

Jugando y Pensando: Estrategias Lúdicas y Creativas en Juegos Tradicionales

Educación Artística | apreciación Artística | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria (6-11 años) desarrollen su pensamiento lúdico, estratégico y creativo a través de la exploración y práctica de juegos de mesa y juegos de patio tradicionales. A lo largo de cinco sesiones, los alumnos aprenderán a planificar e implementar estrategias colaborativas y creativas para jugar, valorar y reflexionar sobre la importancia de estas actividades en su vida cotidiana y en su desarrollo personal.

El propósito es que los estudiantes reconozcan que jugar no solo es divertido, sino también una oportunidad para ejercitar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Esto conecta con su realidad diaria porque los juegos forman parte de su tiempo libre y su interacción con amigos y familiares, fomentando además el trabajo en equipo y la responsabilidad compartida. El enfoque del aprendizaje colaborativo permitirá que los niños se apoyen mutuamente, compartan ideas y desarrollen soluciones conjuntas, potenciando su capacidad para pensar estratégicamente y de forma creativa.

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar estrategias en juegos de mesa y de patio tradicionales para mejorar la cooperación y el logro de objetivos comunes.
- Implementar técnicas de pensamiento creativo y estratégico durante la participación en juegos.
- Valorar la importancia de los juegos tradicionales en la práctica cotidiana y el desarrollo personal.
- Colaborar efectivamente en grupos pequeños asumiendo responsabilidades compartidas para alcanzar metas comunes.
- Reflexionar críticamente sobre las experiencias de juego para identificar aprendizajes y áreas de mejora.

Recursos Necesarios

- Juegos de mesa tradicionales (lotería, serpientes y escaleras, damas) – al menos 3 juegos para grupos pequeños.
- Material para juegos de patio tradicionales (cuerda para rayuela, pelotas, tizas para dibujar en el piso).
- Hojas de trabajo con guías para estrategias y reflexión (20 copias).
- Cartulinas, marcadores, crayones y pegamento para crear tableros o fichas de juego.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de juego y actividades.
- Pizarra y plumones para anotaciones grupales.
- Grabadora o cámara para registrar breves testimonios de los estudiantes (opcional).

- Espacio abierto para juegos de patio seguro y adecuado.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de normas y dinámicas de juegos simples.
- Habilidades básicas para trabajar en equipo y comunicarse con compañeros.
- Experiencia previa en actividades lúdicas grupales dentro del aula o en el recreo.
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y expresar ideas oralmente.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el Juego y sus Estrategias

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a conocer qué es el pensamiento lúdico y cómo podemos usarlo para jugar mejor en equipo y divertirnos mucho.

Estudiantes: Escuchan y participan activamente.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Cuántos de ustedes han jugado alguna vez serpientes y escaleras o rayuela? ¿Qué hicieron para ganar o ayudarse?”
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos breves y experiencias personales.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “¿Sabían que muchos juegos tradicionales ayudan a que nuestro cerebro se vuelva más creativo y estratégico? Por ejemplo, la rayuela no solo es saltar, también hay que pensar dónde pisar para llegar antes.”
- **Estudiantes:** Muestran interés y curiosidad para descubrir más.

Contextualización:

Docente: “Vamos a aprender estrategias para jugar mejor, trabajar en equipo y pensar de forma creativa, algo que podemos usar no solo en juegos, sino en la vida diaria cuando tenemos que resolver problemas.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta brevemente los conceptos de pensamiento lúdico, estratégico y creativo usando ejemplos sencillos y preguntas para invitar a la reflexión. Explica la importancia del trabajo en equipo y la responsabilidad compartida en juegos.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Explorando juegos tradicionales

Objetivo: Planificar estrategias para juegos tradicionales.

Instrucciones:

- **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4. Entrega a cada grupo un juego de mesa y un juego de patio.
- “Jueguen libremente durante 20 minutos y observen qué estrategias usan para ganar o colaborar.”
- **Estudiantes:** Juegan, discuten entre ellos y anotan ideas sobre cómo juegan y qué estrategias usan.
- **Producto:** Lista corta de estrategias observadas y usadas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Observa interacciones, fomenta el diálogo con preguntas: “¿Cómo decidieron quién empieza? ¿Qué estrategia usan para avanzar?”

• Actividad 2: Creando nuestro “Mapa de estrategias”

Objetivo: Implementar pensamiento estratégico y creativo.

Instrucciones:

- **Docente:** Cada grupo crea un mapa visual en cartulina con las estrategias que usaron o creen útiles para jugar mejor.
- **Estudiantes:** Dibujan, escriben y organizan sus ideas colaborativamente.
- **Producto:** Cartulina con mapa de estrategias para cada juego.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la organización, hace preguntas para profundizar: “¿Por qué esta estrategia ayuda? ¿Se les ocurre alguna nueva?”

• Actividad 3: Presentación y reflexión grupal

Objetivo: Valorar la práctica cotidiana y el trabajo colaborativo.

Instrucciones:

- **Docente:** Cada grupo presenta su mapa de estrategias frente a la clase.
- “Cuéntenos cuál estrategia les pareció más útil y por qué.”
- **Estudiantes:** Explican y escuchan a sus compañeros.

- **Producto:** Presentación oral y diálogo grupal.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Modera, anima a la participación, refuerza ideas clave y vincula con la importancia del pensamiento lúdico.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Invitar a diseñar una nueva regla para hacer el juego más creativo.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Facilitar roles específicos dentro del grupo para que participen según sus fortalezas (por ejemplo, anotador, orador, organizador).

Transiciones:

Al finalizar cada actividad, el docente conecta con la siguiente destacando cómo el trabajo colaborativo y la reflexión ayudan a mejorar la experiencia de juego.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Vamos a hacer un ticket de salida donde cada uno escriba o dibuje una estrategia que aprendió hoy y cómo la usará en su próximo juego.”
- **Estudiantes:** Realizan y entregan su ticket.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué estrategia te pareció más útil y por qué?
- ¿Cómo ayudó tu grupo a pensar mejor durante el juego?
- ¿Qué aprendiste sobre trabajar en equipo?

Retroalimentación:

Docente: Revisa tickets, comenta ejemplos positivos y retroalimenta con comentarios motivadores para consolidar aprendizajes.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión se profundizarán estas estrategias poniendo en práctica juegos nuevos y retos creativos.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a jugar en casa algún juego tradicional con su familia y observar qué estrategias usan juntos.

Sesión 2: Profundizando en Estrategias y Creatividad en Juegos

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a aprender a pensar de manera más creativa y estratégica para resolver retos en juegos y trabajar en equipo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué recuerdan de las estrategias que crearon y usaron en la sesión pasada? ¿Alguien quiere compartir una experiencia?”
- **Estudiantes:** Comparten brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una anécdota divertida donde una estrategia inesperada cambió el resultado de un juego.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos e interesados.

Contextualización:

Docente: “Vamos a poner a prueba nuestra creatividad para inventar nuevas reglas y estrategias que hagan los juegos más divertidos y desafiantes.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

100 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica cómo la creatividad puede transformar un juego tradicional agregando reglas nuevas y cómo el pensamiento estratégico ayuda a pensar en las consecuencias de esas reglas.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Juego de roles y estrategia**

Objetivo: Implementar pensamiento estratégico en situaciones de juego.

Instrucciones:

- **Docente:** Divide en grupos de 4-5. Cada grupo juega una ronda de “dilema estratégico” en un juego de mesa asignado, donde deben decidir colectivamente el mejor movimiento.

- **Estudiantes:** Analizan opciones y toman decisiones en equipo.
- **Producto:** Registro de decisiones y justificaciones en hoja de trabajo.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Observa, pregunta “¿Qué pasaría si hacen esta jugada? ¿Cómo afecta a los demás?”

• **Actividad 2: Innovando reglas para juegos tradicionales**

Objetivo: Desarrollar pensamiento creativo para modificar juegos.

Instrucciones:

- **Docente:** Cada grupo elige un juego y crea una regla nueva que haga el juego más emocionante o colaborativo.
- **Estudiantes:** Diseñan la regla, la escriben y la prueban en una mini partida.
- **Producto:** Regla nueva explicada y aplicada en juego.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la creación, sugiere pensar en la equidad y diversión, y fomenta el diálogo.

• **Actividad 3: Presentación y votación de reglas**

Objetivo: Valorar la creatividad y colaboración.

Instrucciones:

- **Docente:** Cada grupo presenta su regla innovadora y el resto vota por la más creativa y divertida.
- **Estudiantes:** Explican y votan respetando opiniones.
- **Producto:** Votación y discusión grupal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Modera y destaca la importancia de respetar y valorar ideas.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Proponer que creen un juego nuevo desde cero usando elementos de los juegos conocidos.
- Para quienes necesitan apoyo: Asignar un compañero tutor para facilitar ideas y escritura.

Transiciones:

Docente: Conecta la creatividad con la responsabilidad en los juegos y prepara a los estudiantes para practicar en un entorno más amplio en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a cada estudiante escribir en una tarjeta una idea creativa o estratégica que aprendió hoy.
- **Estudiantes:** Escriben y comparten con un compañero.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayudó la nueva regla a que el juego fuera más divertido?
- ¿Qué aprendiste al trabajar con tu grupo para decidir estrategias?
- ¿Cómo pueden estas habilidades ayudarnos en otras actividades?

Retroalimentación:

Docente: Comentarios positivos sobre la creatividad y trabajo colaborativo observados.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la sesión 3 jugarán con las reglas nuevas y enfrentarán desafíos que requieren pensar rápido y en equipo.

Tarea o reto:

Invitar a practicar las nuevas estrategias y reglas con amigos o familia y traer una experiencia para compartir.

Sesión 3: Estrategias en Acción: Juegos y Retos Creativos

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy pondremos en práctica todo lo aprendido para resolver retos creativos en juegos y seguir trabajando en equipo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién recuerda alguna regla nueva o estrategia que usaron la última vez? ¿Qué les gustaría mejorar?”
- **Estudiantes:** Responden y hacen propuestas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un reto sorpresa para resolver en equipo con las reglas nuevas.
- **Estudiantes:** Se muestran motivados y listos para participar.

Contextualización:

Docente: “Vamos a jugar en equipos y a pensar rápido para superar retos que les pondrán a prueba su creatividad y estrategia.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

100 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que cada equipo deberá usar las reglas innovadas y pensar juntos para superar desafíos que se presentarán durante el juego.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Juego con retos estratégicos

Objetivo: Aplicar estrategias y creatividad en situaciones lúdicas.

Instrucciones:

- **Docente:** Organiza competencias entre grupos con juegos de mesa usando las reglas creadas.
- Introduce retos específicos como “cambiar una regla para avanzar más rápido” o “usar un turno para ayudar a otro equipo”.
- **Estudiantes:** Juegan, toman decisiones y adaptan estrategias.
- **Producto:** Registro en hoja de trabajo de estrategias usadas y resultados.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Observa, pregunta “¿Qué estrategia están usando? ¿Cómo decidieron cambiar la regla para este reto?”

• Actividad 2: Juego de patio con estrategia y creatividad

Objetivo: Implementar pensamiento estratégico en juegos físicos colaborativos.

Instrucciones:

- **Docente:** Lleva a los estudiantes al patio para jugar rayuela, cuerda y otros juegos tradicionales con reglas adaptadas.
- **Estudiantes:** Proponen y aplican estrategias para ganar o cooperar.
- **Producto:** Reflexión grupal escrita sobre la experiencia.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, fomenta el diálogo y apoyo entre estudiantes.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Proponer que lideren la creación de estrategias durante el juego.
- Para quienes necesitan apoyo: Asignar roles claros y dar apoyos visuales (dibujos o esquemas).

Transiciones:

Docente: Conduce la reflexión del juego al cierre donde se sintetizarán aprendizajes y experiencias.

Fase de Cierre**Tiempo estimado:**

10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Facilita una lluvia de ideas en pizarra sobre lo aprendido y lo que pueden mejorar.
- **Estudiantes:** Participan activamente y resumen con sus palabras.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué estrategia funcionó mejor en el juego?
- ¿Cómo colaboraron para superar los retos?
- ¿Qué les gustaría cambiar para la próxima vez?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios específicos y positivos, valorando el esfuerzo y la creatividad.

Transferencia:

Docente: Invita a aplicar estas estrategias en juegos fuera de la escuela y en otras actividades diarias.

Tarea o reto:

Invitar a compartir con familia o amigos las estrategias aprendidas y contar la experiencia en la siguiente sesión.

Sesión 4: Creación y Personalización de Juegos**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a crear nuestros propios juegos usando la creatividad y las estrategias que aprendimos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué les gustó más de las reglas nuevas o estrategias que inventaron? ¿Se imaginan un juego creado por ustedes?”
- **Estudiantes:** Comparten sus ideas y expectativas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos simples de juegos creados por niños y cómo sus reglas hacen que el juego sea único.
- **Estudiantes:** Se entusiasman con la idea de crear.

Contextualización:

Docente: “Crear un juego nos ayuda a pensar en reglas, estrategias y cómo divertirnos con los demás.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

100 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica los pasos para diseñar un juego: decidir objetivo, reglas, materiales y cómo se gana.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Diseño colaborativo de un juego**

Objetivo: Planificar e implementar estrategias en juegos propios.

Instrucciones:

- **Docente:** Forma grupos de 4 y entrega materiales para crear juegos (cartulinas, marcadores, fichas).
- “Piensen en un juego que incluya reglas, estrategias y que sea divertido para todos.”
- **Estudiantes:** Diseñan reglas, crean tableros o fichas, y planifican estrategias.
- **Producto:** Prototipo de juego y reglas escritas.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Acompaña, sugiere ideas y guía la claridad en reglas y estrategias.

- **Actividad 2: Juego de prueba y retroalimentación**

Objetivo: Evaluar y mejorar el juego creado.

Instrucciones:

- **Docente:** Cada grupo prueba su juego con otro grupo y recibe retroalimentación.
- **Estudiantes:** Juegan, observan y sugieren mejoras.
- **Producto:** Registro de sugerencias para mejorar el juego.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la comunicación respetuosa y constructiva.

Diferenciación:

- Para estudiantes que avanza rápido: Invitar a diseñar elementos adicionales como roles especiales o niveles de dificultad.

- Para estudiantes con dificultades: Proporcionar plantillas o ejemplos para guiar el diseño.

Transiciones:

Docente: Conecta la creación con la presentación que realizarán en la siguiente sesión, destacando la importancia de compartir y valorar el trabajo de todos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada estudiante mencionar una regla o estrategia que inventaron para su juego.
- **Estudiantes:** Participan y escuchan a sus compañeros.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más divertido de crear un juego?
- ¿Qué estrategia diseñaron para que todos puedan jugar bien?
- ¿Cómo trabajaron en equipo durante el diseño?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo creativo y la colaboración, haciendo énfasis en las habilidades de planificación y trabajo en equipo.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión presentarán sus juegos y reflexionarán sobre lo aprendido en todo el plan.

Tarea o reto:

Invitar a practicar el juego creado con familia o amigos y tomar nota de las reacciones y sugerencias.

Sesión 5: Presentación, Reflexión y Valoración de la Práctica Lúdica

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a compartir nuestros juegos, reflexionar sobre lo aprendido y valorar la importancia de jugar en nuestra vida.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué les gusta más de jugar con amigos o familia? ¿Por qué creen que es importante jugar?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas y experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto que resalta beneficios del juego tradicional en niños.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

Docente: “Vamos a cerrar nuestro plan presentando nuestros juegos y reflexionando sobre cómo el juego nos ayuda a aprender y convivir mejor.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que la sesión es para mostrar el trabajo realizado y compartir aprendizajes.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Presentación de juegos creados**

Objetivo: Comunicar y valorar el trabajo colaborativo.

Instrucciones:

- **Docente:** Cada grupo presenta su juego, explica reglas y estrategias.
- **Estudiantes:** Exponen y responden preguntas de sus compañeros.
- **Producto:** Presentación oral y demostración de juego.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Escucha, modera preguntas y reconoce logros.

- **Actividad 2: Reflexión grupal y valoración**

Objetivo: Reflexionar y valorar la práctica lúdica.

Instrucciones:

- **Docente:** Facilita dialogo con preguntas:
 - ¿Qué aprendimos jugando y creando juegos?
 - ¿Cómo nos ayudó el trabajo en equipo?
 - ¿Por qué es importante jugar en nuestra vida?

- **Estudiantes:** Participan y expresan opiniones.
- **Producto:** Síntesis grupal en pizarra o cartulina.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Guía la reflexión, valida aportes y cierra con conclusiones.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

20 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide que cada estudiante escriba en una hoja tres cosas que aprendió y cómo piensa usar ese aprendizaje fuera de la escuela.
- **Estudiantes:** Escriben y comparten voluntariamente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió tu forma de jugar después de estas sesiones?
- ¿Qué habilidades crees que mejoraste jugando con tus compañeros?
- ¿Qué te gustaría seguir aprendiendo sobre juegos y estrategias?

Retroalimentación:

Docente: Elogia el esfuerzo, la creatividad y la colaboración, invitando a continuar el aprendizaje a través del juego.

Transferencia:

Docente: Anima a los estudiantes a practicar y compartir sus juegos y estrategias con otros, fomentando un hábito saludable y creativo.

Tarea o reto:

Invitar a documentar un juego familiar o tradicional que practiquen y traerlo para compartir en otra ocasión.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la primera sesión, mediante preguntas y discusión inicial sobre experiencias previas con juegos.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, mediante observación directa, registro de participación en actividades, y revisión de productos como mapas de estrategias, reglas creadas y reflexiones escritas.
- **Sumativa:** En la última sesión, a través de la presentación del juego diseñado y la reflexión final escrita por los estudiantes.

Criterios de evaluación:

- Planificación y aplicación de estrategias en juegos (objetivo 1).
- Creatividad en la creación y modificación de reglas (objetivo 2).
- Participación colaborativa y responsabilidad compartida en grupos (objetivo 4).
- Capacidad de reflexión crítica sobre la práctica lúdica (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación de participación y colaboración.
- Rúbrica para evaluar creatividad y claridad en reglas de juego.
- Portafolio con evidencias: mapas de estrategias, reglas escritas, reflexiones y productos finales.
- Autoevaluación y coevaluación al final de cada sesión para promover metacognición.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas de estrategias y reglas nuevas diseñadas por los estudiantes.
- Presentaciones orales y demostraciones de juegos creados.
- Reflexiones escritas individuales y grupales sobre el proceso y aprendizajes.
- Participación activa y responsable en actividades colaborativas.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez te has divertido jugando con tus amigos en el recreo o en casa con un juego de mesa? Los juegos tradicionales, como la rayuela, las canicas, el escondite o el parchís, no solo son entretenidos, sino que también nos ayudan a pensar y a crear nuevas formas de jugar. Estos juegos están presentes en muchas familias y escuelas, y se han jugado por muchos años, incluso antes de que existieran los videojuegos o las tabletas.

En nuestra vida diaria, jugar es una forma especial de aprender sin darnos cuenta. Cuando jugamos, usamos nuestra imaginación, hacemos planes y estrategias para ganar, y trabajamos en equipo para divertirnos juntos. Además, cada juego tiene reglas que debemos entender y respetar, lo que nos enseña a ser responsables y justos.

Durante estas sesiones, exploraremos algunos de estos juegos tradicionales que tú y tus amigos ya conocen, y aprenderemos a pensar de manera creativa y estratégica para hacerlos aún más divertidos. Esto te ayudará a valorar lo importante que es jugar y compartir momentos especiales con los demás, mientras usas tu mente para planear y resolver retos.

¡Prepárate para descubrir que jugar es mucho más que solo diversión: es una forma de aprender, crear y crecer juntos!

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez has jugado con tus amigos en el recreo o en casa con juegos como la rayuela, el escondite o el parchís? Estos juegos tradicionales no solo son divertidos, sino que también nos ayudan a pensar de manera creativa y a planear estrategias para ganar. Muchas veces, sin darnos cuenta, usamos nuestra imaginación y nuestro pensamiento para decidir qué hacer en cada turno. Además, estos juegos nos enseñan a trabajar en equipo, a respetar las reglas y a disfrutar del tiempo con otros niños y niñas.

Hoy en día, aunque nos gustan los videojuegos y las tabletas, jugar juegos tradicionales sigue siendo muy importante porque nos conecta con nuestra cultura, con nuestras familias y con nuestros amigos de una manera especial. Por ejemplo, ¿sabías que el juego de la rayuela es jugado en muchos países desde hace muchísimos años? También en la escuela y en casa, estos juegos nos ayudan a aprender a pensar rápido, a resolver problemas y a ser creativos.

En estas sesiones, vamos a recordar y descubrir juntos cómo usar nuestra imaginación y nuestra creatividad para planear estrategias en juegos que nos gustan y que jugamos en el patio o en la mesa. Así, no solo nos divertiremos, sino que también aprenderemos a valorar estos juegos, a entender por qué son importantes y a compartirlos con otros. ¡Prepárate para jugar, pensar y crear en equipo! Vamos a divertirnos mientras aprendemos a ser grandes estrategias y jugadores creativos.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mi juego favorito y su estrategia"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad:

- Que los estudiantes reconozcan y compartan sus experiencias previas con juegos tradicionales de mesa o de patio.
- Identificar de manera inicial las estrategias que han usado o conocido al jugar.
- Conectar sus conocimientos previos con la planificación y aplicación de estrategias en juegos, como base para valorar su práctica cotidiana.

Descripción de la actividad:

- El docente invita a los estudiantes a formar grupos pequeños de 3 a 4 integrantes.
- Cada estudiante comparte con su grupo cuál es su juego tradicional favorito (puede ser de mesa o de patio) y explica una estrategia que cree que usa para ganar o divertirse más jugando.
- Los integrantes del grupo comentan y discuten brevemente las estrategias mencionadas, preguntando ideas para mejorar o variarlas.
- Finalmente, un representante de cada grupo comparte con toda la clase uno o dos juegos favoritos y las estrategias que más les llamaron la atención.

Materiales necesarios:

- Espacio para que los estudiantes se reúnan en grupos.
- Opcional: tarjetas con nombres o imágenes de juegos tradicionales para ayudar a recordar.

Nota para el docente:

- Fomentar un ambiente respetuoso y de escucha activa.
- Guiar con preguntas simples para que los niños piensen en qué hacen para ganar o divertirse en sus juegos.
- Resaltar la importancia de la estrategia y la creatividad en el juego como parte del aprendizaje y la valoración de la práctica cotidiana.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 5-10 minutos

Propósito: Identificar conocimientos previos sobre juegos tradicionales, habilidades de pensamiento estratégico y creativo, y actitudes hacia la práctica lúdica cotidiana.

Instrucciones para el docente

- Realizar la evaluación al inicio de la primera sesión.
- Aplicar de manera oral o escrita, según las características del grupo.
- Fomentar un ambiente relajado para que los estudiantes respondan con confianza.
- Registrar las respuestas para orientar las actividades futuras.

Actividades y preguntas

Tipo	Actividad/Pregunta	Propósito
Pregunta abierta	¿Conoces algún juego que se juegue en tu casa, en la escuela o en el parque? ¿Cuál es y cómo se juega?	Detectar familiaridad con juegos tradicionales y su comprensión básica.
Pregunta de opción múltiple (oral)	Cuando juegas un juego, ¿qué te gusta hacer más? 1) Seguir las reglas 2) Inventar nuevas formas de jugar 3) Ganar o perder 4) Jugar con amigos	Conocer actitudes hacia la creatividad, la estrategia y la colaboración en el juego.
Actividad breve en grupo (2-3 estudiantes)	En grupo, mencionen 2 reglas importantes que creen que tiene un juego tradicional que les guste.	Evaluar comprensión básica sobre reglas y trabajo colaborativo.
Pregunta abierta	Si pudieras cambiar algo de un juego que conoces, ¿qué cambiarías para hacerlo más divertido o creativo?	Valorar pensamiento creativo y capacidad para proponer mejoras o estrategias.

Notas para el docente: Las respuestas permitirán identificar el nivel inicial de conocimiento, actitudes y habilidades estratégicas y creativas que poseen los estudiantes, para adaptar y enriquecer las siguientes sesiones del plan.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Contexto: Esta rúbrica está diseñada para evaluar la participación y disposición de estudiantes de primaria (6-11 años) durante la fase inicial de cada sesión del plan "Jugando y Pensando: Estrategias Lúdicas y Creativas en Juegos Tradicionales". Los criterios son observables, claros y adaptados a la edad, fomentando un ambiente colaborativo y positivo.

Criterios	3 - Excelente	2 - Satisfactorio	1 - Necesita Mejorar
Atención y Escucha	Presta atención completa al docente y a sus compañeros, mantiene contacto visual y muestra interés activo.	Escucha la explicación, aunque se distrae ocasionalmente, pero se reincorpora rápidamente.	Se distrae frecuentemente, no presta atención o interrumpe sin motivo.
Participación en la Presentación	Contribuye con preguntas o comentarios relacionados con el tema, mostrando entusiasmo por la actividad.	Responde o participa cuando se le solicita, pero con poco entusiasmo.	No participa ni responde cuando se le invita a hacerlo.
Disposición para Colaborar	Muestra disposición para trabajar en equipo, comparte ideas y escucha a sus compañeros con respeto.	Acepta trabajar en equipo, pero se involucra de forma limitada o con poca iniciativa.	Se resiste a colaborar o trabajar en grupo, mostrando actitud negativa o desinterés.
Actitud hacia las Reglas del Juego	Demuestra comprensión y respeto por las reglas desde el inicio, ayudando a mantener el orden.	Comprende las reglas pero necesita recordatorios para seguirlas.	No comprende o no respeta las reglas, dificultando el desarrollo de la actividad.

Indicaciones para el docente

- Observar a los estudiantes durante la introducción de cada sesión para evaluar en tiempo real.
- Utilizar la rúbrica para dar retroalimentación inmediata y fomentar la mejora continua.
- Promover un ambiente cálido y motivador que invite a la participación activa y respetuosa.
- Registrar las observaciones para acompañar el seguimiento del proceso de aprendizaje colaborativo.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Los siguientes ejemplos y casos de estudio están diseñados para que los estudiantes de primaria (6-11 años) trabajen en equipos, promoviendo el aprendizaje colaborativo y desarrollando pensamiento lúdico, estratégico y creativo a través de juegos tradicionales. Cada ejemplo conecta con los objetivos de aprendizaje y se puede desarrollar a lo largo de las 5 sesiones de 2 horas.

Ejemplo Práctico 1: Estrategias en el Juego de la Rayuela

- **Descripción:** Los estudiantes se organizan en grupos de 4 para jugar rayuela, pero con una variante: deben planear cómo moverse estratégicamente para completar el recorrido sin perder el equilibrio y sin pisar las líneas.
- **Actividad colaborativa:** Antes de jugar, cada grupo discute y escribe una estrategia para coordinar sus movimientos y turnos, considerando las reglas y la secuencia del juego.
- **Objetivo:** Fomentar el pensamiento estratégico y creativo en un juego de patio tradicional, valorando su práctica cotidiana.
- **Reflexión grupal:** Al terminar, cada grupo comparte qué estrategias funcionaron y cuáles no, para aprender de la experiencia colectiva.

Ejemplo Práctico 2: Creación y Juego con Variantes del Juego de Damas

- **Descripción:** En equipos de 3 o 4, los estudiantes juegan damas tradicionales, pero se les invita a proponer una regla creativa nueva para hacer el juego más divertido o desafiante.
- **Actividad colaborativa:** Los equipos debaten y acuerdan una variante, luego explican la regla a los demás y ponen a prueba la nueva versión en partidas cortas.
- **Objetivo:** Desarrollar pensamiento estratégico en juegos de mesa y creatividad para modificar reglas, valorando la flexibilidad y la innovación en juegos tradicionales.
- **Retroalimentación:** Se realiza una sesión de intercambio donde cada grupo comenta cómo la nueva regla afectó la dinámica del juego.

Ejemplo Práctico 3: Diseño de un Juego de Patio Tradicional con Elementos Artísticos

- **Descripción:** Los estudiantes, en grupos de 4 o 5, diseñan un juego de patio que combine elementos tradicionales conocidos (como el escondite o la cuerda) con aspectos creativos y artísticos (colores, dibujos, música).
- **Actividad colaborativa:** Planifican las reglas, materiales necesarios y la dinámica del juego, luego lo presentan y explican al resto de la clase.
- **Objetivo:** Integrar pensamiento creativo y lúdico, aplicando la apreciación artística y valorando la práctica cotidiana de juegos tradicionales.
- **Implementación:** Se organiza una sesión para jugar los juegos diseñados por los compañeros, fomentando la práctica y valoración colectiva.

Ejemplo Práctico 4: Análisis Colaborativo de una Partida de Ludo

- **Descripción:** En grupos, los estudiantes observan o juegan una partida de Ludo, tomando notas sobre las estrategias usadas por cada jugador.
- **Actividad colaborativa:** Debaten las diferentes tácticas y cómo influyeron en el resultado, pensando en qué se podría mejorar o cambiar para ganar.
- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de análisis estratégico y trabajo en equipo, valorando la práctica de juegos de mesa tradicionales.

- **Conclusión:** Cada grupo comparte sus aprendizajes y propone una estrategia colectiva para futuras partidas.

Ejemplo Práctico 5: Creación de una Guía Ilustrada de Juegos Tradicionales

- **Descripción:** En equipos, los estudiantes eligen un juego tradicional que conocen y elaboran una guía ilustrada con dibujos y explicaciones sencillas para enseñar a otros cómo jugarlo.
- **Actividad colaborativa:** Distribuyen tareas: dibujo, redacción, diseño y presentación. Luego intercambian las guías para aprender de otras tradiciones lúdicas.
- **Objetivo:** Valorar la cultura lúdica cotidiana y desarrollar habilidades artísticas, creativas y colaborativas.
- **Presentación:** Se realiza una exposición donde cada grupo explica su guía y la importancia del juego en su contexto.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para involucrar a estudiantes de primaria (6-11 años) en la fase de desarrollo del plan "Jugando y Pensando", se incorporarán mecánicas de juego sencillas, motivadoras y colaborativas, que refuercen el pensamiento lúdico, estratégico y creativo en juegos tradicionales, sin distraer del contenido principal. Estas mecánicas estarán integradas en las sesiones, respetando la duración total y fomentando el trabajo en equipo.

- **Sistema de Puntos por Estrategias Creativas:**

Durante cada sesión, los equipos ganarán puntos cada vez que propongan o usen una estrategia creativa o innovadora en los juegos tradicionales. El docente actúa como juez para validar la creatividad y efectividad de la estrategia.

- **Desafíos Semanales de Estrategia:**

Al inicio de cada sesión, se presenta un "Desafío de la Semana" relacionado con el juego tradicional a practicar (por ejemplo, "Inventar una regla nueva que haga el juego más divertido" o "Planificar un movimiento estratégico que ayude a todo el equipo"). Los equipos trabajan colaborativamente para resolverlo y comparten su solución al final de la sesión.

- **Tarjetas de "Superpoder Lúdico":**

Se entregan a cada equipo pequeñas tarjetas con "superpoderes" que pueden usar una vez por sesión para apoyar su juego o estrategia, tales como:

- "Mover una casilla extra"
- "Pedir un consejo al equipo contrario"
- "Cambiar una regla temporalmente"

Estas tarjetas fomentan la creatividad y la negociación entre equipos.

- **Registro de Logros Colaborativos:**

Se mantiene un mural o cartel donde los equipos anotan sus logros estratégicos o creativos durante las sesiones. Esto refuerza la valoración de la práctica cotidiana y permite visualizar el progreso colectivo.

• **Reconocimiento y Roles Rotativos:**

Al final de cada sesión, se reconoce a un miembro de cada equipo que haya aportado una idea o estrategia valiosa, asumiendo un rol especial para la siguiente sesión (por ejemplo, “Estrategia del Equipo” o “Creativo de la Semana”). Esto promueve la participación activa y la responsabilidad compartida.

Implementación Sugerida en las Sesiones

Sesión	Elemento de Gamificación	Objetivo de Aprendizaje Reforzado	Tiempo Aproximado
1	Desafío Semanal de Estrategia + Tarjetas "Superpoder Lúdico"	Planificar estrategias en juegos tradicionales	20 min inicio + uso durante sesión
2	Sistema de Puntos por Estrategias Creativas + Registro de Logros	Valorar la práctica cotidiana y creatividad	Durante desarrollo de juegos y 10 min al final
3	Roles Rotativos y Reconocimiento	Fomentar participación y colaboración	10 min al final de sesión
4	Repetición de Desafío Semanal con variación + Puntos	Fortalecer pensamiento estratégico y creativo	20 min inicio + desarrollo
5	Gran Desafío Final usando todos los elementos + Mural de Logros	Implementar estrategias y valorar aprendizaje	1 hora desarrollo + 20 min cierre

Estos elementos están diseñados para integrarse de forma natural en las actividades lúdicas, fomentando el trabajo en equipo, la reflexión sobre las estrategias utilizadas y la valoración de los juegos tradicionales como prácticas significativas en la vida cotidiana de los estudiantes.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Estas herramientas están diseñadas para que los docentes monitoreen de manera rápida y continua el progreso de los estudiantes en el desarrollo del pensamiento lúdico, estratégico y creativo, alineadas con los objetivos y la metodología de Aprendizaje Colaborativo.

Sesión	Herramienta	Descripción	Tiempo aproximado	Aspectos evaluados
--------	-------------	-------------	-------------------	--------------------

Sesión 1	Rueda de Ideas (Lluvia de ideas en grupo)	En grupo, los estudiantes enumeran estrategias que conocen o han usado en juegos tradicionales. El docente anota las ideas para revisar la comprensión inicial.	10 minutos	Conocimiento previo, participación, pensamiento estratégico inicial
Sesión 2	Observación guiada con lista de cotejo	Durante la práctica de juegos, el docente observa y registra si los estudiantes aplican estrategias planificadas y colaboran con el equipo.	Durante la actividad (15-20 minutos)	Aplicación de estrategias, trabajo en equipo, comunicación
Sesión 3	Mini presentación grupal	Cada grupo explica qué estrategia usaron en un juego y por qué. Docente evalúa claridad y creatividad en la explicación.	15 minutos	Comprensión de estrategias, expresión oral, creatividad
Sesión 4	Autoevaluación con emoticones	Al finalizar la sesión, cada estudiante marca con un emoticón (feliz, neutral, triste) cómo cree que aplicó las estrategias y participó en equipo.	5 minutos	Reflexión personal, autoevaluación del esfuerzo y participación
Sesión 5	Diálogo reflexivo en círculo	En círculo, los estudiantes comparten qué aprendieron y cómo valoran la importancia de los juegos tradicionales en su vida cotidiana.	15 minutos	Valoración del aprendizaje, pensamiento crítico, expresión colectiva

Detalles para la Implementación

- **Rueda de Ideas:** Estimula la participación activa y permite al docente conocer el punto de partida de cada estudiante.
- **Lista de Cotejo:** Simple lista con indicadores como “Usa una estrategia antes de jugar”, “Colabora con compañeros”, “Propone ideas nuevas”.
- **Mini Presentación:** Promueve la comunicación y refuerza la comprensión de las estrategias usadas en los juegos.
- **Autoevaluación con emoticones:** Es una forma visual y sencilla para que niños pequeños reflexionen sobre su propio aprendizaje sin presión.
- **Diálogo Reflexivo:** Fomenta la expresión oral y el sentido crítico sobre la relevancia y aplicación de los juegos en su vida.

Estas herramientas se pueden adaptar según el ritmo del grupo y permiten al docente realizar ajustes oportunos para apoyar el aprendizaje colaborativo y estratégico en los estudiantes.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
1. Explorando Juegos Tradicionales	• Formen equipos de 4 niños. • Cada equipo elige un juego tradicional de mesa o de patio que conozcan. • Jueguen juntos durante 30 minutos para entender sus reglas y estrategias básicas. • Después, conversen en equipo sobre qué estrategias utilizaron y anotarlas en una hoja.	45 minutos	Lista de estrategias básicas identificadas y explicación sencilla en equipo.	Planificar estrategias en juegos tradicionales
2. Creando Nuevas Estrategias	• Con su equipo, piensen en cómo mejorar o cambiar alguna estrategia del juego que jugaron. • Discútanlo y escriban las nuevas ideas o reglas creativas para hacer el juego más divertido o desafiante. • Preparar una pequeña presentación para compartir su estrategia con otros equipos.	45 minutos	Lista de nuevas estrategias o reglas creativas y presentación en equipo.	Implementar estrategias creativas en juegos tradicionales
3. Prueba y Ajuste de Estrategias	• Intercambien juegos con otro equipo y prueben las estrategias nuevas que ellos crearon. • Jueguen juntos y observen qué funciona bien y qué puede mejorar. • Al final, en equipo, hagan ajustes a las estrategias basados en la experiencia.	45 minutos	Registro de ajustes y mejoras en estrategias tras la prueba.	Valorar la práctica cotidiana y ajustar estrategias

4. Reflexión y Valoración	• En equipo, conversen sobre cómo jugaron, qué aprendieron sobre el pensamiento lúdico y estratégico. • Cada equipo escribe un breve mensaje sobre la importancia de los juegos tradicionales en su vida diaria. • Compartan sus mensajes con toda la clase para valorar la práctica cotidiana de estos juegos.	30 minutos	Mensaje escrito y exposición grupal sobre la valoración del juego tradicional	Valorar la práctica cotidiana de juegos tradicionales
---------------------------	---	------------	---	---

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: "Jugando y Pensando"

Criterios de Evaluación	Nivel 1: Inicial	Nivel 2: En Proceso	Nivel 3: Satisfactorio	Nivel 4: Excelente
1. Planificación de estrategias en juegos tradicionales	Presenta dificultad para sugerir o entender estrategias básicas en juegos.	Propone algunas estrategias simples, aunque con poca claridad o estructura.	Planea estrategias adecuadas y coherentes para los juegos, con apoyo de sus compañeros.	Desarrolla y explica estrategias creativas y efectivas, mostrando autonomía en la planificación.
2. Implementación de estrategias durante el juego	Tiene dificultades para aplicar las estrategias planificadas o no las sigue durante el juego.	Aplica algunas estrategias, pero de manera irregular o con poca consistencia.	Implementa con éxito la mayoría de las estrategias diseñadas durante el juego.	Aplica estrategias de forma efectiva y adapta su plan según el desarrollo del juego.
3. Colaboración y trabajo en equipo	Participa poco en el trabajo en equipo o dificulta la cooperación.	Colabora con compañeros, aunque a veces necesita guía para integrarse.	Trabaja en equipo de manera activa, respetando turnos y aportando ideas.	Fomenta la colaboración, escucha y valora las ideas de todos para enriquecer la actividad.
4. Creatividad y pensamiento lúdico	Demuestra poca imaginación al proponer o modificar juegos y estrategias.	Realiza propuestas creativas limitadas o con poca conexión al juego.	Incorpora ideas originales y variadas para enriquecer el juego y las estrategias.	Muestra pensamiento creativo constante, transformando juegos y estrategias con nuevas ideas.

Criterios de Evaluación	Nivel 1: Inicial	Nivel 2: En Proceso	Nivel 3: Satisfactorio	Nivel 4: Excelente
5. Valoración de la práctica cotidiana de los juegos tradicionales	No expresa interés o reconocimiento del valor de los juegos tradicionales.	Reconoce algunos aspectos positivos de los juegos tradicionales, con apoyo.	Valora la importancia cultural y social de los juegos tradicionales y lo comunica.	Expresa con claridad y entusiasmo el valor y significado de los juegos en su vida cotidiana.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre

Título: "Nuestro Juego, Nuestra Estrategia"

Duración: 40 minutos

Objetivo de la actividad: Consolidar y verificar que los estudiantes planifican e implementan estrategias en juegos tradicionales, valorando su práctica cotidiana mediante la reflexión y la colaboración.

Descripción de la Actividad

En equipos pequeños (3-4 estudiantes), los niños elegirán uno de los juegos tradicionales trabajados durante las sesiones (puede ser un juego de mesa o de patio). Juntos, deberán crear una breve presentación donde expliquen:

- El nombre y las reglas básicas del juego.
- Las estrategias que planificaron para jugar mejor y cómo las implementaron.
- Por qué consideran que jugar este juego es valioso en su vida cotidiana.

La presentación puede ser oral, apoyada con dibujos, esquemas o representaciones simples que ellos mismos hagan en hojas o cartulinas.

Pasos para el docente

- Formar equipos colaborativos recordando la importancia de escuchar y respetar las ideas de todos.
- Dar a cada equipo materiales para que puedan apoyarse en su presentación (hojas, lápices de colores, cartulinas).
- Orientar a los estudiantes para que organicen su explicación en tres partes: descripción del juego, estrategias usadas y valor personal del juego.
- Permitir que cada equipo exponga su resultado (5 minutos por equipo aprox.).
- Al finalizar, hacer preguntas colectivas para reforzar los aprendizajes, como: ¿Qué estrategias les ayudaron más? ¿Cómo se sintieron jugando en equipo? ¿Por qué creen que es importante seguir jugando estos juegos?

Criterios para verificar el logro de los objetivos

Aspecto a Evaluar	Indicador
-------------------	-----------

Planificación de estrategias	El equipo explica claramente las estrategias que usaron para jugar.
Implementación de estrategias	Describen cómo aplicaron esas estrategias durante el juego.
Valoración de la práctica cotidiana	Expresan razones para valorar el juego en su vida diaria.
Trabajo colaborativo	Participan todos los integrantes y respetan las ideas en la exposición.

Esta actividad permite a los estudiantes consolidar sus aprendizajes de forma creativa y colaborativa, al mismo tiempo que el docente verifica el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de clase.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Qué juego tradicional te gustó más y por qué?
- ¿Qué estrategias usaste para jugar mejor en los juegos de mesa o de patio?
- ¿Cómo te sentiste cuando trabajaste con tus compañeros para planear y jugar?
- ¿Qué aprendiste sobre la importancia de pensar antes de actuar en un juego?
- ¿Crees que los juegos tradicionales son importantes para aprender? ¿Por qué?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez que juegues para mejorar tu estrategia?
- ¿Cómo ayudaste a tus compañeros durante las actividades de juego?
- ¿Qué fue lo más divertido y lo más difícil de jugar y planear juntos?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diario de Juego:** Cada estudiante escribe o dibuja en su cuaderno qué juego jugó, qué estrategia usó, cómo se sintió y qué aprendió sobre planear y jugar en equipo.
- **Comparte y Cuenta:** En grupos pequeños, los estudiantes se turnan para contar qué aprendieron sobre las estrategias en los juegos y cómo las usaron con sus compañeros.
- **Cartel de Estrategias:** En equipo, crean un cartel con dibujos y palabras que expliquen las mejores estrategias que descubrieron y por qué son útiles para jugar bien.
- **Rueda de Opiniones:** Sentados en círculo, los estudiantes responden a las preguntas de reflexión en voz alta, escuchan a sus compañeros y comentan qué ideas les parecieron interesantes.
- **Plan para la Próxima Vez:** Cada estudiante piensa y comparte una estrategia o actitud que quiere mejorar para la próxima vez que juegue, anotándola para recordar.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Las siguientes estrategias están diseñadas para que los estudiantes de primaria (6-11 años) reciban retroalimentación constructiva, específica y motivadora al cierre de cada sesión, enfocándose en el logro de los objetivos de aprendizaje

del plan "Jugando y Pensando". Cada estrategia respeta la metodología de Aprendizaje Colaborativo y se adapta al tiempo disponible (2 horas por sesión).

- **Ronda de Reflexión en Equipo**

Al finalizar la sesión, cada grupo se reúne para compartir qué estrategia de juego planificaron e implementaron, qué les funcionó bien y qué podrían mejorar. El docente escucha y hace preguntas guía para profundizar, por ejemplo:

- ¿Qué estrategia usaron y por qué?
- ¿Cómo ayudó la estrategia a que el juego fuera más divertido o justo?
- ¿Qué podrían hacer diferente la próxima vez?

El docente ofrece retroalimentación positiva resaltando los aciertos y propone una sugerencia concreta para mejorar en la próxima sesión.

- **Tarjetas de Logro Personal**

Al cierre, cada estudiante recibe una tarjeta donde el docente escribe un comentario específico destacando un aspecto positivo de su participación o estrategia aplicada, por ejemplo:

- "Me gustó cómo ayudaste a tu equipo a pensar en nuevas reglas para hacer el juego más divertido."
- "Noté que fuiste muy paciente y escuchaste las ideas de tus compañeros."

Además, se incluye una pregunta o reto para pensar, como:

- "¿Qué otra estrategia podrías probar para que todos participen?"

- **Autoevaluación y Evaluación entre Pares**

Los estudiantes completan de forma sencilla una ficha con preguntas como:

- ¿Qué aprendí hoy sobre los juegos y las estrategias?
- ¿Qué hice bien en el juego?
- ¿Qué me gustaría mejorar?

Después, intercambian sus respuestas con un compañero para dar retroalimentación amable y constructiva. El docente supervisa y complementa con observaciones específicas.

- **Mapa de Ideas en Gran Grupo**

Al final de la sesión, en círculo, el docente guía una lluvia de ideas para crear un mapa visual sobre las estrategias usadas y su importancia en los juegos tradicionales. Se destacan aportes de los estudiantes y se señalan aspectos a fortalecer.

Esta actividad ayuda a consolidar aprendizajes y a que todos reconozcan el valor de la colaboración y la creatividad.

- **Reconocimiento del Esfuerzo y la Creatividad**

Para cerrar la sesión, el docente entrega reconocimientos simbólicos (pegatinas, diplomas sencillos, aplausos grupales) por aspectos específicos, tales como:

- La estrategia más creativa

- El mejor trabajo en equipo
- La mejora en la planificación del juego

Esto incentiva la motivación y refuerza comportamientos positivos.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales: Jugando y Pensando

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Planificación de Estrategias en Juegos Capacidad para diseñar un plan claro y coherente al participar en juegos tradicionales	Planifica estrategias claras y detalladas que consideran diferentes escenarios del juego.	Planifica estrategias adecuadas con algunos detalles para los juegos.	Planifica estrategias básicas pero poco detalladas o poco adecuadas al juego.	No planifica estrategias o las que propone no son coherentes con el juego.
Implementación de Estrategias Aplicación efectiva de las estrategias durante la participación en juegos de mesa y patio	Aplica las estrategias planificadas con éxito, adaptándose a cambios y colaborando con compañeros.	Aplica la mayoría de las estrategias planificadas con buen desempeño y colaboración.	Aplica algunas estrategias, pero con dificultad para adaptarse o colaborar.	No logra aplicar las estrategias planificadas o no participa activamente.
Creatividad y Pensamiento Lúdico Uso de ideas originales y formas creativas para resolver retos en el juego	Demuestra gran creatividad proponiendo soluciones nuevas y originales durante el juego.	Propone ideas creativas en algunas situaciones del juego.	Muestra creatividad limitada, con pocas ideas nuevas o repetitivas.	No muestra creatividad ni intenta nuevas ideas en el juego.
Valoración de la Práctica Cotidiana Reconocimiento y apreciación del valor cultural y social de los juegos tradicionales	Expresa claramente la importancia y valor de los juegos en su vida y comunidad.	Reconoce el valor de los juegos y lo comparte con algunos ejemplos.	Muestra un reconocimiento básico pero poco claro o concreto.	No reconoce ni valora la importancia de los juegos tradicionales.
Trabajo Colaborativo Participación activa y respetuosa en actividades grupales durante el aprendizaje y juego	Colabora activamente, escucha a compañeros y contribuye positivamente al grupo.	Participa y colabora con el grupo de manera adecuada.	Participa poco o con dificultad para trabajar en equipo.	No participa ni colabora con sus compañeros.

