos para experimentar tres juegos tradicionales diferentes, analizando sus reglas y valores, y luego diseñarán una propuesta innovadora basada en alguno de ellos.

Actividad 1: "Explorando y Experimentando Juegos"

- **Objetivo:** Experimentar diversas manifestaciones del juego tradicional y autóctono.
- **Instrucciones:**
 - Dividir la clase en 3 grupos de 4-5 estudiantes.
 - Asignar a cada grupo un juego tradicional diferente (por ejemplo: el trompo, la rayuela, el juego de la sogá).
 - Entregar materiales y una breve ficha con las reglas y origen del juego.
 - Los estudiantes practican el juego durante 20 minutos, asegurándose de comprender las reglas y disfrutar la dinámica.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Participación activa y comprensión práctica del juego.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Observa, aclara dudas, fomenta la participación y resalta aspectos culturales y motores de cada juego.

Actividad 2: "Analizando y Compartiendo"

- **Objetivo:** Analizar y describir las reglas y valores culturales presentes en los juegos.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo responde en su cuaderno o ficha: ¿Cuáles son las reglas principales? ¿Qué habilidades se desarrollan? ¿Qué valores o tradiciones refleja el juego?
 - Preparan una breve presentación para compartir con el resto de la clase.
 - Cada grupo expone en 5 minutos sus conclusiones, mientras los demás escuchan y hacen preguntas.
- **Organización:** Grupos pequeños y plenaria
- **Producto:** Resumen escrito y exposición oral.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la reflexión con preguntas guía: "¿Por qué creen que este juego era importante en su comunidad? ¿Qué habilidades prácticas se ejercitan? ¿Qué emociones o relaciones promueve?"

Actividad 3: "Innovando el Juego Tradicional"

- **Objetivo:** Diseñar creativamente una propuesta innovadora basada en un juego tradicional.
- **Instrucciones:**
 - En los mismos grupos, invitar a modificar o combinar elementos de los juegos para crear una nueva versión que pueda ser atractiva para su comunidad actual.
 - Escribir las nuevas reglas, materiales necesarios y explicar su propósito.
 - Preparar una demostración práctica o explicación para presentar al grupo.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Propuesta escrita y demostración creativa.
- **Tiempo:** 35 minutos
- **Rol del docente:** Estimula la creatividad con preguntas: "¿Qué cambiarían para hacerlo más divertido o inclusivo? ¿Cómo podrían involucrar a más personas? ¿Qué valores quieren destacar?" Apoya con sugerencias y recursos.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitarlos a investigar en línea o en libros otros juegos tradicionales y preparar una breve ficha para compartir en clase.
- **Para estudiantes que requieren más apoyo:** Proporcionar instrucciones escritas claras, acompañar con ejemplos visuales, asignar roles específicos que se ajusten a sus habilidades y ofrecer apoyo cercano durante la actividad.

Transiciones:

Docente: Usa preguntas para conectar actividades, por ejemplo: "Ahora que ya conocemos y jugamos estos juegos, ¿cómo podríamos hacerlos aún más interesantes para nuestra comunidad?" Esto motiva al grupo a pasar de experimentar a analizar y luego a innovar.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

20 minutos

Síntesis:

Docente: Propone la actividad "Ticket de salida": cada estudiante escribe en una hoja tres ideas clave que aprendió hoy sobre los juegos tradicionales y una pregunta que aún tenga.

Estudiantes: Entregan sus hojas al docente al salir.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me ayudó participar en estos juegos a entender mejor nuestra cultura?
- ¿Qué habilidades o valores descubrí que se practican a través del juego?

- ¿Cómo puedo compartir o aplicar lo que aprendí en mi entorno familiar o social?

Retroalimentación:

Docente: Revisa las respuestas del ticket de salida para identificar aciertos y dudas comunes, ofrece comentarios positivos y sugerencias para profundizar en futuras sesiones.

Transferencia:

Docente: Anima a los estudiantes a enseñar o jugar los juegos tradicionales en casa o con amigos, y a reflexionar sobre cómo estas prácticas fortalecen relaciones y cultura.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a grabar un video o realizar un breve reporte sobre la experiencia de compartir un juego tradicional con su familia o comunidad, para comentar en la próxima clase o en redes escolares.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es diagnóstica al inicio (activación de conocimientos previos), formativa durante el desarrollo (observación directa, análisis de productos y presentaciones) y sumativa en el cierre (ticket de salida y reflexión escrita).

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en la experimentación de juegos tradicionales, demostrando comprensión básica de sus reglas y dinámicas (objetivo 1).
- Analiza y describe con claridad las características y valores culturales de los juegos estudiados (objetivo 2).
- Diseña una propuesta innovadora fundamentada en un juego tradicional, mostrando creatividad y coherencia en su explicación (objetivo 3).
- Reflexiona críticamente sobre la importancia cultural y social del juego, expresando ideas personales y colectivas (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para participación activa, rúbrica para evaluación de presentaciones y propuestas creativas, observación directa con guía de indicadores, y autoevaluación mediante reflexión escrita.

Evidencias de aprendizaje: Participación en juegos, fichas analíticas, exposiciones orales, propuestas innovadoras escritas y el ticket de salida con reflexiones personales.