

¡Descubriendo y valorando nuestros juegos tradicionales!

Educación Física | Recreación | Aprendizaje Basado en Indagación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria (6-11 años) exploren, investiguen y valoren los juegos tradicionales, reconociendo su importancia cultural y social. A través de actividades basadas en preguntas, exploración y participación activa, los niños aprenderán sobre la historia, reglas y beneficios de juegos como la rayuela, la soga, y el trompo. Este aprendizaje es relevante porque los juegos tradicionales fomentan la convivencia, la actividad física y el respeto por nuestras raíces culturales, conectando directamente con su vida cotidiana y momentos de recreo. Además, al entender y valorar estos juegos, los estudiantes podrán mantener viva una parte importante de su identidad y compartir estos saberes con sus familias y comunidad, promoviendo un estilo de vida activo y social.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir las características principales de al menos tres juegos tradicionales.
- Formular preguntas sobre los juegos tradicionales para investigar su origen y reglas.
- Participar activamente en la exploración práctica de los juegos tradicionales.
- Valorar la importancia cultural y social de los juegos tradicionales en su comunidad.

Recursos Necesarios

- Espacio amplio para realizar juegos (patio o salón grande).
- Materiales para juegos: tizas, cuerdas de soga, trompos (si no hay, dibujos o imágenes).
- Carteles o imágenes impresas de juegos tradicionales.
- Hojas y lápices para anotaciones y dibujo.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos.
- Tarjetas con preguntas guía relacionadas con juegos tradicionales.
- Pizarra y plumones.
- Reproductor para música tradicional (opcional para motivación).

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre juegos que han jugado en casa o en la escuela.
- Habilidades motrices básicas para participar en juegos físicos.
- Experiencias previas de trabajo en equipo y escucha activa.
- Curiosidad y disposición para hacer preguntas e investigar.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a conocer y jugar algunos juegos que nuestros abuelos y padres jugaban cuando eran niños. Aprenderemos por qué estos juegos son importantes y cómo nos ayudan a divertirnos juntos."

Estudiantes: Escuchan atentamente y muestran interés.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra imágenes grandes de tres juegos tradicionales: rayuela, sogá y trompo.

Docente pregunta: "¿Alguien ha jugado alguno de estos juegos? ¿Cómo se juega? ¿Con quién lo juegan?"

Estudiantes: Responden compartiendo sus experiencias y describen brevemente los juegos que conocen.

Motivación y enganche:

Docente: "¿Sabían que estos juegos han sido jugados por niños y niñas durante cientos de años en muchas partes del mundo? Y lo mejor, ¡no necesitan aparatos electrónicos para divertirse! ¿Quieren descubrir más?"

Estudiantes: Manifiestan entusiasmo y curiosidad.

Contextualización:

Docente: Explica que los juegos tradicionales son parte de nuestra cultura y que jugar juntos ayuda a hacer amigos, aprender reglas y estar activos.

Estudiantes: Relacionan la información con sus propias experiencias de juego en casa o en la escuela.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta las reglas básicas y el origen breve de cada juego con apoyo visual. En lugar de explicar todo, plantea preguntas para que los estudiantes indaguen:

- "¿Por qué creen que estos juegos eran tan populares antes?"
- "¿Qué materiales usan? ¿Por qué creen que se usaban esos materiales?"
- "¿Cómo creen que estos juegos nos ayudan a divertirnos y a estar activos?"

Actividad 1: "Explorando y preguntando sobre los juegos"

- **Objetivo:** Identificar y describir características y reglas de juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en tres grupos; cada grupo recibe una tarjeta con la descripción y materiales para un juego (rayuela, sogá o trompo).
 - **Docente dice:** "Lean la tarjeta y exploren el juego con los materiales. Luego, escriban o dibujen dos preguntas que tengan sobre el juego y una regla que hayan descubierto."
 - **Estudiantes:** En grupos leen, juegan brevemente para entender y anotan preguntas y reglas.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Preguntas y reglas anotadas en hoja.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa, apoya con preguntas guía ("¿Qué partes del juego les parecen importantes? ¿Por qué?") y motiva la participación.

Actividad 2: "Compartiendo y respondiendo preguntas"

- **Objetivo:** Valorar la importancia cultural y social de los juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo comparte sus preguntas y una regla con toda la clase.
 - **Docente:** Facilita que otros grupos contesten o comenten si conocen la respuesta o tienen experiencias similares.
 - **Docente pregunta:** "¿Por qué creen que es importante que sigamos jugando estos juegos?"
 - **Estudiantes:** Escuchan, responden y reflexionan en grupo.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Conocimiento colectivo sobre juegos y valoración.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Modera, guía con preguntas, refuerza ideas sobre cultura y convivencia.

Actividad 3: "Juego práctico y reflexión"

- **Objetivo:** Participar activamente en la exploración práctica de los juegos tradicionales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza la clase para jugar en estaciones: rayuela, sogá y trompo (o simulación).
 - **Docente:** Explica brevemente las reglas y supervisa que todos participen respetando turnos.
 - **Estudiantes:** Juegan en grupos rotativos, prueban habilidades y se divierten.
 - **Docente:** Al finalizar, pregunta: "¿Qué les gustó más de jugar estos juegos? ¿Qué aprendieron sobre ellos al jugar?"
- **Organización:** Grupos de 4, rotando cada 10 minutos.

- **Producto:** Experiencia vivencial y respuestas orales.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Observa participación, fomenta inclusión y cooperación, promueve diálogo sobre la experiencia.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Pueden crear un dibujo o cartel que explique el juego que les tocó y sus beneficios para compartirlo con la clase.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Se les asigna un compañero tutor en el grupo que les explique y acompañe en la actividad práctica y en la escritura o dibujo.

Transiciones:

Al concluir cada actividad, el docente vincula lo aprendido con la siguiente actividad mediante preguntas y breves resúmenes para mantener la conexión y el interés.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a los estudiantes que formen un círculo y realicen un "Ticket de salida": cada uno dice o escribe en una tarjeta una cosa nueva que aprendió sobre los juegos tradicionales y por qué cree que son importantes.

Estudiantes: Comparten oralmente o escriben y entregan sus tarjetas.

Reflexión metacognitiva:

Docente pregunta:

- "¿Qué juego te gustó más y por qué?"
- "¿Cómo te ayudó jugar estos juegos a conocer más sobre nuestra cultura?"
- "¿Crees que estos juegos pueden ayudarnos a hacer amigos? ¿Por qué?"

Estudiantes: Responden reflexivamente, relacionando sus experiencias.

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios positivos sobre la participación y curiosidad, refuerza la importancia de mantener vivos estos juegos y felicita la colaboración entre compañeros.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a que en casa enseñen a sus familiares uno de los juegos aprendidos y que compartan lo que descubrieron en clase.

Tarea o reto:

Docente: "Para la próxima clase, trae una historia o recuerdo que tengas sobre algún juego tradicional que se juega en tu familia o comunidad."

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Al inicio, con preguntas sobre conocimiento previo y experiencias.
- Formativa: Durante el desarrollo, observando participación, preguntas formuladas, y comprensión en actividades grupales y prácticas.
- Sumativa: Al cierre, con el "Ticket de salida" y reflexiones orales que evidencian el aprendizaje y valoración de los juegos tradicionales.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente características y reglas de al menos tres juegos tradicionales (Objetivo 1).
- Formula preguntas relevantes sobre los juegos y su contexto (Objetivo 2).
- Participa activamente en la exploración y práctica de los juegos (Objetivo 3).
- Demuestra una valoración positiva sobre la importancia cultural y social de los juegos tradicionales (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y formulación de preguntas.
- Rúbrica sencilla para evaluar el "Ticket de salida" y la reflexión oral.
- Observación directa durante las actividades prácticas.
- Autoevaluación guiada con preguntas sencillas.

Evidencias de aprendizaje:

- Preguntas y reglas anotadas por grupos.
- Participación activa en juegos y discusiones.
- Respuestas y dibujos en el "Ticket de salida".
- Reflexiones orales que muestran comprensión y valoración.