

¡Juega y Conecta! Torneo Inclusivo de Juegos

Cooperativos y Motrices

Persona y sociedad | Creatividad | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de quinto grado, de 10 y 11 años, desarrollen habilidades sociales, motrices y de colaboración a través de un torneo de juegos cooperativos y de mesa. Se busca que valoren el compañerismo por encima de la competencia desmedida, fomentando la inclusión y el respeto a la diversidad, incluyendo a estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Los alumnos aprenderán a socializar, compartir, respetar turnos y colaborar, usando tanto juegos de estrategia como actividades motrices que promueven la convivencia saludable. Este proyecto es relevante para su vida diaria porque les permitirá mejorar su interacción con compañeros en diferentes contextos y fortalecerá su bienestar físico y emocional. Al trabajar en equipos y participar en juegos reglados, los estudiantes descubrirán cómo la cooperación puede ser divertida y beneficiosa para todos, aportando a un ambiente escolar más armonioso y positivo.

Objetivos de Aprendizaje

- Organizar y participar activamente en juegos de mesa y actividades motrices cooperativas, valorando el compañerismo y la inclusión.
- Demostrar interés y habilidades para socializar, compartir y convivir de manera positiva dentro del aula.
- Respetar las reglas y turnos durante los juegos reglados, fomentando una competencia sana y colaborativa.
- Aplicar estrategias de cooperación y comunicación efectiva en equipos diversos.
- Reflexionar sobre la importancia de la inclusión y la vida saludable en las actividades lúdicas y sociales.

Recursos Necesarios

- Juegos de mesa: ajedrez (4 tableros), lotería (4 sets), jenga (4 juegos), y otros juegos de estrategia sencillos.
- Material para juegos motrices cooperativos: conos (10), pelotas blandas (6), cuerdas (4), pañuelos para juegos de relevos.
- Hojas impresas con reglas simplificadas de cada juego.
- Lista de cotejo para actitudes cooperativas y registro de participación grupal.
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de juego y turnos.
- Carteles con normas de conducta y valores (respeto, inclusión, compañerismo).
- Espacio amplio en aula o patio para actividades motrices.
- Marcadores y pizarras para anotación de puntos y observaciones.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de reglas y manejo de algunos juegos de mesa (ajedrez, lotería, jenga).
- Habilidades motrices básicas para participar en juegos físicos simples (correr, lanzar, atrapar).
- Experiencias previas de trabajo en equipo y respeto a turnos en actividades escolares.
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y comunicarse con compañeros.

Actividades

Sesión 1: Iniciando el Juego y la Cooperación

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Introducir la importancia de los juegos cooperativos y motrices para fortalecer la convivencia y el compañerismo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién ha jugado alguna vez ajedrez, lotería o jenga? ¿Qué les gusta de jugar con sus amigos?"
- **Estudiantes:** Compartirán breves experiencias y emociones relacionadas con juegos en grupo.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Les voy a contar un dato curioso: ¿sabían que jugar en equipo no solo es divertido, sino que también ayuda a nuestro cerebro a ser más creativo y a nuestro cuerpo a estar más saludable?"
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y expresan sus expectativas sobre la clase.

Contextualización:

- **Docente:** "Durante estas sesiones vamos a crear un torneo donde aprenderemos a jugar en equipo, respetar turnos y ser buenos compañeros, algo que usamos todos los días en la escuela y en casa."
- **Estudiantes:** Se preparan para participar y colaborar activamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

- **Docente:** Explica brevemente las reglas básicas de los juegos: ajedrez (movimientos principales), lotería (cómo se juega y respeta turnos), jenga (cómo colaborar para no hacer caer la torre).
- **Estudiantes:** Escuchan, preguntan y observan demostraciones.

Actividad 1: "Conociendo y practicando juegos en equipos"

- **Objetivo:** Organizarse en equipos para practicar juegos de mesa y empezar a trabajar en cooperación.

- **Instrucciones:**

- Dividir la clase en 6 grupos de 4-5 alumnos.
- Asignar a cada grupo un juego: ajedrez, lotería o jenga.
- Rotar a los grupos entre juegos cada 15 minutos para que todos practiquen al menos dos juegos.
- El docente recuerda y enfatiza la importancia de respetar turnos y ayudar a compañeros.

- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes

- **Producto:** Participación activa y comprensión inicial de las reglas.

- **Rol docente:** Supervisar, hacer preguntas guía ("¿Cómo pueden ayudar a su compañero? ¿Qué pasa si alguien interrumpe el turno?"), apoyar al estudiante con TEA con instrucciones claras y apoyo visual.

- **Tiempo:** 30 minutos

Actividad 2: "Juego motriz cooperativo: relevos con pelota"

- **Objetivo:** Fomentar la cooperación y coordinación motriz en un juego físico.

- **Instrucciones:**

- Formar 4 equipos mixtos de 6-7 alumnos.
- Colocar conos como puntos de relevo y usar pelotas blandas para pasar sin que caigan.
- El equipo debe pasar la pelota cooperativamente sin competir agresivamente.
- El docente explica que el objetivo es trabajar juntos para completar el relevo sin errores.

- **Organización:** Equipos grandes de 6-7 estudiantes

- **Producto:** Participación cooperativa y mejora en coordinación motriz.

- **Rol docente:** Observar actitudes, hacer preguntas ("¿Cómo se sienten trabajando juntos? ¿Qué necesitan para apoyarse mejor?"), dar apoyo particular al estudiante con TEA para integrarlo en el equipo.

- **Tiempo:** 15 minutos

Diferenciación: Para quien termina antes: puede ayudar a compañeros o preparar pequeñas tarjetas con recordatorios de reglas. Para quienes necesitan apoyo: instrucciones paso a paso y acompañamiento cercano.

Transición: El docente reúne a todos para comentar brevemente sobre la experiencia antes del cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: En círculo, cada grupo menciona una regla que aprendieron y por qué es importante.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre jugar en equipo hoy?
- ¿Cómo me sentí ayudando o siendo ayudado por mis compañeros?
- ¿Por qué es importante respetar los turnos y las reglas?

Retroalimentación: El docente reconoce esfuerzos, destaca comportamientos cooperativos y anima a continuar con la actitud positiva.

Transferencia: Se anuncia que en la próxima sesión se organizarán juegos de mesa en un torneo para poner en práctica lo aprendido.

Tarea: Pensar en una regla importante para jugar en equipo que quieran compartir en la próxima clase.

Sesión 2: Torneo de Juegos de Mesa - Estrategia y Compañerismo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Recordar y reforzar las reglas del torneo, motivar la participación con actitud cooperativa y preparar a los equipos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué reglas recuerdan que nos ayudan a jugar mejor en equipo? ¿Por qué es importante respetarlas?"
- **Estudiantes:** Responden y aportan ideas para mejorar el ambiente de juego.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Hoy inicia nuestro torneo. Recuerden que ganar es divertido, pero lo más importante es jugar juntos y respetar a todos."
- **Estudiantes:** Se preparan con entusiasmo para participar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica brevemente el cronograma del torneo y las normas de respeto y colaboración.
- **Estudiantes:** Organizan sus espacios y materiales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: "Ronda 1 del Torneo de Juegos de Mesa"

- **Objetivo:** Participar respetando reglas y turnos, practicar la cooperación y la competencia sana.
- **Instrucciones:**
 - Dividir a los estudiantes en 6 grupos tal como en la sesión anterior.
 - Comenzar la primera ronda de juegos: ajedrez, lotería y jenga.
 - El docente distribuye hojas de reglas y recordatorios visuales.
 - Al finalizar cada partida, los grupos rotan para probar otro juego.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes
- **Producto:** Registro de participación y cumplimiento de reglas en lista de cotejo.
- **Rol docente:** Supervisar, anotar actitudes cooperativas, intervenir para mediar conflictos o apoyar al estudiante con TEA con indicaciones claras y apoyo visual.
- **Tiempo:** 30 minutos

Actividad 2: "Dinámica de socialización: entrevista rápida"

- **Objetivo:** Fortalecer la comunicación y el interés por conocer a los compañeros.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante entrevista a un compañero diferente por 2 minutos sobre qué le gustó del juego y qué aprendió sobre cooperar.
 - Luego comparten brevemente en plenaria alguna respuesta interesante.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Respuestas orales y escucha activa.
- **Rol docente:** Facilitar la dinámica y asegurar inclusión del estudiante con TEA, apoyándolo para que pueda expresar sus ideas.
- **Tiempo:** 15 minutos

Diferenciación: Quienes terminan antes pueden ayudar a organizar el siguiente juego o preparar una tarjeta con un valor cooperativo. Quienes requieren más apoyo reciben apoyo individual o trabajan con un compañero cercano.

Transición: El docente invita a sentarse en círculo para cerrar la sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Cada grupo menciona una actitud cooperativa que observó en la ronda de juegos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué hice para ayudar a mi equipo hoy?
- ¿Cómo me sentí cuando respetaron mis turnos?
- ¿Qué aprendí sobre jugar con respeto y compañerismo?

Retroalimentación: El docente felicita comportamientos cooperativos y destaca la importancia del respeto y la inclusión.

Transferencia: Se invita a aplicar estas actitudes en otras actividades escolares y familiares.

Tarea: Traer un juego de mesa o idea para la próxima sesión que podamos incluir en el torneo.

Sesión 3: Juegos Motrices Cooperativos - Cuerpo en Movimiento y Equipo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para juegos motrices cooperativos, enfatizando la cooperación y la inclusión.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Recuerdan el relevo con pelota? ¿Qué hicieron para que su equipo trabajara bien?"

- **Estudiantes:** Comparten sus experiencias y sugerencias para mejorar.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Hoy jugaremos con nuestro cuerpo para aprender a movernos juntos y ayudarnos. ¿Están listos para divertirse?"
- **Estudiantes:** Se muestran entusiasmados y listos para participar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que los juegos motrices también son oportunidades para practicar el respeto, la paciencia y la ayuda mutua.
- **Estudiantes:** Preparan el espacio y materiales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: "Carrera cooperativa con obstáculos"

- **Objetivo:** Fortalecer la coordinación grupal y la cooperación física en equipo.
- **Instrucciones:**
 - Formar 4 equipos mixtos.
 - Cada equipo debe superar un circuito de obstáculos ayudándose mutuamente (pasar por debajo, cargar pelotas, hacer relevos sin soltar el balón).
 - Se enfatiza que la meta es que todos crucen juntos, no solo rápido.
- **Organización:** Equipos de 6-7 estudiantes
- **Producto:** Participación coordinada y colaboración motriz.
- **Rol docente:** Guiar, motivar, observar cooperación, apoyar especialmente al estudiante con TEA con indicaciones claras y acompañamiento.
- **Tiempo:** 25 minutos

Actividad 2: "Juego de confianza: el guía y el ciego"

- **Objetivo:** Desarrollar confianza y comunicación efectiva entre compañeros.
- **Instrucciones:**
 - En parejas, un estudiante con los ojos vendados es guiado por su compañero a través de un camino marcado.
 - Luego intercambian roles.
 - Se enfatiza hablar claro y escuchar con atención.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Demostración de confianza y comunicación.
- **Rol docente:** Supervisar seguridad, fomentar comunicación clara, apoyar inclusión del estudiante con TEA.
- **Tiempo:** 20 minutos

Diferenciación: Estudiantes que terminan temprano pueden ayudar a organizar materiales o acompañar a compañeros que requieran más apoyo.

Transición: Invitar a sentarse en círculo para compartir experiencias.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Cada estudiante dice una palabra que describa cómo se sintió en los juegos motrices.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayudé a mis compañeros hoy?
- ¿Qué aprendí sobre confiar en los demás?
- ¿Por qué es importante movernos y jugar en equipo?

Retroalimentación: El docente valora el esfuerzo y la actitud positiva, reconociendo la inclusión y cooperación.

Transferencia: Se invita a practicar juegos en casa con la familia o amigos, usando la cooperación y el respeto.

Tarea: Preparar una reflexión corta sobre qué juego les gustó más y por qué.

Sesión 4: Cierre del Torneo y Reflexión Final

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Reunir a los estudiantes para recordar normas y preparar la última ronda del torneo integrando juegos de mesa y motrices.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué aprendimos sobre jugar juntos y respetar a todos? ¿Cómo nos ayudamos unos a otros?"
- **Estudiantes:** Responden y comparten sus experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Hoy será el día para mostrar todo lo que hemos aprendido y divertirnos en grande con el torneo final."
- **Estudiantes:** Se preparan con entusiasmo y energía.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que esta sesión combina juegos de mesa y motrices, valorando la actitud cooperativa más que el resultado.
- **Estudiantes:** Organizan sus materiales y espacios.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: "Ronda final del torneo: elección libre de juegos"

- **Objetivo:** Aplicar habilidades cooperativas y motrices en un ambiente lúdico e inclusivo.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos eligen uno o dos juegos de mesa o motrices practicados para jugar en la ronda final.
 - Se enfatiza el respeto a turnos, ayuda mutua y disfrute del juego.
 - El docente facilita y supervisa que se mantengan las reglas de convivencia.
- **Organización:** Grupos de 4-7 estudiantes
- **Producto:** Participación activa, actitudes cooperativas registradas en lista de cotejo.
- **Rol docente:** Observar, apoyar al estudiante con TEA, mediar conflictos y motivar la inclusión.
- **Tiempo:** 35 minutos

Actividad 2: "Evaluación grupal y reconocimiento"

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el aprendizaje y reconocer logros individuales y grupales.
- **Instrucciones:**
 - En plenaria, cada grupo comparte qué aprendieron y cómo se sintieron.
 - El docente entrega reconocimientos simbólicos por actitud cooperativa y participación.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Reflexión oral y reconocimiento visible.
- **Rol docente:** Facilitar diálogo, dar retroalimentación positiva y promover el sentido de logro.
- **Tiempo:** 10 minutos

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Realizar un "mapa mental" colectivo en el pizarrón con palabras clave: cooperación, inclusión, respeto, diversión, trabajo en equipo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más divertido de este torneo?
- ¿Cómo puedo usar lo aprendido para ser mejor compañero?
- ¿Qué significa para mí jugar de manera inclusiva?

Retroalimentación: El docente destaca el crecimiento individual y colectivo, invitando a continuar con estas actitudes fuera del aula.

Transferencia: Se motiva a los estudiantes a organizar juegos cooperativos en casa o con amigos.

Tarea: Escribir o dibujar en casa cómo aplicarán lo aprendido en su vida diaria.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es formativa durante las sesiones (observación directa y lista de cotejo de actitudes cooperativas) y sumativa en la sesión final mediante la reflexión grupal y el reconocimiento de logros.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente y respeta turnos en juegos de mesa y actividades motrices (Objetivo 1 y 3).
- Demuestra interés y habilidades para socializar y compartir con compañeros (Objetivo 2).
- Aplica estrategias de cooperación y comunicación efectiva en equipos (Objetivo 4).
- Reflexiona sobre la importancia de la inclusión y vida saludable en contextos lúdicos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para actitudes cooperativas y respeto de reglas.
- Registro anecdótico de la participación grupal.
- Autoevaluación y coevaluación oral durante reflexiones.
- Portafolio con evidencias de participación y productos realizados.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación activa en juegos y actividades motrices.
- Respetar turnos y colaborar con compañeros durante el torneo.
- Respuestas en entrevistas y reflexiones orales y escritas.
- Contribuciones al mapa mental colectivo y en tareas de reflexión final.