

Descubriendo la alegría de los juegos y cantos tradicionales de México

Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de 3 a 5 años exploren y vivan la riqueza cultural de México a través de juegos y cantos tradicionales. A través de la participación activa y colaborativa en actividades lúdicas, los estudiantes desarrollarán seguridad y autonomía, habilidades fundamentales para su adaptación y bienestar en el ingreso a Preescolar. Aprenderán a expresar emociones, respetar turnos y trabajar en equipo mientras disfrutan de la música y juegos que forman parte del patrimonio mexicano. Este acercamiento fortalece su identidad cultural, fomenta la convivencia armónica y promueve el desarrollo socioemocional en un ambiente seguro y motivador. Además, se conecta con su vida diaria al reconocer que estos juegos y cantos pueden ser parte de momentos divertidos en la familia y la comunidad, facilitando así su integración social y emocional.

Objetivos de Aprendizaje

- Participar activamente en juegos y cantos tradicionales mexicanos para fortalecer la seguridad y autonomía personal.
- Demostrar respeto por turnos y compañeros durante actividades grupales, promoviendo habilidades sociales y colaboración.
- Expresar emociones y sentimientos a través del canto y el juego, favoreciendo el desarrollo socioemocional.
- Reconocer y valorar la importancia de los juegos y cantos tradicionales como parte de su identidad cultural.

Recursos Necesarios

- Espacio amplio para actividades físicas (aula o patio).
- Audio con grabaciones de cantos tradicionales mexicanos (ejemplo: "La Raspa", "El Jarabe Tapatío" en versión infantil).
- Instrumentos musicales sencillos: maracas, tambores, palitos de lluvia (suficientes para grupos pequeños).
- Carteles con imágenes coloridas de juegos y cantos tradicionales.
- Materiales para manualidades: papeles de colores, crayones, tijeras de seguridad, pegamento.
- Video corto de niños mexicanos jugando y cantando (3-5 minutos).
- Lista de reproducción con música para acompañar juegos.
- Alfombra o tapete para sentarse en círculo.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas para seguir instrucciones simples.
- Experiencia previa con juegos grupales o canciones sencillas en casa o jardín infantil.
- Capacidad para expresar emociones básicas como alegría, tristeza o sorpresa.
- Conocimiento inicial de turnos y respeto a compañeros (aunque sea limitado).

Actividades

Sesión 1: Conociendo los juegos y cantos tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a descubrir juegos y canciones muy divertidos que algunos niños en México juegan y cantan. Esto nos ayudará a sentirnos seguros y felices en la escuela.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes grandes de niños jugando y cantando.
Pregunta: “¿A qué juegos o canciones les gusta jugar o cantar en casa?”

Motivación y enganche:

Docente: “¿Sabían que en México hay juegos y canciones que se han jugado por muchos años? Les voy a enseñar uno y vamos a jugar juntos.”

Contextualización:

Docente: Explica que estos juegos y cantos son parte de la cultura de México, y que al aprenderlos, conocerán más sobre sus raíces y se sentirán más seguros en la escuela.

Estudiantes: Escuchan y observan con atención, participan al responder.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta un video corto de niños mexicanos jugando y cantando “La Raspa”. Luego, invita a los niños a intentar cantar y moverse siguiendo el ritmo.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: “Cantando juntos ‘La Raspa’”

Objetivo: Participar activamente en cantos tradicionales para desarrollar seguridad.

Instrucciones:

- El docente canta la canción mostrando movimientos sencillos.
- Invita a los niños a imitar y cantar con él/ella.
- Repite la canción 2 veces para que todos se animen a participar.

Organización: Plenaria

Producto: Participación activa en el canto.

Tiempo: 15 minutos

Rol del docente: Modela el canto y movimientos, anima a los niños, observa su participación y emociones.

• Actividad 2: “Jugamos a la ronda tradicional”

Objetivo: Fomentar la autonomía y el respeto por turnos durante el juego.

Instrucciones:

- Formar un círculo grande con los niños.
- Explicar que harán una ronda sencilla al ritmo de la canción.
- Guiar la ronda y animar a los niños a turnarse para ser “el centro” o “la rueda”.

Organización: Grupos completos

Producto: Ejecución de la ronda con respeto a turnos.

Tiempo: 20 minutos

Rol del docente: Facilita el juego, supervisa que todos participen, resalta cuando un niño espera su turno con paciencia.

• Actividad 3: “Creando instrumentos musicales”

Objetivo: Expresar emociones y creatividad mediante la elaboración de instrumentos.

Instrucciones:

- Entregar materiales para crear maracas sencillas.
- Mostrar cómo armar las maracas y decorarlas con crayones y papel.
- Al terminar, probar los instrumentos con la canción aprendida.

Organización: Parejas o grupos de 3

Producto: Maracas decoradas y uso en el canto.

Tiempo: 10 minutos

Rol del docente: Ayuda en el armado, motiva la expresión creativa, observa interacción y entusiasmo.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Invitar a que guíen a un compañero en el canto o en decorar maracas.
- Para quienes necesitan apoyo: Brindar ayuda personalizada en movimientos y armado, usar apoyo visual adicional.

Transiciones:

Después de cantar, se invita a los niños a sentarse en círculo para la ronda, conectando la energía del canto con el movimiento grupal. Luego, se pasa al taller de creación para canalizar la emoción en una actividad manual.

Fase de Cierre**Tiempo estimado:**

5 minutos

Síntesis:

Docente: “¿Qué les gustó más de lo que hicimos hoy? ¿Se sintieron seguros cantando y jugando juntos?”

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te sentiste cuando cantaste la canción con tus amigos?
- ¿Pudiste esperar tu turno en la ronda?
- ¿Te gustó hacer tu maraca para cantar?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación y el respeto mostrado, resalta ejemplos específicos (“Me gustó cómo esperaste tu turno, Juan”) y anima a seguir practicando.

Transferencia:

Invita a los niños a mostrar sus maracas y cantar la canción en casa con su familia para seguir practicando seguridad y alegría.

Tarea o reto:

Invitar a los niños a preguntar en casa si conocen algún juego o canción tradicional mexicano y contar lo que aprendieron en la próxima sesión.

Sesión 2: Aprendiendo el juego “La víbora de la mar”**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a jugar “La víbora de la mar”, un juego tradicional que nos ayudará a sentirnos seguros y a convivir bien con los demás.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Quién recuerda alguna canción o juego que hicimos la semana pasada? ¿Se acuerdan de la canción ‘La Raspa’?”

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta una pequeña historia sobre niños que juegan “La víbora de la mar” en fiestas mexicanas, mostrando imágenes y música.

Contextualización:

Docente: Explica que este juego nos ayuda a cuidar a nuestros amigos y a sentirnos valientes y libres en el grupo.

Estudiantes: Observan y participan respondiendo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica las reglas de “La víbora de la mar” con lenguaje sencillo y muestra cómo se juega con dos niños voluntarios.

Actividades de aprendizaje activo:

• **Actividad 1: “Jugamos ‘La víbora de la mar’”**

Objetivo: Fomentar la autonomía y la seguridad respetando las reglas y compañeros.

Instrucciones:

- Formar dos filas con los niños tomados de las manos.
- El docente canta la canción mientras los niños se mueven formando la “víbora”.
- Al final de la canción, los niños intentan “salvarse” pasando por debajo de las manos.

El docente guía y supervisa seguridad.

Organización: Grupos completos

Producto: Participación segura y respetuosa en el juego.

Tiempo: 30 minutos

Rol del docente: Supervisar seguridad, animar participación, reforzar normas de respeto y turnos.

• **Actividad 2: “Dibujamos nuestra víbora”**

Objetivo: Expresar emociones y reforzar identidad cultural con creatividad.

Instrucciones:

- Entregar papel y crayones.
- Invitar a los niños a dibujar la víbora del juego como más les guste.

- Preguntar qué colores les gustan y por qué.

Organización: Individual

Producto: Dibujo de la víbora.

Tiempo: 15 minutos

Rol del docente: Preguntar y motivar, observar expresión y emociones, apoyar destrezas motrices.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Ayudar a compañeros o agregar detalles en su dibujo.
- Para quienes necesitan apoyo: Ofrecer plantillas sencillas o dibujos para colorear.

Transiciones:

Después del juego, se invita a los niños a calmarse y sentarse para la actividad de dibujo, favoreciendo la conexión entre movimiento y expresión artística.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: “¿Qué les gustó más de ‘La víbora de la mar’? ¿Cómo se sintieron jugando con sus amigos?”

Reflexión metacognitiva:

- ¿Pudiste esperar tu turno para jugar?
- ¿Te sentiste seguro cuando jugaste con tus compañeros?
- ¿Te gustó dibujar la víbora?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el respeto y el entusiasmo, señala ejemplos positivos y motiva a compartir en casa.

Transferencia:

Invita a practicar el juego con familia o amigos para sentirse más confiados y felices.

Tarea o reto:

Invitar a contar en casa el juego aprendido y si conocen otras canciones o juegos tradicionales.

Sesión 3: Explorando el canto “El Jarabe Tapatío”

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a escuchar y cantar “El Jarabe Tapatío”, una canción muy alegre que nos ayudará a sentirnos seguros y felices.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Recuerdan alguna canción mexicana que cantamos? ¿Quieren cantar otra canción divertida?”

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto con niños bailando “El Jarabe Tapatío” y pregunta qué colores y movimientos ven.

Contextualización:

Docente: Explica que esta canción es muy especial para México y ayuda a expresar alegría y confianza.

Estudiantes: Observan imágenes y expresan sus emociones.

Fase de Desarrollo**Tiempo estimado:**

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Canta “El Jarabe Tapatío” con ritmo lento e invita a los niños a seguir con palmas y pasos simples.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: “Cantamos y bailamos ‘El Jarabe Tapatío’”**

Objetivo: Desarrollar seguridad y autonomía a través del canto y movimiento.

Instrucciones:

- En círculo, el docente enseña pasos simples para bailar.
- Cantan juntos y practican los movimientos con maracas.

Organización: Grupal

Producto: Participación en canto y baile.

Tiempo: 30 minutos

Rol del docente: Guiar, animar, corregir movimientos con respeto y alegría.

- **Actividad 2: “El juego de las emociones”**

Objetivo: Reconocer y expresar emociones relacionadas con la canción.

Instrucciones:

- El docente nombra emociones (alegría, sorpresa) y pide que los niños las muestren con caras o movimientos.
- Relacionan emociones con partes del canto o baile.

Organización: Individual y plenaria

Producto: Expresión facial y corporal de emociones.

Tiempo: 15 minutos

Rol del docente: Motivar, preguntar cómo se sienten, conectar emociones con la experiencia.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Invitar a crear movimientos adicionales para la canción.
- Para quienes necesitan apoyo: Ofrecer ejemplos visuales y acompañamiento individual.

Transiciones:

Luego del baile, se pasa al juego de emociones para que los niños reflexionen sobre lo que sienten al cantar y bailar.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: “¿Qué emociones sentiste mientras cantabas y bailabas? ¿Te sentiste seguro y alegre?”

Reflexión metacognitiva:

- ¿Pudiste seguir el ritmo de la canción?
- ¿Cómo mostraste la emoción de alegría?
- ¿Te gustó bailar con tus amigos?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la expresión y el esfuerzo, reforzando la importancia de compartir alegría y confianza.

Transferencia:

Invita a practicar la canción y baile en casa para compartir con la familia.

Tarea o reto:

Preguntar en casa si conocen otras canciones mexicanas para compartir en la próxima sesión.

Sesión 4: Creando nuestro propio canto tradicional

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a crear juntos un canto divertido para sentirnos seguros y felices en grupo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa cantos aprendidos y pregunta: “¿Qué les gustó más cantar? ¿Quieren inventar uno?”

Motivación y enganche:

Docente: Escucha con atención y aplaude las ideas de los niños sobre sonidos o palabras que les gustan.

Contextualización:

Docente: Explica que muchas canciones tradicionales empezaron como ideas de niños y familias felices.

Estudiantes: Escuchan y participan con entusiasmo.

Fase de Desarrollo**Tiempo estimado:**

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Propone crear un canto sencillo con palabras, sonidos y movimientos que los niños elijan.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: “Inventamos palabras y sonidos”**

Objetivo: Desarrollar autonomía y creatividad en el canto.

Instrucciones:

- En círculo, el docente pregunta qué palabras o sonidos les gustan.
- Los niños proponen y el docente escribe las ideas en cartel visible.

Organización: Plenaria

Producto: Lista de palabras y sonidos para el canto.

Tiempo: 20 minutos

Rol del docente: Facilita ideas, valida propuestas, mantiene ambiente positivo.

- **Actividad 2: “Creamos movimientos para nuestro canto”**

Objetivo: Integrar expresión corporal y canto para seguridad y cohesión.

Instrucciones:

- Con las palabras, el docente invita a inventar movimientos sencillos.

- Practican cantar y moverse juntos.

Organización: Grupal

Producto: Canto con movimientos creados.

Tiempo: 25 minutos

Rol del docente: Dirige, corrige suavemente, anima participación y colaboración.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Ayudar a compañeros o crear sonidos adicionales.
- Para quienes necesitan apoyo: Acompañamiento individual para proponer ideas o movimientos.

Transiciones:

Después de crear el canto, se practica en grupo para preparar el cierre reflexivo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: “¿Qué palabras y movimientos creamos? ¿Cómo se sintieron cantando juntos?”

Reflexión metacognitiva:

- ¿Te gustó inventar palabras?
- ¿Pudiste moverte con amigos mientras cantabas?
- ¿Te sentiste seguro y feliz creando juntos?

Retroalimentación:

Docente: Reafirma lo valioso de la colaboración y creatividad, destacando la autonomía mostrada.

Transferencia:

Invitar a practicar el canto nuevo en casa con familia y amigos.

Tarea o reto:

Mostrar en casa el canto y contar lo aprendido sobre juegos y cantos tradicionales.

Sesión 5: Repasando y preparando presentación grupal

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a repasar nuestros cantos y juegos para prepararnos a compartirlos con amigos y familia.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Recordar cantos y juegos aprendidos en sesiones anteriores preguntando: “¿Qué cantos recuerdan? ¿Qué juegos les gustaron más?”

Motivación y enganche:

Docente: Muestra fotos o dibujos de sesiones anteriores para recordar momentos divertidos.

Contextualización:

Docente: Explica que compartir lo aprendido ayuda a sentirse seguros y orgullosos.

Estudiantes: Participan con entusiasmo en la conversación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Organiza repaso de cantos y juegos en estaciones para que los niños practiquen en grupos pequeños.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: “Estación de canto”**

Objetivo: Reforzar seguridad y autonomía en el canto.

Instrucciones:

- En grupo, cantan “La Raspa” y “El Jarabe Tapatío”.
- Uso de maracas e instrumentos.

Organización: Grupos de 4-5

Producto: Participación segura en canto y ritmo.

Tiempo: 15 minutos

Rol del docente: Supervisar, corregir suavemente, animar participación.

- **Actividad 2: “Estación de juego”**

Objetivo: Reforzar habilidades sociales y respeto en juegos tradicionales.

Instrucciones:

- Juegan “La víbora de la mar” con reglas claras.

- Refuerzan turnos y colaboración.

Organización: Grupos de 5-6

Producto: Juego respetuoso y coordinado.

Tiempo: 20 minutos

Rol del docente: Facilitar juego, fomentar respeto y autonomía.

• **Actividad 3: “Ensayo del canto creado”**

Objetivo: Consolidar autonomía y confianza en el canto propio.

Instrucciones:

- Practican el canto inventado con movimientos.
- Se apoyan entre ellos para mejorar.

Organización: Grupo completo

Producto: Presentación grupal preparada.

Tiempo: 10 minutos

Rol del docente: Motivar, dar retroalimentación positiva, organizar el ensayo.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Liderar pequeños grupos o ayudar compañeros.
- Para quienes necesitan apoyo: Acompañamiento individual y pausas activas.

Transiciones:

Se rotan las estaciones con indicaciones claras para mantener orden y atención.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: “¿Qué nos gustó más repasar? ¿Cómo nos sentimos preparándonos para mostrar lo que aprendimos?”

Reflexión metacognitiva:

- ¿Pudiste cantar y jugar con confianza?
- ¿Ayudaste a algún amigo o amiga?
- ¿Te sientes listo para compartir lo aprendido?

Retroalimentación:

Docente: Reafirma el trabajo en equipo y la seguridad mostrada, alentando la próxima presentación.

Transferencia:

Invitar a contar a la familia que en la próxima sesión harán una presentación especial.

Tarea o reto:

Practicar en casa los cantos y movimientos para sentirse seguros.

Sesión 6: Presentación y cierre del proyecto cultural

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy van a mostrar todo lo que aprendieron y crear juntos un recuerdo especial.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repaso breve con preguntas: “¿Qué juegos y cantos vamos a mostrar? ¿Cómo nos sentimos?”

Motivación y enganche:

Docente: Motiva con aplausos y palabras de ánimo, resaltando lo valientes y creativos que son.

Contextualización:

Docente: Explica que compartir su aprendizaje fortalece su seguridad y autonomía.

Estudiantes: Escuchan emocionados y se preparan para la presentación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Organiza la presentación grupal con apoyo visual y música.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: “Presentación grupal de cantos y juegos”**

Objetivo: Demostrar seguridad y autonomía en la participación grupal.

Instrucciones:

- Los niños cantan y bailan “La Raspa” y “El Jarabe Tapatío”.
- Juegan “La víbora de la mar” respetando turnos.
- Interpretan el canto creado con movimientos.

Organización: Grupo completo

Producto: Presentación ante compañeros y/o familiares.

Tiempo: 40 minutos

Rol del docente: Coordina, apoya, refuerza seguridad y confianza.

Diferenciación:

- Para quienes se sienten inseguros: Participar en roles de apoyo o con instrumentos pequeños.
- Para quienes necesitan apoyo: Acompañamiento cercano y palabras de ánimo.

Transiciones:

Se organiza el cierre luego de la presentación con una actividad tranquila para bajar la energía.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: “Hoy hicieron un trabajo maravilloso. ¿Qué les gustó más? ¿Cómo se sintieron al mostrar lo que aprendieron?”

Reflexión metacognitiva:

- ¿Te sentiste seguro y feliz al participar?
- ¿Pudiste compartir con tus amigos y familiares?
- ¿Qué aprendiste sobre los juegos y cantos de México?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño destacando esfuerzos individuales y grupales, reforzando la confianza y autonomía desarrolladas.

Transferencia:

Invita a seguir practicando en casa y a compartir estas tradiciones con su comunidad.

Tarea o reto:

Animar a contar a familiares lo aprendido y jugar con ellos algún juego tradicional.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa y sumativa aplicada durante las fases de desarrollo y cierre de cada sesión.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en cantos y juegos tradicionales, demostrando seguridad (Objetivo 1).
- Respeta turnos y compañeros durante actividades grupales (Objetivo 2).
- Expresa emociones a través del canto y el juego (Objetivo 3).
- Reconoce la importancia cultural de los juegos y cantos (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Observación directa durante actividades grupales.
- Lista de cotejo para participación y respeto de turnos.
- Portafolio con dibujos y creaciones musicales.
- Autoevaluación guiada con preguntas simples en sesiones de cierre.
- Co-evaluación con apoyo del docente en actividades grupales.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación activa y entusiasta en cantos y juegos.
- Comportamiento respetuoso y colaborativo en grupo.
- Dibujos y creaciones de instrumentos musicales.
- Canto y baile grupal durante la presentación final.
- Respuestas a preguntas de reflexión sobre emociones y cultura.