

¡Jugamos y Descubrimos! Juegos Tradicionales de 1810 y Hoy

Educación Física | Deporte | Gamificación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria conozcan y valoren los juegos tradicionales de la época colonial (1810), tales como la chueca, el lucha original, el emboque de madera, la rayuela, el palo encebado, entre otros, y los comparen con los juegos tradicionales que se practican en la actualidad. A través de la investigación, la búsqueda de imágenes y la creación de un álbum de láminas, los niños desarrollarán su curiosidad, habilidades de investigación y creatividad. Además, mediante la práctica guiada de algunos de estos juegos, fomentaremos la actividad física de intensidad moderada a vigorosa, promoviendo hábitos saludables y el trabajo en equipo. Este aprendizaje es relevante porque conecta la historia cultural con la vida cotidiana de los estudiantes, promoviendo la identidad cultural y el disfrute del movimiento físico de forma lúdica y amena.

Objetivos de Aprendizaje

- Investigar y recopilar información e imágenes sobre juegos tradicionales de la época colonial y actuales.
- Comparar características de los juegos tradicionales de 1810 con los juegos que practican hoy en día.
- Crear un álbum ilustrado que documente los juegos tradicionales y actuales.
- Practicar actividades físicas guiadas basadas en juegos tradicionales, estimulando la actividad moderada a vigorosa.
- Reflexionar sobre la importancia de los juegos tradicionales en la cultura y la salud física.

Recursos Necesarios

- Imágenes impresas o digitales de juegos tradicionales de 1810 y actuales (preseleccionadas por el docente).
- Cartulinas, hojas blancas, colores, marcadores, pegamento y tijeras para elaboración del álbum.
- Proyector o computadora para mostrar imágenes y videos cortos.
- Pelotas pequeñas, aros, trompos o réplicas (simples) para práctica de juegos.
- Espacio amplio para actividades físicas (patio o gimnasio).
- Hoja de registro para los estudiantes (para anotar datos de la investigación y actividades).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre la importancia de la actividad física para la salud.
- Habilidades básicas para recortar, pegar y colorear.
- Experiencia previa en juegos lúdicos o de equipo en el aula o recreo.

- Capacidad para trabajar en equipo y respetar turnos.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo los Juegos Tradicionales de 1810

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que conocerán juegos que jugaban niños y niñas hace más de 200 años y que aprenderán por qué son importantes.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen colorida de niños jugando rayuela y pregunta: "¿Quién ha jugado alguna vez a la rayuela? ¿Cómo la juegan?"
- **Estudiantes:** Levantan la mano, comparten experiencias y describen cómo juegan.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que juegos como la chueca o el emboque se jugaban en 1810? ¡Vamos a conocerlos y a jugar algunos esta semana!"

Estudiantes: Muestran interés y curiosidad.

Contextualización:

Docente: Relaciona los juegos tradicionales con la importancia de moverse y divertirse en casa y en la escuela.

Estudiantes: Reflexionan y se motivan para aprender.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta imágenes y breves descripciones de los juegos: chueca, luce original, emboque, rayuela, trompo, domino, palo encebado, damas y ajedrez. Explica las reglas básicas y cómo se jugaban.

Actividad 1: "Exploradores de juegos tradicionales"

- **Objetivo:** Investigar y reconocer juegos tradicionales de 1810 y actuales.
- **Instrucciones:**
 - El docente divide a los estudiantes en grupos de 3-4.
 - Entrega a cada grupo imágenes impresas de diferentes juegos, mezclando juegos de 1810 y actuales.
 - Los grupos clasifican las imágenes en dos categorías: "Juegos de 1810" y "Juegos de hoy".
 - Discuten en grupo por qué creen que cada juego pertenece a cada época.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Dos cartulinas con las imágenes pegadas en cada categoría.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, formula preguntas como "¿Por qué piensan que este juego es de 1810?" o "¿Qué diferencias ven con los juegos de hoy?" y apoya a grupos que necesiten ayuda.

Actividad 2: "El álbum de los juegos"

- **Objetivo:** Crear un álbum que documente los juegos tradicionales y actuales.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo elige 3 juegos (al menos uno de 1810 y uno actual) para ilustrar y escribir una pequeña descripción con ayuda del docente.
 - Usan hojas, colores y pegamento para hacer un collage o dibujo.
 - Preparan una pequeña presentación para la próxima sesión.
- **Organización:** Mismos grupos.
- **Producto:** Páginas del álbum con imágenes y descripciones.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con las descripciones, fomenta el trabajo colaborativo y motiva la creatividad.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: pueden buscar información adicional en tabletas o libros sobre los juegos para agregar datos al álbum.
- Para estudiantes que requieran apoyo: el docente les asigna un compañero tutor y les proporciona frases guía para escribir las descripciones.

Transición:

Docente: Resume los juegos conocidos y anuncia que en la próxima sesión practicarán algunos de ellos para experimentar la diversión y actividad física que generan.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada grupo que comparta una cosa nueva que aprendieron sobre los juegos tradicionales y actuales.

Estudiantes: Comparten ideas y escuchan a sus compañeros.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué juego de 1810 te llamó más la atención y por qué?
- ¿Crees que estos juegos son divertidos? ¿Por qué?
- ¿Cómo te gustaría jugar estos juegos en la escuela o en tu casa?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación y creatividad, resalta el valor cultural de los juegos.

Transferencia:

Docente: Explica que en la siguiente sesión practicarán algunos juegos para entender mejor cómo se juegan y ejercitarse.

Tarea o reto:

Invita a los estudiantes a preguntar en casa si conocen algún juego tradicional que jueguen sus familiares y traer información o relatos para compartir.

Sesión 2: Practicando y Experimentando Juegos Tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda la sesión anterior y explica que hoy jugarán para experimentar la actividad física y diversión de los juegos tradicionales.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para la actividad física.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué juegos del álbum recuerdan? ¿Cuáles les gustaría jugar hoy?"
- **Estudiantes:** Responden y expresan sus preferencias.

Motivación y enganche:

Docente: Realiza una breve demostración del juego de la rayuela y el trompo para motivar a los estudiantes.

Estudiantes: Observan atentamente y muestran entusiasmo.

Contextualización:

Docente: Explica que jugar es una forma divertida de moverse y cuidar la salud, además de aprender historia.

Estudiantes: Se motivan y preparan para la práctica.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica las reglas básicas para cada juego que se practicará: rayuela, trompo, emboque y chueca. Se enfatiza la seguridad y el respeto.

Actividad 1: "Circuito de juegos tradicionales"

- **Objetivo:** Practicar juegos tradicionales que promuevan actividad física moderada a vigorosa.
- **Instrucciones:**
 - Organizar estaciones con cada juego (rayuela, trompo, emboque, chueca).
 - Los estudiantes rotan en grupos por cada estación, siguiendo las reglas explicadas.
 - El docente marca tiempos para rotar y supervisa que se juegue correctamente.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes.
- **Producto:** Participación activa y cooperación en el juego.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Guía, corrige técnica, fomenta el respeto y la diversión, motiva a esforzarse físicamente.

Actividad 2: "Reto de habilidades"

- **Objetivo:** Desarrollar destrezas motrices y trabajo en equipo mediante juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, los estudiantes compiten en pequeñas pruebas relacionadas con los juegos (ejemplo: quién lanza el trompo más lejos o quién completa la rayuela sin errores).
 - Se otorgan puntos por participación, esfuerzo y trabajo en equipo.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes.
- **Producto:** Registro de puntos y reconocimiento grupal.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Motiva, registra resultados, proporciona retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: pueden ayudar a compañeros, ser jueces o tomar fotos de las actividades para el álbum.
- Para estudiantes con menos habilidades motrices: adaptar reglas para facilitar su participación y asignar tareas de apoyo dentro del grupo.

Transición:

Docente: Felicita el esfuerzo y anuncia que en la siguiente sesión concluirán el álbum y reflexionarán sobre lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a los estudiantes que mencionen qué juego les gustó más y cómo se sintieron al practicarlo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre la importancia de los juegos tradicionales?
- ¿Cómo te sentiste al practicar estos juegos?
- ¿Crees que estos juegos pueden ayudarte a estar más activo y saludable?

Retroalimentación:

Docente: Elogia el esfuerzo y la participación, destacando la importancia del movimiento y la cooperación.

Transferencia:

Docente: Explica que en la siguiente sesión terminarán su álbum y compartirán con la clase lo que descubrieron y aprendieron.

Tarea o reto:

Invitar a practicar alguno de los juegos en casa o con amigos y traer relatos o dibujos para compartir.

Sesión 3: Creando y Compartiendo Nuestro Álbum de Juegos Tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda las sesiones anteriores y explica que hoy concluirán su álbum y compartirán lo aprendido.

Estudiantes: Se preparan para la actividad creativa y la presentación.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué juegos aprendimos? ¿Qué les gusta más del álbum que están haciendo?"
- **Estudiantes:** Responden y comentan.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra ejemplos terminados de álbumes o láminas para inspirar a los estudiantes.

Estudiantes: Observan y motivan a terminar con cuidado y creatividad.

Contextualización:

Docente: Explica la importancia de compartir lo aprendido para que más personas conozcan estos juegos y se mantengan vivos.

Estudiantes: Reflexionan y se comprometen con la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Da pautas para finalizar el álbum con creatividad y orden, y preparar una breve explicación oral.

Actividad 1: "Terminando nuestro álbum"

- **Objetivo:** Consolidar la información y creatividad en un álbum final.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos terminan de colorear, pegar imágenes, escribir descripciones y decorar sus páginas.
 - Revisan la ortografía y coherencia con apoyo del docente.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Álbum de juegos tradicional y actuales terminado.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con correcciones, fomenta el trabajo en equipo y el orden.

Actividad 2: "Presentando nuestros descubrimientos"

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades comunicativas y reflexionar sobre el aprendizaje.
- **Instrucciones:**

- Cada grupo presenta su álbum explicando los juegos que eligieron y lo que aprendieron sobre ellos.
- Los demás escuchan y hacen preguntas.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Presentación oral y álbum compartido.

- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol del docente:** Modera, felicita y hace preguntas para profundizar el aprendizaje.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: pueden ayudar a otros grupos a mejorar sus presentaciones o decorar el salón con imágenes.
- Para estudiantes con dificultades para hablar en público: pueden presentar con un compañero o mediante dibujos explicativos.

Transición:

Docente: Resume el trabajo realizado y agradece la participación, vinculando el aprendizaje con la importancia de mantener vivos estos juegos y la actividad física.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza una lluvia de ideas final con la pregunta: "¿Por qué es importante conocer y jugar estos juegos?"

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre los juegos tradicionales y su relación con la actividad física?
- ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo para crear el álbum?
- ¿Qué juego te gustaría seguir practicando y por qué?

Retroalimentación:

Docente: Agradece el esfuerzo, destaca la creatividad y el respeto mostrado, y motiva a seguir jugando y aprendiendo.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a compartir el álbum con sus familias y a practicar los juegos en casa o en el recreo.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a enseñar un juego tradicional a un familiar o amigo y contar la experiencia en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, activación de conocimientos previos (preguntas sobre juegos conocidos).
- **Formativa:** Durante las actividades de clasificación de imágenes, elaboración del álbum, práctica de juegos y presentaciones orales en sesiones 1, 2 y 3.
- **Sumativa:** Evaluación final del álbum creado y presentación oral en sesión 3.

Criterios de evaluación:

- Investigar y clasificar correctamente juegos tradicionales y actuales (objetivo 1).
- Crear un álbum con imágenes y descripciones claras y creativas (objetivo 3).
- Participar activamente en juegos tradicionales con esfuerzo y respeto (objetivo 4).
- Comunicar de forma clara lo aprendido en la presentación oral (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación de participación y colaboración en juegos.
- Rúbrica para evaluar el álbum (organización, creatividad, precisión de información).
- Observación directa y preguntas durante presentaciones orales.
- Autoevaluación breve con preguntas guiadas tras cada sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulinas de clasificación de juegos.
- Álbum de juegos terminado con imágenes y descripciones.
- Participación activa y cooperación en la práctica de juegos.
- Presentaciones orales explicando los juegos y aprendizajes.