

Descubriendo el Juego Tradicional: Variantes que Nos Unen

Educación Física | Recreación | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de media (15-17 años) exploren y practiquen diversas formas y variantes de juegos tradicionales. A través de actividades colaborativas, los jóvenes identificarán las características y diferencias entre las versiones más comunes de estos juegos, comprendiendo su valor cultural y recreativo. El propósito es fomentar no sólo la actividad física sino también el trabajo en equipo y el respeto por la diversidad cultural presente en las variantes de los juegos.

El plan se conecta con la vida cotidiana de los estudiantes porque los juegos tradicionales forman parte de la identidad cultural y social, y su práctica contribuye a la convivencia sana, al desarrollo físico y a la creatividad. Además, entender las variantes de los juegos abre las puertas para innovar y adaptar actividades recreativas en distintos contextos.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las diferentes variantes de juegos tradicionales más comunes y sus características específicas.
- Analizar en equipo las reglas y dinámicas de cada variante para comprender sus diferencias y similitudes.
- Practicar activamente varias formas de juegos tradicionales en grupos pequeños promoviendo la colaboración y el respeto.
- Diseñar y proponer una variante propia de un juego tradicional, aplicando creatividad y trabajo colaborativo.

Recursos Necesarios

- Balones (5 unidades) para juegos como balón prisionero o fútbol 7
- Conos o marcadores para delimitar áreas de juego (20 unidades)
- Cuerda resistente para juego de la soga (1 unidad)
- Pizarras blancas portátiles y marcadores (3 unidades)
- Hojas de papel y bolígrafos para anotaciones y diseño de variantes (suficientes para todos)
- Proyector y computadora para mostrar videos cortos de juegos tradicionales y sus variantes
- Material audiovisual: videos cortos de juegos tradicionales en distintas regiones (2-3 videos de 3-5 minutos cada uno)
- Silbato para organización de actividades (1 unidad)
- Reloj o cronómetro para control de tiempos
- Espacio amplio al aire libre o gimnasio escolar

Requisitos Previos

- Conocimiento básico previo de juegos tradicionales comunes (ejemplo: la rayuela, la sogá, balón prisionero)
- Habilidades motrices básicas adquiridas en educación física previa
- Experiencia en trabajo en equipo y colaboración en actividades grupales
- Capacidad para escuchar instrucciones y comunicarse eficazmente con sus compañeros

Actividades

Sesión 1: Explorando y Reconociendo Juegos Tradicionales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que en esta sesión se comenzará a explorar juegos tradicionales y sus variantes para entender qué los hace especiales y cómo se juegan en diferentes contextos. Se enfatiza la importancia del trabajo en equipo y la curiosidad por las raíces culturales.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta al grupo: "¿Qué juegos tradicionales conocen y han jugado? ¿Saben si existen variantes o formas diferentes de jugar esos mismos juegos?"

Estudiantes: Responden en plenaria, mencionando ejemplos y compartiendo experiencias personales.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto (3 minutos) con imágenes dinámicas de juegos tradicionales en distintas regiones, destacando sus variantes. Luego plantea un reto: "Hoy vamos a descubrir más variantes de juegos que tal vez no conocen y que serán el inicio para crear sus propias versiones."

Contextualización:

Docente: Conecta los juegos con la vida diaria: "Los juegos tradicionales forman parte de nuestras culturas y nos ayudan a divertirnos, ejercitarnos y convivir. Saber las variantes nos permite entender la diversidad cultural y crear nuevos juegos para compartir con amigos y familia."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Divide a los estudiantes en grupos de 4. Cada grupo recibe un juego tradicional para investigar y practicar sus variantes más comunes, apoyándose en videos, reglas impresas y materiales proporcionados.

Actividad 1: Investigación y práctica guiada de variantes

- **Objetivo:** Identificar y practicar variantes específicas de un juego tradicional asignado.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega a cada grupo un juego asignado (p.ej. rayuela, sogá, balón prisionero) junto con material audiovisual y una hoja con preguntas guía.
 - **Estudiantes:** Observan el video, leen las reglas, dialogan para identificar diferencias entre variantes y practican la forma base y al menos una variante del juego.
 - **Docente:** Circula entre grupos, hace preguntas como "¿Qué cambió en esta variante? ¿Cómo afecta la dinámica del juego?"
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto:** Resumen escrito corto en la hoja guía con diferencias y similitudes de variantes
- **Tiempo:** 90 minutos

Actividad 2: Presentación y puesta en común

- **Objetivo:** Analizar y comunicar en equipo las variantes practicadas y sus características.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Solicita que cada grupo prepare una breve explicación (5 minutos) sobre el juego y las variantes exploradas.
 - **Estudiantes:** Organizan la información, asignan roles para la presentación y exponen frente a la clase.
 - **Docente:** Facilita preguntas entre grupos para profundizar el análisis.
- **Organización:** Grupos de 4 en plenaria
- **Producto:** Presentación oral y diálogo colectivo
- **Tiempo:** 50 minutos

Actividad 3: Juego colaborativo con variante asignada

- **Objetivo:** Practicar activamente la variante de juego para experimentar sus dinámicas y trabajo en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza a los grupos para realizar partidos o rondas con la variante practicada.
 - **Estudiantes:** Juegan poniendo en práctica las reglas y roles definidos.
 - **Docente:** Observa la dinámica, fomenta la colaboración y corrige dudas en el momento.
- **Organización:** Grupos de 4, juegos simultáneos si el espacio lo permite
- **Producto:** Participación activa y respeto de reglas
- **Tiempo:** 60 minutos

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Proponer que diseñen una pregunta o regla adicional para la variante que practican.
- **Para estudiantes con dificultad:** Formar parejas dentro del grupo para apoyo mutuo y simplificación de tareas; el docente brinda explicaciones más visuales y ejemplos prácticos.

Transiciones

Tras cada actividad, el docente hará una breve recapitulación oral conectando el aprendizaje con la siguiente actividad, por ejemplo: "Ahora que conocen las variantes y las han practicado, vamos a compartir lo aprendido para que todos se beneficien y podamos preparar nuevos juegos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante escriba en una tarjeta tres ideas clave que aprendió sobre las variantes de los juegos tradicionales.

Estudiantes: Escriben y comparten voluntariamente sus ideas en plenaria.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué variante del juego te pareció más interesante y por qué?
- ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo a entender mejor las reglas y dinámicas?
- ¿Qué habilidades crees que mejoraste hoy al practicar estos juegos?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación inmediata valorando la participación, el respeto a las reglas y el trabajo en equipo. Resalta ejemplos positivos observados durante la sesión.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión se continuará profundizando en variantes y comenzarán a diseñar sus propias versiones para compartirlas con sus compañeros.

Tarea o reto:

Docente: Invita a los estudiantes a preguntar a sus familiares o amigos mayores sobre algún juego tradicional y su variante favorita para traer esa información a la próxima sesión.

Sesión 2: Profundizando en Variantes y Reglas (240 minutos)

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Docente: Recuerda la tarea y pregunta qué variantes encontraron en sus hogares. Presenta el objetivo del día: analizar reglas y su impacto en la dinámica del juego.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 210 minutos

- **Actividad 1:** Debate en grupos sobre reglas y su función (45 min)
- **Actividad 2:** Simulación de juegos con diferentes reglas para comparar impacto (90 min)
- **Actividad 3:** Creación grupal de un manual con reglas claras para una variante (75 min)

Diferenciación

Para quienes avanzan rápido: proponer que analicen cómo las reglas afectan la estrategia del juego. Para quienes requieren más apoyo: proporcionar ejemplos claros y guías visuales.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Resumen con una lluvia de ideas sobre la importancia de las reglas y cómo afectan el juego y la convivencia.

Sesión 3: Práctica Intensiva de Variantes y Roles en los Juegos (240 minutos)

Sesión 4: Creación de Variantes Propias (240 minutos)

Sesión 5: Presentación y Evaluación de Variantes Diseñadas (240 minutos)

Sesión 6: Juegos Completos y Cierre Reflexivo (240 minutos)

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Primera sesión, activación de conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante las sesiones de desarrollo, mediante observación directa, participación en actividades y presentaciones grupales.
- **Sumativa:** En la sesión 6, evaluación final mediante la práctica de variantes diseñadas y reflexión escrita.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las características y diferencias entre variantes de juegos tradicionales (Objetivo 1).

- Analiza y explica en equipo las reglas y dinámicas de las variantes practicadas (Objetivo 2).
- Participa activamente en la práctica de juegos colaborativos respetando roles y reglas (Objetivo 3).
- Diseña y propone una variante propia con creatividad y fundamentación clara (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa en la práctica de juegos.
- Rúbrica para evaluación de presentaciones y diseño de variantes.
- Autoevaluación y coevaluación para reflexionar sobre la colaboración y el aprendizaje.
- Portafolio con evidencias escritas y gráficas de reglas y variantes.

Evidencias de aprendizaje:

- Resúmenes escritos y presentaciones sobre variantes y reglas.
- Participación en juegos con aplicación práctica de variantes.
- Manual grupal de reglas para variantes diseñadas.
- Diseño y explicación de una variante nueva creada por el grupo.
- Reflexiones escritas individuales sobre el aprendizaje y trabajo colaborativo.

Enriquecimientos

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mapa Mental Colaborativo de Juegos Tradicionales"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Activar y compartir los conocimientos previos de los estudiantes sobre juegos tradicionales y sus variantes, fomentando la colaboración para identificar diferentes tipos y establecer un punto de partida para el aprendizaje.

Descripción de la actividad:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños de 4 a 5 integrantes.
- Entregar a cada grupo una cartulina grande o papelógrafo y marcadores de colores.
- Solicitar que, en conjunto, elaboren un mapa mental donde coloquen en el centro la frase "Juegos Tradicionales".
- Alrededor, deben escribir o dibujar los juegos tradicionales que conocen y, si saben, anotar alguna variante o forma diferente en que se juega.
- Invitar a que cada grupo comparta rápidamente (1 minuto por grupo) una o dos variantes que hayan anotado, promoviendo la escucha activa y el intercambio.

Conexión con los objetivos: Esta actividad permite que los estudiantes identifiquen y reconozcan diferentes juegos tradicionales y sus variantes, activando su experiencia previa para facilitar la comprensión y práctica durante las sesiones posteriores. Además, fortalece el trabajo colaborativo desde el inicio del plan.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para el Plan de Clase

A continuación, se presentan ejemplos prácticos que los estudiantes pueden explorar en grupos colaborativos durante las seis sesiones, permitiendo identificar y practicar variantes de juegos tradicionales comunes en su contexto socio-cultural y escolar.

- **Variante de la Rayuela (Mundo y Cielo)**

- Los estudiantes investigan diferentes formas de jugar rayuela en su comunidad y otras regiones (por ejemplo, con diferentes números de cuadros, reglas para lanzamiento de piedra, o movimientos especiales).
- En grupos, crean una versión combinada que integre las variantes más interesantes y diseñan un reglamento consensuado para jugarla.

- **Juegos de la Soga - Tirar de la Cuerda con Modificaciones**

- Explorar variantes de tirar de la cuerda que involucren diferentes tamaños de equipos, reglas para empujar en lugar de jalar, o competencias por relevos.
- Los grupos diseñan un mini torneo con reglas propias basadas en sus variantes y lo presentan al resto de la clase para jugarlo.

- **Balón Prisionero con Reglas Adaptadas**

- Analizar cómo cambia el juego cuando se juega en diferentes espacios (cancha, patio pequeño), con número reducido de jugadores o con modificaciones en la forma de “liberar” a los compañeros.
- En equipos, proponen una variante adaptada para un espacio o condición específica y organizan un juego demostrativo para que todos participen.

- **Juego de la Silla con Desafíos Colaborativos**

- Investigar diferentes modalidades del juego de la silla (por ejemplo, usar música tradicional, añadir retos físicos al sentarse o cambiar la forma de seleccionar quién queda fuera).
- Cada grupo elabora una versión creativa que fomente la inclusión y colaboración, y la pone en práctica con el resto de la clase.

- **El Lobo o “Pato, Pato, Ganso” con Variantes Regionales**

- Identificar variantes del juego de persecución en diferentes regiones o culturas, enfocándose en cambios en roles, zonas de seguridad, o formas de atrapar al perseguidor.
- En equipos, adaptan el juego con reglas propias y lo juegan en un circuito que permita experimentar varios roles y estrategias.

Casos de Estudio para Aprendizaje Colaborativo

Se proponen tres casos de estudio que los estudiantes analizarán en grupos para fomentar la reflexión crítica y la aplicación práctica de las variantes de juegos tradicionales.

Caso	Descripción	Actividad Colaborativa
1. La Rayuela en Diferentes Comunidades	Un grupo de jóvenes de diferentes regiones comparte cómo juegan rayuela, con variaciones en las reglas y el diseño del tablero.	Los estudiantes comparan las reglas, identifican similitudes y diferencias, y diseñan un juego que combine elementos de todas las variantes para jugarlo en clase.
2. Adaptación de Balón Prisionero para Espacios Pequeños	Una escuela urbana con poco espacio adapta el balón prisionero para jugar en patios reducidos, modificando reglas para mantener la dinámica del juego.	Los estudiantes analizan los cambios realizados, discuten su impacto en el juego y proponen otras adaptaciones que permitan mayor inclusión y diversión.
3. Juegos Tradicionales y su Significado Cultural	Una comunidad indígena utiliza juegos tradicionales no solo para la recreación sino también para transmitir valores y conocimientos ancestrales.	Los estudiantes investigan el valor cultural de un juego tradicional local, presentan sus hallazgos y diseñan una sesión de juego que incluya explicación de su significado.

Recomendaciones para la Implementación

- Dividir a los estudiantes en equipos heterogéneos para fomentar la diversidad de ideas y habilidades.
- Asignar roles dentro de los grupos (investigador, organizador, presentador, árbitro) para distribuir responsabilidades y promover la participación activa.
- Dedicar tiempo al final de cada sesión para que los grupos compartan sus experiencias y reflexionen sobre el aprendizaje y la colaboración.
- Fomentar el uso de recursos multimedia (videos, entrevistas con familiares o comunidad) para enriquecer la comprensión de las variantes y sus contextos.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Qué variante de juego tradicional te pareció más interesante y por qué?
- ¿Cómo crees que conocer diferentes variantes de un mismo juego puede enriquecer la experiencia de jugar en grupo?
- ¿De qué manera el trabajo colaborativo influyó en tu aprendizaje sobre las reglas y estrategias de los juegos?
- ¿Qué dificultades encontraste al practicar las variantes de los juegos y cómo las superaste?
- ¿Puedes explicar cómo los juegos tradicionales que practicamos reflejan aspectos culturales o sociales de nuestra comunidad?
- ¿Qué habilidades personales y sociales consideras que desarrollaste durante estas sesiones?
- ¿Cómo aplicarías lo aprendido sobre variantes de juegos para promover la inclusión y la participación en diferentes grupos?

- Si tuvieras que enseñar a alguien más sobre estas variantes, ¿qué puntos destacarías para que comprendan su importancia?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diálogo en Círculo:** Formar un círculo donde cada estudiante comparta una variante de juego que le gustó y explique cómo el aprendizaje colaborativo facilitó su comprensión y práctica. Se anima a los compañeros a hacer preguntas o aportar ejemplos similares.
- **Mapa Mental Colaborativo:** En grupos pequeños, crear un mapa mental que incluya las variantes de juegos aprendidas, las habilidades desarrolladas y las estrategias utilizadas para superar desafíos durante las sesiones. Luego, compartirlo con el grupo grande para consolidar el conocimiento.
- **Autoevaluación Escrita:** Cada estudiante responde por escrito a las preguntas clave sobre su aprendizaje, destacando qué tan bien identificó y comprendió las variantes de juegos y cómo participó en el trabajo colaborativo.
- **Plan de Acción Personal:** Invitar a los estudiantes a diseñar un pequeño plan para practicar o enseñar alguna variante de juego tradicional en su entorno familiar o social, considerando cómo pueden fomentar la colaboración y la inclusión.
- **Debate Rápido:** Organizar un breve debate donde dos grupos defiendan la importancia de conocer múltiples variantes de un juego frente a centrarse en aprender una sola variante a profundidad. Esto fomenta la reflexión crítica y la argumentación basada en la experiencia vivida.

Recomendaciones - Competencias

Competencias Cognitivas

Para estudiantes de 15-17 años, se recomienda potenciar las siguientes competencias cognitivas en el contexto del plan:

- **Creatividad:** Fomentar la creación de nuevas variantes de juegos tradicionales a partir de las bases aprendidas.
- **Pensamiento Crítico:** Analizar y comparar las variantes de juegos para identificar diferencias, ventajas y desventajas.
- **Resolución de Problemas:** Resolver desafíos que surjan al adaptar o modificar reglas para crear una variante nueva y funcional.

Modificaciones específicas a actividades existentes:

- Durante la *Actividad 1: Investigación y práctica guiada*, añadir un espacio para que cada grupo proponga una variante original del juego asignado, justificando cómo y por qué su variante puede ser atractiva o funcional.
- Incorporar un momento de discusión crítica donde los grupos analicen las reglas y dinámicas de las variantes presentadas en el video y materiales, identificando fortalezas y posibles mejoras.
- Al finalizar la práctica, plantear pequeños retos o problemas prácticos (p.ej., adaptar el juego a un espacio reducido, o integrar a un jugador adicional) que los grupos deban resolver colaborativamente.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas abiertas para promover el pensamiento analítico, por ejemplo: "¿Qué elemento de esta variante podría mejorarse para hacerlo más inclusivo?"
- Aplicar la técnica de "tormenta de ideas estructurada" para generar variantes creativas, guiando a los estudiantes a pensar en límites, posibilidades y objetivos del juego.
- Promover el aprendizaje basado en problemas presentando situaciones concretas para adaptar las variantes.

Competencias Interpersonales

Para estudiantes de media, las competencias interpersonales que más se alinean con el plan son:

- **Colaboración:** Trabajar en grupos para investigar, practicar y crear variantes.
- **Comunicación:** Expresar ideas, negociar reglas y presentar las variantes creadas.
- **Conciencia Socioemocional:** Reconocer y respetar las diferencias culturales y perspectivas diversas.

Estrategias de trabajo colaborativo:

- Implementar roles rotativos dentro de cada grupo (facilitador, registrador, presentador, mediador) para que todos participen activamente y desarrollen habilidades específicas.
- Proponer dinámicas de co-creación donde cada miembro aporte una idea para la variante, promoviendo escucha activa y respeto por las opiniones.
- Diseñar momentos de "feedback constructivo" entre grupos para fomentar la comunicación asertiva y el aprendizaje mutuo.

Puntos de reflexión adaptados al nivel:

- ¿Cómo influyen las reglas y variantes en la forma en que nos relacionamos durante el juego?
- ¿Qué aprendizajes podemos extraer sobre la diversidad cultural a través de los juegos?
- ¿Cómo resolvieron desacuerdos en su grupo para decidir las reglas de su variante?

Actitudes y Valores

En el desarrollo de actitudes y valores, se sugiere integrar los siguientes aspectos:

- **Adaptabilidad:** Estar abiertos a cambiar reglas y aceptar nuevas ideas para mejorar los juegos.
- **Responsabilidad:** Cumplir con los roles asignados y con las reglas acordadas.
- **Curiosidad:** Incentivar la exploración de diferentes culturas y variantes de juegos.
- **Resiliencia y Mentalidad de Crecimiento:** Afrontar desafíos y errores como oportunidades para aprender y mejorar.
- **Ciudadanía Global:** Valorar la diversidad cultural reflejada en los juegos y sus variantes.

Momentos específicos para su desarrollo:

- *Inicio de cada sesión:* Preguntas para despertar la curiosidad y motivar la exploración cultural: "¿Qué nos puede enseñar este juego sobre otras culturas?"
- *Durante la co-creación de variantes:* Promover la adaptabilidad y resiliencia frente a propuestas que requieren ajustes.

- *Cierre de cada sesión:* Reflexión breve grupal sobre responsabilidades asumidas, aprendizajes y actitudes mostradas.

Preguntas de reflexión o actividades breves:

- "¿Qué hicimos bien para que nuestro grupo funcionara bien? ¿Qué podemos mejorar?"
- "¿Cómo reaccionamos cuando una idea nuestra no fue aceptada? ¿Qué aprendimos de esa experiencia?"
- Actividad rápida: escribir una frase que refleje una actitud positiva que cada estudiante quiere cultivar durante el curso.

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- **Adaptación de actividades para culturas diversas:** Al asignar juegos tradicionales a los grupos, incluir variantes de diferentes regiones y comunidades representadas en el aula, por ejemplo juegos indígenas, afrodescendientes o de otras regiones nacionales. Esto valoriza las raíces culturales de todos los estudiantes y promueve el respeto por la diversidad cultural.
- **Materiales multilingües:** Prover reglas y preguntas guía en los idiomas que hablen algunos estudiantes (por ejemplo, español y alguna lengua indígena local o inglés básico), para facilitar la comprensión y participación. También se pueden incluir imágenes y videos con subtítulos o narraciones en distintos idiomas.
- **Diversidad en capacidades físicas:** Adaptar los juegos para incluir variantes que puedan ser practicadas por estudiantes con distintas capacidades físicas, por ejemplo, permitir que se utilicen sillas o apoyos, o modificar reglas para que la actividad sea accesible para todos.

Impacto: Estas acciones fomentan la valoración de la diversidad cultural y lingüística, y garantizan que todos los estudiantes se sientan representados y capaces de participar activamente, promoviendo un ambiente de respeto y reconocimiento mutuo.

Equidad de Género

- **Equilibrio en la conformación de equipos:** Formar grupos con representación equilibrada de género, evitando estereotipos al asignar juegos. Por ejemplo, no asignar juegos “tradicionalmente masculinos” o “femeninos” a grupos según su género, sino promover que todos experimenten distintas modalidades.
- **Cuestionar estereotipos en la motivación:** Durante la explicación sobre la importancia de los juegos, incluir reflexiones sobre cómo los estereotipos de género pueden limitar la participación en ciertas actividades y enfatizar que todos pueden disfrutar y practicar cualquier variante, sin importar su género.
- **Incluir ejemplos inclusivos en videos y materiales:** Seleccionar videos y materiales que muestren a personas de distintos géneros participando activamente en las variantes de juegos tradicionales, para visibilizar modelos diversos y romper prejuicios.

Impacto: Estas recomendaciones ayudan a dismantelar roles rígidos y fomentan un ambiente donde estudiantes de todos los géneros se sienten libres y motivados para participar plenamente, promoviendo la equidad.

Inclusión

- **Accesibilidad en la organización del espacio:** Asegurar que el lugar donde se practiquen los juegos sea accesible para estudiantes con movilidad reducida, y adaptar las actividades para que puedan participar sin barreras físicas, por ejemplo, modificando reglas o permitiendo roles alternativos (árbitro, anotador).
- **Apoyo a estudiantes con necesidades educativas especiales:** Incorporar apoyos visuales adicionales como pictogramas o instrucciones simplificadas para estudiantes con dificultades de aprendizaje, y promover el trabajo colaborativo donde compañeros puedan brindar soporte para facilitar la inclusión.
- **Evaluación inclusiva y flexible:** Utilizar evaluaciones basadas en la observación del proceso y la participación activa, más que en el rendimiento físico o destrezas específicas, reconociendo los distintos ritmos y formas de aprendizaje.

Impacto: Estas adaptaciones garantizan que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de acceso y participación, fortaleciendo un clima de respeto y apoyo mutuo donde cada persona puede aprender y divertirse según sus posibilidades.

Modificaciones específicas a actividades

- En la fase de investigación y práctica, permitir que grupos elijan variantes que mejor se adapten a sus intereses y capacidades, fomentando la autonomía y la inclusión.
- Incluir en las preguntas guía reflexiones sobre cómo los juegos reflejan o desafían roles culturales y de género, para promover el pensamiento crítico y la empatía.
- Durante la práctica, rotar roles para que todos experimenten diferentes puestos dentro del juego (jugador activo, organizador, árbitro), garantizando la participación activa de estudiantes con diferentes habilidades.

Recursos adicionales y estrategias de evaluación inclusiva

- Videos con subtítulos y narraciones en varios idiomas y con representación diversa de género y capacidades.
- Guías visuales y esquemas con reglas simplificadas y pictogramas para facilitar la comprensión.
- Rubricas de evaluación que valoren la colaboración, creatividad en las variantes y respeto hacia los compañeros, no solo el desempeño físico.
- Autoevaluaciones y coevaluaciones que permitan a los estudiantes expresar cómo se sintieron participando y qué retos enfrentaron, promoviendo la reflexión personal y el diálogo.