

Jugando y Aprendiendo: Descubriendo los Juegos Tradicionales de México

Educación Artística | Historia del Arte | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria reconozcan y valoren la riqueza cultural de los juegos tradicionales mexicanos mediante su recuperación y práctica segura en un marco de trabajo colaborativo. A través de actividades lúdicas y de investigación en grupo, los niños explorarán cómo estos juegos forman parte importante de la identidad y las tradiciones comunitarias mexicanas. La relevancia del tema se conecta con su vida cotidiana al fomentar la convivencia, el respeto y el trabajo en equipo, además de promover la actividad física y el aprendizaje desde la cultura local. Los estudiantes no solo conocerán la historia y reglas de los juegos tradicionales, sino que también los practicarán de manera segura, fortaleciendo su sentido de pertenencia y responsabilidad social.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer el valor cultural y social de los juegos tradicionales mexicanos como parte de la identidad comunitaria.
- Investigar y describir las características y reglas básicas de al menos tres juegos tradicionales de México.
- Participar activamente en la práctica segura de juegos tradicionales en equipos pequeños, promoviendo la colaboración y el respeto.
- Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo y la responsabilidad compartida para alcanzar metas comunes.

Recursos Necesarios

- Imágenes impresas y laminadas de diferentes juegos tradicionales mexicanos (como la lotería, trompo, balero, canicas, rayuela).
- Materiales para practicar los juegos: trompos (3), baleros (3), canicas (varias), tizas para rayuela, cartas de lotería (1 juego por grupo).
- Cartulinas y marcadores para elaborar carteles con las reglas de los juegos.
- Dispositivo con proyector o computadora para mostrar videos cortos de juegos tradicionales.
- Hojas de trabajo y cuadernos para tomar notas y hacer dibujos.
- Espacio amplio para realizar actividades físicas y juegos.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre juegos y actividades recreativas comunes.

- Habilidades sociales básicas para trabajar en equipo y compartir materiales.
- Experiencias previas participando en juegos grupales o en la escuela.

Actividades

Plan de actividades para el tema: Juegos tradicionales en México

Sesión 1: Conociendo nuestros juegos tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar el tema de los juegos tradicionales de México, motivar el interés y activar conocimientos previos para conectar con sus experiencias.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes grandes de diferentes juegos tradicionales y pregunta: “¿Alguien ha jugado alguno de estos juegos? ¿Cuál es su favorito y por qué?”
- **Estudiantes:** Responden compartiendo sus experiencias personales y recuerdos con los juegos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que muchos juegos que ustedes juegan hoy se practicaban en México desde hace cientos de años? ¡Son parte de nuestra historia y cultura!”
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y muestran interés.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que estos juegos son una forma divertida de aprender, convivir y mantener vivas las tradiciones de sus comunidades.
- **Estudiantes:** Relacionan la información con su entorno y experiencias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente divide a los estudiantes en grupos de 4, asignando a cada grupo un juego tradicional diferente para investigar y preparar una pequeña presentación.

Actividad 1: Descubriendo y describiendo juegos tradicionales

- **Objetivo:** Investigar y describir las características y reglas básicas de un juego tradicional.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Reparte imágenes y materiales impresos con información sencilla sobre el juego asignado a cada grupo (lotería, trompo, rayuela, balero, canicas).
 - Indica a los estudiantes que lean juntos, discutan y escriban o dibujen en una cartulina las reglas y cómo se juega.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Cartel con reglas ilustradas del juego asignado.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Camina entre los grupos, formula preguntas como “¿Qué es lo más importante para jugar bien?”, “¿Cómo se gana?”, y apoya con dudas.

Actividad 2: Presentación colaborativa de juegos

- **Objetivo:** Comunicar la información aprendida y escuchar a los compañeros.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su cartel y explica las reglas del juego a la clase.
 - **Estudiantes:** Escuchan y hacen preguntas o comentarios respetuosos.
- **Organización:** Plenaria con turnos por grupo.
- **Producto:** Presentación oral y visual.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Promueve la participación y refuerza la importancia de respetar turnos y opiniones.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Elaborar un dibujo creativo que represente el juego asignado.
- Para quienes necesitan más apoyo: Trabajar en parejas dentro del grupo para facilitar la lectura y comprensión de las reglas.

Transición:

Al finalizar las presentaciones, el docente comenta que en la próxima sesión practicarán estos juegos para vivir la experiencia y divertirse juntos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Cada estudiante dice en voz alta una regla que aprendió hoy y por qué cree que es importante respetarla.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué juego te gustó más y por qué?
- ¿Por qué es importante conocer las reglas para jugar bien?
- ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo?

Retroalimentación:

El docente reconoce las aportaciones y refuerza que el respeto y la colaboración son clave para disfrutar y aprender juntos.

Transferencia y tarea:

Invitar a los estudiantes a preguntar en casa si sus familias conocen más juegos tradicionales para compartirlo en la próxima sesión.

Sesión 2: Practicando y disfrutando los juegos tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido en la sesión anterior y preparar a los estudiantes para practicar los juegos de manera segura y colaborativa.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué juegos tradicionales recuerdan y qué reglas son importantes para jugar en equipo?”
- **Estudiantes:** Responden y dialogan brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto (3 minutos) donde niños mexicanos juegan de manera divertida y segura juegos tradicionales.
- **Estudiantes:** Observan con atención y expresan entusiasmo por jugar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que practicarán los juegos, cuidando las reglas y trabajando juntos para que todos se diviertan y aprendan.
- **Estudiantes:** Se preparan para participar activamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente organiza los estudiantes en los mismos grupos de la sesión anterior para practicar cada juego de forma rotativa, fortaleciendo la colaboración y el respeto por las reglas.

Actividad 1: Práctica supervisada de juegos tradicionales

- **Objetivo:** Participar activamente en la práctica segura de juegos tradicionales y aplicar las reglas aprendidas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica las normas de seguridad y comportamiento durante los juegos.
 - Cada grupo tiene 10 minutos para practicar su juego asignado, mientras los otros grupos observan y luego rotan para probar otro juego.
 - Durante la práctica, el docente enfatiza la importancia del trabajo en equipo y la responsabilidad compartida.
- **Organización:** Grupos de 4, rotación por estaciones de juego.
- **Producto:** Participación activa y cumplimiento de reglas.
- **Tiempo:** 40 minutos (10 minutos por estación x 4 estaciones aprox.)
- **Rol docente:** Supervisa, guía conductas, interviene para resolver conflictos y promueve el respeto entre compañeros.

Actividad 2: Reflexión grupal sobre la experiencia

- **Objetivo:** Analizar la importancia del trabajo en equipo y la responsabilidad para disfrutar los juegos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Invita a cada grupo a compartir qué les gustó y qué dificultades tuvieron al jugar.
 - Guía una breve discusión sobre cómo ayudaron o podrían ayudar a sus compañeros para mejorar la experiencia.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Comentarios y acuerdos grupales.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la conversación y subraya valores sociales.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que creen una pequeña historia o diálogo relacionado con el juego.

- Para quienes necesitan apoyo: Acompañamiento individual o en pareja para entender y aplicar las reglas durante la práctica.

Transición:

Se invita a los estudiantes a pensar en cómo pueden compartir lo aprendido con su familia y amigos fuera de la escuela.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

El docente pide a cada estudiante que diga en una palabra cómo se sintió jugando y aprendiendo sobre los juegos tradicionales.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre los juegos tradicionales al practicarlos?
- ¿Por qué es importante respetar las reglas y a los compañeros?
- ¿Cómo puedes ayudar a que todos se diviertan jugando?

Retroalimentación:

El docente reconoce el esfuerzo y el respeto mostrado, invitando a seguir valorando estas tradiciones.

Transferencia y tarea:

Invitar a los estudiantes a invitar a sus familiares a jugar juntos uno de los juegos tradicionales durante el fin de semana y traer su experiencia para compartir en la siguiente sesión.

Sesión 3: Valorando y compartiendo nuestros juegos tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para reflexionar sobre la importancia cultural y social de los juegos tradicionales, así como compartir sus experiencias familiares.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué juegos tradicionales jugaron con su familia? ¿Qué les gustó o aprendieron?”
- **Estudiantes:** Comparten sus experiencias brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Introduce el reto de crear un cartel colectivo que muestre por qué los juegos tradicionales son importantes para la comunidad y cómo cuidarlos.
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo en participar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy trabajarán todos juntos para valorar y compartir lo que aprendieron y cómo pueden ayudar a conservar estas tradiciones.
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad colaborativa.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Los estudiantes crearán un cartel mural en grupos pequeños, integrando imágenes, palabras y dibujos que reflejen el valor cultural y la importancia de los juegos tradicionales.

Actividad 1: Creación de cartel colaborativo

- **Objetivo:** Expresar de manera creativa y colectiva la importancia cultural de los juegos tradicionales y el valor del trabajo en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a la clase en grupos de 4, reparte materiales y pide que reflexionen sobre lo aprendido y vivido en las sesiones anteriores.
 - Indica que elaboren un cartel que responda a la pregunta: “¿Por qué son importantes los juegos tradicionales para nuestra comunidad y cómo podemos cuidarlos?”
 - Los estudiantes dibujan, escriben frases y pegan imágenes de los juegos.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Cartel mural colaborativo.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol docente:** Facilita ideas, fomenta la colaboración y motiva la participación equitativa.

Actividad 2: Presentación y reflexión final

- **Objetivo:** Compartir lo elaborado y reflexionar sobre el aprendizaje logrado.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su cartel y explica sus ideas principales.

- Luego, el docente guía una reflexión final preguntando: “¿Qué aprendimos sobre nuestros juegos tradicionales y cómo podemos seguir disfrutándolos y cuidándolos?”

- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y diálogo reflexivo.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Refuerza conceptos clave y valores sociales.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Realizar un dibujo individual que represente el juego que más les gustó y por qué.
- Para quienes requieren apoyo: Trabajo en parejas con mediación docente para expresar ideas en el cartel.

Transición:

El docente concluye invitando a seguir compartiendo y jugando los juegos tradicionales en familia y comunidad.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Usando un “ticket de salida”, cada estudiante escribe o dice tres palabras que representen lo que aprendió y cómo se siente respecto a los juegos tradicionales.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Por qué crees que es importante cuidar y jugar los juegos tradicionales?
- ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo para aprender sobre estos juegos?
- ¿Qué puedes hacer para compartir lo aprendido con otros?

Retroalimentación:

El docente agradece la participación, destaca el valor del respeto, la colaboración y la importancia de preservar las tradiciones culturales.

Transferencia y tarea:

Invitar a los estudiantes a organizar un día de juegos tradicionales con sus familiares o amigos para continuar practicando y disfrutando estas actividades.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la sesión 1, mediante la activación de conocimientos previos preguntando sobre experiencias con juegos tradicionales.
- **Formativa:** Durante las sesiones 1 y 2, observando la participación en actividades de investigación, presentación y práctica de juegos, así como en discusiones y reflexiones grupales.
- **Sumativa:** En la sesión 3, evaluando el cartel colaborativo, la presentación final y las reflexiones escritas en el ticket de salida.

Criterios de evaluación:

- Identifica y describe características y reglas de juegos tradicionales (objetivo 2).
- Participa activamente y respetando las reglas durante la práctica de juegos (objetivo 3).
- Trabaja colaborativamente y muestra responsabilidad compartida en actividades grupales (objetivos 3 y 4).
- Reconoce y valora la importancia cultural y social de los juegos tradicionales (objetivo 1).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación, colaboración y respeto de reglas en actividades grupales y de juego.
- Rúbrica sencilla para evaluar el cartel grupal según creatividad, contenido y trabajo en equipo.
- Registro anecdótico durante exposiciones y reflexiones orales.
- Ticket de salida para autoevaluación y reflexión individual.

Evidencias de aprendizaje:

- Carteles con reglas y características de juegos tradicionales.
- Participación activa y cumplimiento de reglas en la práctica de juegos.
- Cartel mural colaborativo que refleja comprensión del valor cultural y social.
- Respuestas y reflexiones orales y escritas que expresan valoración y aprendizajes logrados.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para "Jugando y Aprendiendo: Descubriendo los Juegos Tradicionales de México"

Para que los estudiantes de primaria comprendan y valoren los juegos tradicionales mexicanos a través de la metodología de Aprendizaje Colaborativo, se propone integrar ejemplos y casos de estudio que promuevan la participación activa, el diálogo y el trabajo en equipo durante las 3 sesiones.

Sesión 1: Introducción y Exploración de Juegos Tradicionales

- **Ejemplo práctico:** *Rueda de Experiencias* — En grupos pequeños, los estudiantes comparten si conocen algún juego tradicional mexicano (como la lotería, balero, trompo, o rayuela). Cada grupo elige un juego para investigar brevemente con ayuda del docente y materiales visuales (imágenes o videos cortos).

- **Caso de estudio:** *La Lotería Mexicana* — Se presenta la historia breve de la lotería, explicando sus orígenes y significado cultural. En equipos, los niños analizan las imágenes de la lotería para identificar símbolos típicos y discutir qué representan para la cultura mexicana.

Sesión 2: Práctica y Recuperación de Juegos Tradicionales

- **Ejemplo práctico:** *Juego en equipo: Rayuela y Trompo* — Divididos en grupos, los estudiantes practican estos juegos al aire libre o en espacios adecuados, alternando para que todos participen. El grupo reflexiona sobre las reglas, materiales y habilidades necesarias para jugar de manera segura y divertida.
- **Caso de estudio colaborativo:** *Recuperando un Juego en Riesgo* — Cada grupo recibe información sobre un juego tradicional menos conocido o casi olvidado (ejemplo: "El Balero"). Discuten en equipo por qué es importante conservarlo y proponen ideas para compartirlo con la comunidad escolar o familiar, fomentando su práctica y difusión.

Sesión 3: Presentación y Reflexión Comunitaria

- **Ejemplo práctico:** *Creación de un Mural o Cartel* — En equipos, los estudiantes diseñan un cartel o mural que muestre uno o más juegos tradicionales practicados, con dibujos, reglas resumidas y mensajes sobre la importancia cultural y la convivencia.
- **Caso de estudio de aprendizaje colaborativo:** *Organización de una Mini Feria de Juegos Tradicionales* — Los grupos planifican cómo invitar a otras clases o familiares a participar en una feria donde enseñan y juegan los juegos tradicionales aprendidos. Analizan qué materiales necesitan, cómo organizar turnos y cómo promover la seguridad y el respeto durante la actividad.

Estos ejemplos prácticos y casos de estudio están diseñados para fomentar la participación activa y el trabajo en equipo, permitiendo a los estudiantes reconocer el valor cultural de los juegos tradicionales de México y experimentar su práctica segura, siempre con un enfoque comunitario y colaborativo.

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez has jugado en el patio de tu casa, en el parque o en la escuela con tus amigos? Los juegos son una forma divertida de compartir momentos felices y aprender juntos. Pero, ¿sabías que hace mucho tiempo, antes de que existieran los videojuegos o los juguetes modernos, los niños y niñas en México ya jugaban juegos especiales que se han convertido en parte de nuestra cultura?

Estos juegos tradicionales, como la rayuela, el trompo o las canicas, no solo son entretenidos, sino que también nos conectan con nuestra historia y nuestras raíces. Además, jugar en grupo nos ayuda a hacer amigos, aprender a respetar turnos y trabajar en equipo.

En estas tres sesiones, vamos a descubrir juntos cuáles son esos juegos tradicionales que forman parte de nuestra identidad mexicana. Vamos a conocer cómo se juegan, por qué son importantes y cómo podemos compartirlos de manera segura con nuestra comunidad.

Esta es una oportunidad para divertirnos, aprender y sentirnos orgullosos de nuestras tradiciones mientras jugamos y colaboramos con nuestros compañeros. ¿Están listos para comenzar esta aventura de juegos y cultura?

Cierre - Rubrica

Rúbrica de Evaluación: Jugando y Aprendiendo - Juegos Tradicionales de México

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Reconocimiento del valor cultural	Demuestra comprensión clara y expresa con ejemplos cómo los juegos tradicionales reflejan la cultura mexicana.	Reconoce el valor cultural de la mayoría de los juegos tradicionales con explicaciones simples.	Identifica algunos juegos tradicionales y menciona brevemente su importancia cultural.	No logra identificar ni explicar el valor cultural de los juegos tradicionales.
Participación en la recuperación de juegos	Participa activamente en la recuperación y explicación de juegos, colaborando con sus compañeros.	Participa la mayoría del tiempo en actividades de recuperación con apoyo del grupo.	Participa de manera limitada y requiere apoyo constante para involucrarse.	No participa o muestra desinterés en las actividades de recuperación de juegos.
Práctica segura de juegos	Aplica todas las normas de seguridad durante la práctica, cuidando de sí mismo y de sus compañeros.	Generalmente sigue las normas de seguridad con algunas indicaciones.	Reconoce algunas normas de seguridad pero no las cumple siempre.	No sigue las indicaciones de seguridad poniendo en riesgo a sí mismo o a otros.
Trabajo colaborativo	Colabora de manera respetuosa y efectiva, fomentando un ambiente positivo en el grupo.	Colabora con el grupo la mayoría del tiempo y respeta a sus compañeros.	Participa pero con dificultades para trabajar en equipo o mantener respeto.	No colabora ni respeta en el trabajo grupal, afectando la dinámica del equipo.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterios	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Suficiente (1 punto)	Insuficiente (0 puntos)

Atención y escucha	Escucha atentamente las indicaciones, sin interrumpir y muestra interés con gestos y preguntas.	Escucha la mayoría del tiempo, pero a veces se distrae o interrumpe sin querer.	Escucha de manera irregular, necesita recordatorios para prestar atención.	No presta atención durante la explicación y se distrae constantemente.
Participación activa en la conversación inicial	Contribuye con ideas o comentarios relacionados a los juegos tradicionales, motivando a sus compañeros.	Participa cuando se le invita, ofreciendo algunas ideas o respuestas.	Responde solo cuando se le pregunta directamente, con ideas limitadas.	No participa ni responde durante la conversación inicial.
Disposición para el trabajo en equipo	Muestra entusiasmo por trabajar con sus compañeros y ayuda a crear un ambiente amable.	Acepta trabajar en equipo, aunque a veces es tímido o reservado.	Muestra dudas o resistencia leve para colaborar con otros.	Se niega o muestra rechazo a trabajar en equipo.
Respeto por las normas de la actividad	Sigue las reglas y normas con responsabilidad y ayuda a que otros también las cumplan.	Cumple las reglas la mayoría del tiempo, con pequeños recordatorios.	Necesita constantes recordatorios para seguir las normas.	No respeta las normas y dificulta el desarrollo de la actividad.

Indicaciones para el docente: Durante la fase de inicio, observe y registre el comportamiento de los estudiantes con base en estos criterios. La evaluación debe centrarse en reconocer el esfuerzo y la actitud positiva hacia el aprendizaje colaborativo y la valoración cultural de los juegos tradicionales.