

Jugando y Descubriendo: Juegos Tradicionales de la Sierra Ecuatoriana

Educación Física | Recreación | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria (6 a 11 años) descubran y valoren los juegos tradicionales de la región sierra ecuatoriana a través de experiencias recreativas y colaborativas. Los niños explorarán juegos ancestrales que forman parte del patrimonio cultural de su entorno, desarrollando habilidades motrices, sociales y cognitivas mientras fortalecen el trabajo en equipo y la responsabilidad compartida.

El aprendizaje se enfoca en la participación activa mediante el aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes trabajan en grupos pequeños para aprender unos de otros, respetar turnos y resolver juntos retos. Conocer estos juegos no solo les permite divertirse, sino también conectar con sus raíces culturales y comprender la importancia de preservar estas tradiciones en la vida cotidiana.

Al finalizar las cinco sesiones, los alumnos habrán aprendido las reglas, el significado y la práctica de varios juegos típicos de la Sierra ecuatoriana, promoviendo la identidad y el respeto por la diversidad cultural local.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir las características principales de los juegos tradicionales de la región sierra ecuatoriana.
- Participar activamente en la práctica de juegos tradicionales con responsabilidad y colaboración en equipo.
- Analizar la importancia cultural y social de los juegos tradicionales dentro de su comunidad.
- Demostrar habilidades motrices básicas y trabajo colaborativo mediante la ejecución de juegos tradicionales.
- Reflexionar sobre la experiencia de jugar en grupo y el valor del respeto y la cooperación.

Recursos Necesarios

- Espacio amplio al aire libre o gimnasio escolar con área libre (mínimo 15x15 metros).
- Materiales para juegos tradicionales: piedras pequeñas (para el juego de la "Rana"), cuerdas para saltar (mínimo 5), tizas o cinta adhesiva para marcar el suelo, pelotas pequeñas de trapo o goma (mínimo 5).
- Carteles impresos con reglas escritas y dibujos explicativos de cada juego.
- Reproductor de audio para música típica de la región (opcional para ambientar).
- Hojas y lápices para que los grupos anoten sus observaciones y reflexiones.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividades.
- Lista de cotejo para la observación del docente.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas para seguir instrucciones y trabajar en equipo.
- Conocimiento previo de algunos juegos simples o experiencia en actividades recreativas grupales.
- Respeto por compañeros y disposición para participar activamente en juegos físicos.
- Experiencias previas en actividades motrices básicas (correr, saltar, lanzar).

Actividades

Sesión 1: Introducción y Primeros Juegos Tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy comenzaremos a conocer juegos que se han jugado por muchos años en la Sierra ecuatoriana y que nos ayudan a divertirnos y aprender juntos.

Estudiantes: Escuchan y participan activamente.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta al grupo: “¿Conocen algún juego que les guste mucho y que hayan escuchado que se juega en nuestra región?”

Estudiantes: Comparten uno o dos juegos que conocen.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que algunos juegos de la Sierra se han jugado desde hace cientos de años y usaban materiales que encontraban en la naturaleza?”

Contextualización:

Docente: Relaciona los juegos con el entorno cercano y la cultura local: “Estos juegos los jugaban niños como ustedes en pueblos y comunidades de la Sierra y nos enseñan a respetar, colaborar y divertirnos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Divide la clase en grupos pequeños (4 estudiantes). Entrega a cada grupo un cartel con la explicación y dibujos del primer juego tradicional: "Palo encebado". Se explica brevemente el objetivo y las reglas con apoyo visual.

Actividad 1: Explorando el "Palo encebado"

- **Objetivo:** Identificar las reglas y practicar el juego en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Cada grupo observará el cartel, leerá las reglas y luego practicará el juego con ayuda del docente."
 - Los estudiantes se turnan para intentar subir por un poste (simulado con una cuerda o apoyo seguro).
 - Se fomenta que los compañeros animen y apoyen a quien juega.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Ejecución práctica del juego y comprensión de reglas.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar, apoyar en la seguridad, hacer preguntas como "¿Qué debemos hacer para que todos tengan su turno?" y "¿Cómo podemos ayudarnos en el grupo?".

Actividad 2: Juego de la "Rayuela" o "Mundo"

- **Objetivo:** Practicar coordinación y trabajo en equipo en juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "En sus grupos, marquen con tiza el juego en el suelo y practiquen la rayuela siguiendo las reglas del cartel."
 - Los alumnos juegan por turnos, animándose entre ellos y respetando las reglas.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Participación activa y práctica del juego.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Observar el trabajo en equipo, hacer preguntas para reforzar el respeto y la colaboración.

Diferenciación

- **Para estudiantes adelantados:** Proponer que expliquen las reglas a otros grupos o sugieran una variación segura del juego.
- **Para estudiantes con más apoyo:** Asignar un compañero guía para asegurar comprensión y participación, y ofrecer descansos breves si es necesario.

Transición

Docente: "Ahora que conocemos estos juegos, en la próxima sesión aprenderemos otros y hablaremos más de por qué son importantes para nuestra cultura y cómo jugar en equipo nos hace mejores amigos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada grupo que diga en voz alta una regla importante que aprendieron hoy y cómo se ayudaron entre compañeros.

Reflexión metacognitiva:

Preguntas para estudiantes:

- ¿Qué fue lo que más te gustó de los juegos que aprendimos?
- ¿Cómo ayudaste o te ayudaron tus compañeros durante el juego?
- ¿Por qué crees que es importante conocer estos juegos tradicionales?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación, refuerza la importancia del respeto y la colaboración, y corrige con mensajes positivos cualquier error en la comprensión de reglas.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión conocerán más juegos y harán un pequeño torneo para poner en práctica lo aprendido.

Sesión 2: Juegos Tradicionales: La Rana y Cuerda Saltarina

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda brevemente los juegos de la sesión pasada e introduce que hoy aprenderán dos juegos nuevos: “La Rana” y “Cuerda Saltarina”.

Activación de conocimientos previos:

Docente pregunta: “¿Quién recuerda cómo se juega la rayuela o el palo encebado? ¿Qué partes les gustaron más?”

Motivación y enganche:

Docente: Muestra una imagen y una rana de juguete para presentar el juego “La Rana”, contando que es un juego muy popular y divertido que necesita puntería y trabajo en equipo.

Contextualización:

Docente: Explica que estos juegos se jugaban en plazas y patios de las comunidades de la Sierra, fortaleciendo la amistad y la destreza física.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica las reglas de la “La Rana” y del juego con “Cuerda Saltarina” mediante carteles y demostraciones breves.

Actividad 1: Juego de “La Rana”

- **Objetivo:** Practicar puntería, concentración y trabajo en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Por grupos, tendrán turnos para lanzar piedras pequeñas y tratar de hacer puntos. Animarán y apoyarán a sus compañeros.”
 - Se marca el área de tiro y se hacen equipos.
 - Se registran puntos y se promueve el respeto a los turnos.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Participación activa y registro de puntos en grupo.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Vigilar la correcta ejecución, fomentar la colaboración y preguntar “¿Cómo se sienten cuando sus compañeros los animan?”

Actividad 2: Juego de “Cuerda Saltarina”

- **Objetivo:** Mejorar coordinación motriz y trabajo en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “En sus grupos, turnarse para saltar la cuerda mientras los demás cuentan y animan. Intenten hacer una cadena de saltos sin fallar.”
 - Se forman parejas para girar la cuerda y turnos para saltar.
- **Organización:** Grupos de 4 (dos giran la cuerda, dos saltan y animan)
- **Producto:** Cadena de saltos y trabajo colaborativo.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Observar la coordinación y ayudar con instrucciones para mejorar la técnica y cooperación.

Diferenciación

- **Para estudiantes adelantados:** Proponer crear un pequeño reto con puntuaciones o variaciones del juego con la cuerda.
- **Para estudiantes con apoyo:** Brindar ayuda para el conteo y acompañamiento cercano durante el salto.

Transición

Docente: “En la próxima sesión, conoceremos más juegos y aprenderemos cómo estos fortalecen la amistad y la cultura.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada grupo diga cuál juego les gustó más y por qué.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué habilidades usaste para jugar “La Rana”?
- ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo con la cuerda?
- ¿Por qué crees que es importante respetar turnos en los juegos?

Retroalimentación:

Docente: Refuerza la importancia del respeto y la participación, felicita el esfuerzo y la colaboración.

Transferencia:

Docente: Invita a que practiquen los juegos en casa con familiares o amigos.

Sesión 3: Profundizando en Juegos y Valores Culturales

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda los juegos anteriores y plantea que hoy conocerán otro juego y conversarán sobre lo que significan culturalmente estos juegos.

Activación de conocimientos previos:

Docente pregunta: “¿Qué aprendieron sobre cómo debemos jugar con amigos? ¿Qué valores creen que nos enseñan los juegos tradicionales?”

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta una breve historia tradicional relacionada con la importancia de la amistad en la Sierra.

Contextualización:

Docente: Vincula los juegos con los valores de respeto, cooperación y amistad propios de la comunidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el juego “Saltar la soga larga”, mostrando video corto ilustrativo y reglas impresas.

Actividad 1: Juego “Saltar la soga larga”

- **Objetivo:** Mejorar coordinación y fomentar la cooperación grupal.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “En grupos, turnen para saltar una cuerda larga que otros giran. Deben contar juntos y animarse para lograr la mayor cantidad de saltos.”
 - Se organiza el espacio y se designan roles dentro del grupo.
- **Organización:** Grupos de 5
- **Producto:** Registro del número de saltos logrados en equipo.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Motivar el trabajo en equipo, observar la cooperación y la comunicación entre alumnos.

Actividad 2: Conversatorio en grupos sobre valores y cultura

- **Objetivo:** Analizar la importancia social y cultural de los juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “En sus grupos, conversen sobre qué valores aprendieron jugando y por qué creen que estos juegos son importantes para nuestra comunidad.”
 - Cada grupo anota 3 valores que consideran claves.
 - Finalmente, cada grupo comparte sus ideas con la clase.
- **Organización:** Grupos de 5
- **Producto:** Lista de valores y exposiciones orales.

- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar la reflexión, guiar con preguntas como “¿Cómo nos ayudan estos juegos a ser mejores compañeros?”

Diferenciación

- **Para estudiantes adelantados:** Proponer que elaboren un pequeño cartel con los valores para exponer en clase.
- **Para estudiantes con apoyo:** Darles preguntas guía y acompañamiento en el conversatorio.

Transición

Docente: “En la próxima sesión practicaremos más juegos y prepararemos una pequeña competencia amistosa.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante diga un valor que aprendió y cómo lo aplicó durante los juegos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué valor de los juegos te pareció más importante?
- ¿Cómo ayudaste a que el juego fuera justo y divertido?
- ¿Por qué estos juegos forman parte de nuestra cultura?

Retroalimentación:

Docente: Elogia las reflexiones y refuerza la relación entre juegos y valores culturales.

Transferencia:

Docente: Anima a practicar los juegos con familia para compartir la cultura.

Sesión 4: Juegos Tradicionales en Competencia Amistosa

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy pondrán en práctica lo aprendido en un torneo amistoso con los juegos practicados.

Activación de conocimientos previos:

Docente pregunta: “¿Qué reglas debemos respetar para que el torneo sea justo y divertido?”

Motivación y enganche:

Docente: Anima con un reto: “¿Quién quiere ayudar a su equipo a ganar siendo responsable y trabajando en equipo?”

Contextualización:

Docente: Relaciona la competencia con la importancia del respeto y la cooperación en los juegos tradicionales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Recuerda brevemente las reglas de los juegos que se usarán en el torneo: “La Rana”, “Rayuela” y “Cuerda Saltarina”.

Actividad 1: Torneo de Juegos Tradicionales

- **Objetivo:** Aplicar habilidades motrices y colaborar en equipo en un contexto lúdico.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Cada grupo rotará por las estaciones de juego y sumará puntos respetando las reglas y apoyando a sus compañeros.”
 - Se organizan estaciones y se asignan tiempos para cada juego.
 - Los estudiantes juegan, anotan puntos y animan a los demás.
- **Organización:** Grupos de 4-5
- **Producto:** Registro de puntos y desempeño colaborativo.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar el respeto a reglas, resolver dudas y promover la cooperación.

Diferenciación

- **Para estudiantes adelantados:** Incentivar roles de liderazgo y arbitraje justo.
- **Para estudiantes con apoyo:** Asignar compañeros guía y adaptar actividades si es necesario para inclusión.

Transición

Docente: “En la última sesión haremos una reflexión final y cada grupo compartirá lo aprendido y sentido durante el plan.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Invita a que cada grupo diga qué aprendieron jugando y cómo se ayudaron.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre trabajar en equipo durante el torneo?
- ¿Cómo te sentiste respetando las reglas y apoyando a tus compañeros?
- ¿Por qué crees que es importante cuidar y jugar los juegos tradicionales?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el desempeño y la actitud colaborativa.

Transferencia:

Docente: Anima a practicar en familia y compartir los juegos aprendidos.

Sesión 5: Síntesis, Reflexión y Celebración de Juegos Tradicionales**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy haremos una reflexión final y celebraremos todo lo que aprendieron sobre los juegos tradicionales.

Activación de conocimientos previos:

Docente pregunta: “¿Cuáles son sus juegos favoritos y qué valores aprendieron con ellos?”

Motivación y enganche:

Docente: Presenta una pequeña exhibición de imágenes y objetos relacionados con la cultura de la Sierra ecuatoriana.

Contextualización:

Docente: Relaciona los juegos con la identidad cultural y el valor de compartir tradiciones.

Fase de Desarrollo**Tiempo estimado:**

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Facilita una actividad grupal para hacer un mural colectivo con dibujos y palabras que representen lo aprendido.

Actividad 1: Creación de mural “Nuestros juegos y valores”

- **Objetivo:** Sintetizar aprendizajes y expresar la importancia cultural de los juegos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Cada grupo dibujará un juego tradicional que aprendió y escribirá palabras que describan qué valores les enseñó.”
 - Se arma el mural en la pared del aula o zona común.
- **Organización:** Grupos de 4-5
- **Producto:** Mural colectivo con dibujos y palabras.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Guiar la creatividad, apoyar en la escritura y reforzar la reflexión.

Actividad 2: Presentación y celebración final

- **Objetivo:** Compartir aprendizajes y fortalecer la identidad cultural.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Cada grupo presentará su parte del mural y contará qué aprendió y cómo se sintió.”
 - Se realiza una pequeña celebración con aplausos y reconocimiento.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentaciones orales y reconocimiento colectivo.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Modera, motiva y entrega retroalimentación positiva.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada estudiante compartir en una frase qué es lo más importante que aprendió sobre los juegos tradicionales.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te sientes al haber aprendido y jugado estos juegos?
- ¿Qué valores crees que debes recordar siempre cuando juegues con otros?
- ¿Cómo puedes compartir estos juegos con tu familia y amigos?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el compromiso, refuerza el valor cultural y anima a mantener vivas estas tradiciones.

Transferencia:

Docente: Propone una “misión” para que los estudiantes enseñen un juego tradicional a alguien en casa durante la semana.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, activación de conocimientos previos sobre juegos conocidos.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, observación directa del docente sobre participación, colaboración y comprensión de reglas.
- **Sumativa:** Sesión 5, evaluación del mural colectivo, presentaciones orales y reflexiones finales.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las características y reglas de los juegos tradicionales (Objetivo 1).
- Participa activamente y colabora en la práctica de juegos en equipo (Objetivo 2).
- Analiza y expresa la importancia cultural de los juegos (Objetivo 3).
- Demuestra habilidades motrices básicas durante la ejecución de los juegos (Objetivo 4).
- Reflexiona sobre el trabajo en equipo y los valores aprendidos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación, respeto de reglas y colaboración.
- Portafolio con evidencias: registros de puntos, mural y notas de reflexión grupal.
- Rúbrica para evaluar presentaciones orales y mural final.
- Autoevaluación y coevaluación guiada con preguntas simples.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación activa en juegos y cumplimiento de reglas.
- Listas y registros de puntos en actividades grupales.
- Mural colectivo que sintetiza aprendizajes y valores.
- Presentaciones orales y reflexiones escritas o verbales.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: Jugando y Descubriendo Juegos Tradicionales

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la evaluación: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre juegos tradicionales, especialmente de la región Sierra ecuatoriana, para orientar mejor las siguientes sesiones.

Instrucciones para el docente:

- Realizar la actividad en grupo para fomentar el diálogo y la colaboración.
- Animar a los estudiantes a compartir sus experiencias y conocimientos sin temor a equivocarse.
- Tomar nota de las respuestas para ajustar la planificación si es necesario.

Actividades y preguntas:

Tipo	Actividad/Pregunta	Propósito
Conversación grupal	¿Conocen algún juego que se juegue en su comunidad o en la Sierra ecuatoriana? ¿Cómo se llama? ¿Cómo se juega?	Detectar juegos tradicionales que los niños ya conocen y su familiaridad con ellos.
Pregunta oral	¿Prefieren jugar juegos que necesitan materiales o juegos que solo usan el cuerpo y el espacio?	Comprender preferencias y experiencias con distintos tipos de juegos.
Actividad práctica rápida	En parejas, inventen un juego sencillo usando solo movimientos físicos. Luego, expliquen cómo se juega.	Evaluar creatividad y comprensión básica de dinámicas de juego.

Notas para el docente: Al final, recapitular brevemente las respuestas para validar la comprensión y motivar la participación en las sesiones siguientes.