

Revive y Juega: Explorando Juegos Tradicionales y Autóctonos

Educación Física | Recreación | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de media (15-17 años) experimenten y valoren diversas manifestaciones del juego a través de juegos tradicionales y autóctonos. Los estudiantes conocerán la importancia cultural y social de estos juegos, reconociendo su relevancia en la identidad y convivencia comunitaria. Mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Retos, los alumnos enfrentarán desafíos que les permitirán explorar, practicar y adaptar estos juegos a su contexto actual, fomentando la creatividad y el trabajo colaborativo.

Este enfoque activo y centrado en el estudiante promueve habilidades motrices, sociales y cognitivas a la vez que fortalece la valoración del patrimonio cultural. Además, conecta con la vida real al mostrar cómo el juego puede ser una herramienta para la integración social, el respeto cultural y la recreación saludable en el tiempo libre. Al finalizar la sesión, los estudiantes estarán capacitados para identificar, practicar y reflexionar sobre diferentes juegos tradicionales y autóctonos, promoviendo su conservación y disfrute.

Objetivos de Aprendizaje

- Experimentar y practicar diversas manifestaciones de juegos tradicionales y autóctonos.
- Analizar el valor cultural y social de los juegos tradicionales en su comunidad y entorno.
- Diseñar adaptaciones creativas de juegos tradicionales para su aplicación en contextos modernos.
- Colaborar en equipo para resolver retos relacionados con la recreación a través del juego.

Recursos Necesarios

- Espacio amplio al aire libre o gimnasio para actividades físicas.
- Materiales para juegos: pelotas, cuerdas, aros, piedras, tizas para marcar espacios.
- Cartulinas y marcadores para diseñar reglas o adaptaciones.
- Proyector o pantalla para mostrar videos cortos sobre juegos tradicionales.
- Dispositivo móvil o cámara para grabar las prácticas (opcional).
- Hojas de trabajo para registro y reflexión.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre juegos comunes y recreación.
- Habilidades motrices básicas para participar en juegos físicos.

- Experiencias previas en trabajo en equipo y actividades lúdicas.
- Interés general por actividades recreativas y culturales.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a descubrir y experimentar juegos tradicionales y autóctonos que forman parte de nuestra cultura. Es importante entender cómo estos juegos nos conectan con nuestra historia y fomentan la convivencia y el trabajo en equipo."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Para comenzar, respondan rápido: ¿qué juegos recuerdan haber jugado con sus familias o en su comunidad? ¿Conocen algún juego que haya pasado de generación en generación?"

Estudiantes: Responden en voz alta o escriben en una hoja breve lista de juegos conocidos.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un video de 3 minutos que muestra jóvenes jugando "rayuela", "trompo" y "la sogá", resaltando datos curiosos como su antigüedad y su presencia en diversas culturas.

Contextualización:

Docente: "Estos juegos no solo son divertidos, sino que también nos enseñan sobre nuestra identidad y cómo podemos convivir en grupo. En esta sesión, ustedes serán los protagonistas para retomar estas actividades y proponer formas nuevas de disfrutarlas."

Estudiantes: Reflexionan brevemente y comparten expectativas sobre la sesión.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

75 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a trabajar en equipos para explorar tres juegos tradicionales diferentes. Cada grupo conocerá las reglas originales, las practicará y luego enfrentará el reto de diseñar una variante adaptada para nuestros tiempos."

Actividad 1: Exploración y práctica de juegos tradicionales

- **Objetivo:** Experimentar directamente manifestaciones de juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - Dividir la clase en 3 grupos, cada uno recibe la descripción y materiales para un juego: rayuela, trompo o la soga.
 - Leer en conjunto las reglas del juego asignado.
 - El grupo practica el juego durante 20 minutos, asegurando que todos participen.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes.
- **Producto:** Registro escrito breve de la experiencia y dificultades encontradas.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar, aclarar dudas, motivar la participación y observar la dinámica grupal.

Actividad 2: Análisis cultural y social

- **Objetivo:** Analizar el valor cultural y social de los juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo discute y responde: ¿Qué valores o aprendizajes creen que transmite el juego? ¿Cómo ayuda a la convivencia o al entendimiento cultural?
 - Preparan una breve exposición (3 minutos) para compartir con el resto de la clase.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes.
- **Producto:** Presentación oral y notas escritas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Facilitar la reflexión con preguntas guía: "¿Qué habilidades sociales requieren? ¿Creen que estos juegos pueden ser útiles hoy? ¿Por qué?"

Actividad 3: Diseño de adaptación creativa

- **Objetivo:** Diseñar adaptaciones creativas para los juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo recibe cartulinas y marcadores para diseñar una versión adaptada del juego que sea atractiva para jóvenes hoy.
 - Incluir nuevas reglas, materiales alternativos o modos de juego.
 - Preparan un cartel explicativo y una demostración práctica.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes.
- **Producto:** Cartel y demostración de la variante de juego.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Orientar ideas, incentivar creatividad, asegurar participación equitativa y guiar la presentación final.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: pueden preparar una breve reflexión escrita sobre cómo estos juegos podrían promover la salud física y mental.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: asignar apoyos visuales con pasos claros, permitir roles dentro del grupo que se ajusten a sus fortalezas (coordinador, anotador, presentador).

Transiciones:

Docente: "Ahora que conocen y experimentaron los juegos, vamos a compartir lo aprendido y reflexionar cómo estas actividades pueden seguir vivas en nuestra comunidad."

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

25 minutos

Síntesis:

Docente: "Formemos un círculo y cada grupo compartirá en una frase la idea más importante que aprendieron hoy sobre los juegos tradicionales y su valor."

Estudiantes: Participan con frases breves.

Docente: Entrega a cada estudiante una hoja para completar un ticket de salida con 3 ideas clave aprendidas y una pregunta que les gustaría explorar más.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué nuevo aprendí sobre los juegos tradicionales y autóctonos?
- ¿Cómo puedo aplicar lo que aprendí en mi vida diaria o con mis amigos y familia?
- ¿Qué retos enfrenté hoy y cómo los superé en el trabajo en equipo?

Retroalimentación:

Docente: Recoge los tickets de salida, ofrece comentarios orales inmediatos elogiando la participación y creatividad, y sugiere cómo seguir explorando estos juegos.

Transferencia:

Docente: "Los invito a compartir y jugar estas adaptaciones en sus hogares o en actividades comunitarias, para seguir manteniendo viva nuestra cultura y pasar momentos divertidos."

Tarea o reto:

Docente: "Para la próxima clase, investiguen un juego tradicional de su región que no hayamos visto hoy y preparen una breve explicación para compartir con la clase."

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en Inicio (activación de conocimientos previos), Formativa durante el Desarrollo (observación de participación, actividades grupales y presentaciones), y Sumativa en el Cierre (ticket de salida y reflexión metacognitiva).

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en la práctica y adaptación de juegos tradicionales (objetivo 1).
- Identifica y explica el valor cultural y social de los juegos (objetivo 2).
- Demuestra creatividad y colaboración en el diseño de adaptaciones (objetivos 3 y 4).
- Reflexiona críticamente sobre su aprendizaje y aplicación personal (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y colaboración en actividades grupales.
- Rúbrica para evaluación de presentaciones orales y carteles creativos.
- Ticket de salida para evaluar la comprensión y reflexión individual.
- Observación directa durante las prácticas y discusiones.

Evidencias de aprendizaje:

- Registros escritos y notas tomadas durante las actividades.
- Presentaciones orales y carteles de adaptaciones creativas.
- Ticket de salida con síntesis y preguntas de reflexión.