



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAULO VI
SEDE BUENOS AIRES

CENTRO DE INTERÉS:

“Rescatar los Juegos Tradicionales”

“Jugar como antes... ¡para divertirnos hoy!”

DOCENTES RESPONSABLES:

- Henoil Redondo Castañeda

- Luis Eduardo Arroyo

GRADOS PARTICIPANTES:

1º a 5º Primaria y Aceleración

AÑO ESCOLAR:

2025 – 2026

"JUGAR COMO ANTES... ¡PARA DIVERTIRNOS HOY!"

Introducción

En tiempos pasados, los niños y niñas se divertían con juegos sencillos pero muy emocionantes. No necesitaban consolas, celulares ni internet; solo su imaginación, alegría y ganas de jugar. Esos juegos, conocidos como juegos tradicionales, son parte importante de nuestra cultura y enseñan valores como la amistad, el respeto y el trabajo en equipo.

Con este centro de interés queremos rescatar esos juegos, volver a correr, saltar, lanzar el trompo, jugar rayuela, brincar la cuerda y muchas cosas más. Vamos a compartir experiencias con nuestros compañeros, a aprender cómo se jugaba antes y a descubrir que lo más importante de un juego es ¡divertirse juntos!

Para lograrlo, integraremos diferentes asignaturas que nos permitirán desarrollar habilidades desde varias áreas del conocimiento:

- Educación Física: practicaremos los juegos tradicionales, mejoraremos nuestra coordinación, fuerza y agilidad.
- Ciencias Sociales: conoceremos el origen de los juegos, su historia y cómo han pasado de generación en generación.
- Lengua Castellana: leeremos y escribiremos textos sobre los juegos, contaremos experiencias y expresaremos nuestras opiniones.
- Educación Artística: dibujaremos escenas de juego, crearemos carteles y decoraciones alusivas.
- Tecnología e Informática: realizaremos registros y presentaciones digitales de lo aprendido.
- Ética y Valores: reflexionaremos sobre el respeto, la cooperación y la importancia de jugar limpiamente.

Este proyecto nos permitirá aprender jugando, fortalecer los lazos con nuestros compañeros y valorar nuestras raíces culturales.
¡Jugaremos como antes para divertirnos hoy!

Justificación

El centro de interés “Rescatar los Juegos Tradicionales” surge como una propuesta pedagógica que busca recuperar y valorar las formas de juego autóctonas que han sido parte de la identidad cultural de generaciones pasadas. En un contexto en el que la tecnología y el entretenimiento digital ocupan gran parte del tiempo libre de los niños, se hace necesario promover espacios lúdicos que fortalezcan la creatividad, la interacción social, el movimiento físico y el sentido de pertenencia cultural.

Los juegos tradicionales como la lleva, el trompo, la rayuela, la cuerda o las canicas no solo representan diversión, sino también oportunidades de aprendizaje donde los niños

desarrollan habilidades motrices, normas de convivencia, estrategias, y valores como el respeto, la cooperación, la tolerancia y el trabajo en equipo.

Además, esta propuesta interdisciplinar permite integrar asignaturas como Educación Física, Ciencias Sociales, Lengua Castellana, Matemáticas y Artística, facilitando un aprendizaje significativo a partir del juego. Así, el rescate de estas prácticas lúdicas no solo fortalece los vínculos entre los estudiantes, sino que enriquece el currículo escolar desde una perspectiva activa, participativa y culturalmente relevante.

Este proyecto está alineado con los principios de formación integral propuestos en los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, y con los valores institucionales de la Institución Educativa PAULO VI, promoviendo en los estudiantes una formación centrada en la identidad, la historia y la convivencia.

Marco Legal

El desarrollo del presente centro de interés se fundamenta en los siguientes lineamientos legales y normativos vigentes en el sistema educativo colombiano:

- Constitución Política de Colombia (1991)
 - Artículo 44: Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.
 - Artículo 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público con función social.
- Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)
 - Artículo 14: Objetivos de la educación básica: el desarrollo físico, cognitivo, social y afectivo de los niños.
 - Artículo 23: La educación artística y la educación física hacen parte del currículo obligatorio.
 - Artículo 31: Fomenta el desarrollo de valores, habilidades, creatividad y convivencia social.
- Decreto 1860 de 1994
 - Regula la organización de la educación formal en cuanto a currículo, proyectos pedagógicos y áreas obligatorias.
- Ley 1804 de 2016 – Ley de Cero a Siempre
 - Promueve el desarrollo integral de la niñez a través del juego, el arte, la cultura y la educación.
- Lineamientos Curriculares y Estándares Básicos de Competencias del Ministerio de Educación Nacional
 - Promueven una formación integral, el respeto por la identidad cultural y la participación en ambientes de aprendizaje significativos.
- Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia
 - Garantiza el derecho al juego, la recreación, la participación y el desarrollo integral.

Metodología

La metodología del presente proyecto se fundamenta en un enfoque activo, participativo y experiencial, en el cual el juego se constituye en el eje articulador de los aprendizajes. El rescate de los juegos tradicionales se concibe no solo como una estrategia lúdica, sino como una vía pedagógica que favorece el desarrollo integral de los estudiantes, potenciando dimensiones físicas, cognitivas, sociales, culturales y emocionales.

Recursos o Materiales

a. Humanos:

- Docente encargado.
- Estudiantes de los grados 1.º a 5.º y grupo de aceleración.
- Padres de familia y comunidad educativa (apoyo en jornadas especiales).

b. Materiales didácticos y tradicionales:

- Sacos, cuerdas, trompos, balones blandos, cucharas, pelotas pequeñas, conos, tizas, aros, colchonetas, globos de agua, etc.

c. Espacios físicos:

- Patio escolar.
- Cancha múltiple.
- Aula de clases (para actividades de reflexión y socialización).

d. Recursos tecnológicos:

- Computador y proyector.
- Videos cortos y material audiovisual.
- Cámara fotográfica / celular para registro.

Tabla de gastos estimados

Recurso	Cantidad	Costo unitario (aprox.)	Costo total (aprox.)
Sacos de yute	10	\$12.000	\$120.000
Cuerdas resistentes (10 m)	3	\$20.000	\$60.000
Trompos con piola	15	\$8.000	\$120.000
Balones blandos	4	\$25.000	\$100.000
Conos plásticos	20	\$3.000	\$60.000
Aros hula-hula	8	\$15.000	\$120.000
Colchonetas pequeñas	6	\$40.000	\$240.000
Globos (paquete 200 und.)	2	\$15.000	\$30.000
Material artístico (colores, cartulina, marcadores)	Varios	\$50.000 aprox.	\$50.000
TOTAL ESTIMADO			\$900.000

Cronograma de Actividades

Item	Actividad principal	Grado(s)	Responsable(s)
1	Motivación: "Recordando los juegos de antes" (conversatorio, lluvia de ideas, videos)	Todos los grados	Docente lider, docentes de apoyo.
2	Carrera de sacos, carrera de tres pies, variantes por grado	1º, 2º, 3º	Docente lider, docentes de apoyo.
3	Juegos con cuerdas: cuerda simple y doble	2º, 3º	Docente lider, docentes de apoyo.
4	Circuito de obstáculos	3º, 4º	Docente lider, docentes de apoyo.
5	Balón prisionero / juegos de puntería	2º, 3º, 4º	Docente lider, docentes de apoyo.
6	Encostalados por relevos	2º, 3º, 5º	Docente lider, docentes de apoyo.
7	Carrera con cucharas y pelotas	3º, 4º	Docente lider, docentes de apoyo.
8	Juegos de confianza: El puente humano	3º, 4º, 5º	Docente lider, docentes de apoyo.
9	Juegos tradicionales individuales: Yermis / Canicas	4º, 5º, Aceleración	Docente lider, docentes de apoyo.
10	Mini campeonato / feria de juegos tradicionales (exposición y premiación)	Todos los grados	Docente lider, docentes de apoyo.

ITEM	Actividad principal	Medida	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
1	Motivación: "Recordando los juegos de antes" (conversatorio, lluvia de ideas, videos)	Global	1	600.000	600.000
2	Carrera de sacos, carrera de tres pies, variantes por grado	Global	1	400.000	400.000
3	Juegos con cuerdas: cuerda simple y doble	Global	1	400.000	400.000
4	Circuito de obstáculos	Global	1	400.000	400.000
5	Balón prisionero / juegos de puntería	Global	1	400.000	400.000
6	Encostalados por relevos	Global	1	350.000	350.000
7	Carrera con cucharas y pelotas	Global	1	400.000	400.000
8	Juegos de confianza: El puente humano	Global	1	400.000	400.000
9	Juegos tradicionales individuales: Yermis / Canicas	Global	1	400.000	400.000
10	Mini campeonato / feria de juegos tradicionales (exposición y premiación)	Global	1	759.015	759.015
TOTAL					4.509.015

Asignaturas Integradas aportes y competencias

A continuación, se presenta una tabla con las asignaturas involucradas, el aporte de cada una al desarrollo del proyecto y las competencias que se buscan fortalecer.

Asignatura	Aporte al Proyecto	Competencias
Educación Física	Práctica de juegos tradicionales, desarrollo motor y trabajo en equipo.	Desarrolla habilidades corporales, coordinación, y cooperación en actividades lúdicas.
Ciencias Sociales	Investigación del origen y significado cultural de los juegos tradicionales.	Comprende el valor cultural de las tradiciones y reconoce la identidad propia y colectiva.
Lengua Castellana	Descripción oral y escrita de juegos, redacción de experiencias y reglamentos.	Desarrolla competencias comunicativas, comprensión y producción de textos.
Educación Artística	Diseño de carteles, ilustraciones y ambientación del espacio de juego.	Expresa ideas, emociones y tradiciones a través de manifestaciones artísticas.
Tecnología e Informática	Registro digital de actividades, presentaciones y diseños relacionados.	Utiliza herramientas tecnológicas para comunicar ideas de forma creativa y responsable.
Ética y Valores	Reflexión sobre el respeto, reglas del juego y convivencia.	Fortalece el respeto por el otro, la empatía y la resolución pacífica de conflictos.
Religión	Análisis del sentido de compartir y celebrar en comunidad.	Valora las tradiciones culturales y espirituales de los pueblos.
Inglés	Aprendizaje de vocabulario y expresiones relacionadas con juegos.	Amplía su repertorio lingüístico y reconoce elementos culturales en otra lengua.

Objetivos Generales y Específicos

Objetivo General

Promover la recuperación y práctica de los juegos tradicionales como medio para fortalecer la identidad cultural, la convivencia escolar y el desarrollo integral de los estudiantes de educación primaria.

Objetivos Específicos

- Investigar el origen y significado de los juegos tradicionales colombianos.
- Practicar y vivenciar juegos tradicionales mediante actividades integradas.
- Fomentar el trabajo colaborativo, el respeto por las normas y la sana convivencia.
- Integrar diversas asignaturas escolares a través de actividades lúdicas y creativas.

Plan de trabajo semanal – 1º (Actividades 1 a 10)

Actividad 1 – Motivación y acercamiento a los juegos tradicionales

Objetivo: Reconocer y valorar los juegos tradicionales a partir de la memoria familiar y cultural.

Materiales: tablero, marcadores, láminas o proyector con imágenes, videos cortos (1–2 min), hojas blancas, colores o crayolas.

Duración sugerida: 40–45 minutos.

Paso a paso

1. **Pregunta motivadora (5 min):** El docente plantea: “¿Qué jugaban tus papás o abuelos cuando eran niños?”.
2. **Lluvia de ideas (5–7 min):** Estudiantes mencionan juegos, se escriben en el tablero (rayuela, escondite, trompo, etc.).
3. **Exploración visual (8 min):** Mostrar imágenes y videos cortos de juegos tradicionales colombianos y de otras regiones.
4. **Expresión artística (10–12 min):** Cada niño dibuja en su hoja un juego que le guste (tradicional o actual) y escribe su nombre.
5. **Socialización (8–10 min):** Compartir dibujos en grupos pequeños y luego 2–3 voluntarios presentan al curso.
6. **Cierre reflexivo (3 min):** Docente pregunta: “¿Por qué creen que los juegos tradicionales son importantes para nosotros?”.

Estrategias pedagógicas:

- Conversatorio guiado.
- Trabajo en parejas y grupos pequeños.
- Uso de material visual y audiovisual.
- Expresión artística como recurso de comunicación.

Articulación con áreas:

- **Educación Física:** reconocimiento de juegos como práctica cultural.
- **Ciencias Sociales:** memoria familiar y tradición.
- **Lengua Castellana:** oralidad y escritura básica.
- **Educación Artística:** expresión plástica.
- **Tecnología e Informática:** uso de videos e imágenes digitales.
- **Ética y Valores:** respeto y valoración de la diversidad cultural.
- **Inglés:** vocabulario básico (game, play, family, draw).

Ética y Valores: respeto por la palabra de los demás y turnos para hablar.

Actividad 2 – Rayuela

Objetivo: Desarrollar equilibrio, coordinación y reconocimiento numérico.

Origen: Juego muy antiguo; se piensa que tiene raíces en prácticas de entrenamiento físico (ej.: romanos) y se popularizó como juego infantil en plazas y calles.

Reglas básicas:

- Dibujar la figura con casillas numeradas (1-8 o 1-10).
- Cada jugador usa una ficha/piedra.
- Lanzar la ficha sin tocar las líneas.
- Saltar según las casillas (un pie/dos pies) hasta llegar y regresar recogiendo la ficha.
- Si pisa línea o la ficha queda fuera, pierde el turno.

Paso a paso:

- Explicar origen y reglas con demostración.
- Marcar la rayuela en el patio.
- Docente hace una demostración lenta.
- Juegos por turnos; observar y corregir postura.
- Cierre: contar cuántas casillas recorrió cada uno; compartir sensaciones.

Estrategias pedagógicas:

- Modelado.
- Práctica repetida.
- Refuerzo positivo.

Articulación con áreas:

Educación Física: coordinación motriz, equilibrio y agilidad.

Matemáticas: conteo, secuencia numérica.

Ciencias Sociales: historia y tradición del juego.

Lengua Castellana: narración oral y escrita de la experiencia.

Educación Artística: decoración creativa de la rayuela.

Tecnología e Informática: registro fotográfico y digital de la actividad.

Ética y Valores: respeto por las normas y turnos.

Inglés: vocabulario relacionado (numbers, jump, stone, square).

Actividad 3 – Saltar la cuerda

Objetivo: Mejorar la motricidad gruesa, el ritmo y la coordinación.

Origen: Juego antiguo presente en muchas culturas, asociado a rondas y canciones infantiles, usado tanto para diversión como para mejorar la condición física.

Reglas básicas:

- Usar una cuerda individual o una larga para grupo.
- Mantener una distancia segura entre jugadores.
- Saltar sin pisar la cuerda; si la tocas, pierdes el turno.
- Respetar turnos de participación.

Paso a paso:

- Explicar y mostrar diferentes formas de saltar.
- Calentamiento previo con trote suave.
- Práctica individual: saltos simples.
- Introducir retos: saltos dobles, cruzados o con canción.
- Juego final: competencia amistosa o coreografía grupal.

Estrategias pedagógicas:

- Progresión de dificultad.
- Aprendizaje colaborativo.
- Uso de canciones motivadoras.

Articulación con áreas:

Educación Física: coordinación motriz, resistencia y ritmo.

Matemáticas: conteo de saltos y comparación de resultados.

Ciencias Sociales: conocimiento de rondas tradicionales.

Lengua Castellana: descripción oral de la actividad.

Educación Artística: acompañamiento con canciones y ritmo.

Tecnología e Informática: grabación de la coreografía.

Ética y Valores: respeto por los turnos y el esfuerzo de los demás.

Inglés: vocabulario relacionado (rope, jump, turn).

Actividad 4 – El escondite

Objetivo: Fortalecer la orientación espacial y la autorregulación.

Origen: Juego tradicional muy antiguo, practicado en distintas culturas del mundo, que combina esconderse y buscar como reto principal.

Reglas básicas:

- Definir límites y base segura.
- Un jugador cuenta con ojos cerrados mientras los demás se esconden.
- El buscador debe encontrar y tocar a los jugadores.
- El primero encontrado será el próximo buscador.

Paso a paso:

- Señalar límites y zonas seguras.
- Explicar turnos y forma de contar.
- Jugar varias rondas cambiando buscador.
- Conversar sobre estrategias y sensaciones.

Estrategias pedagógicas:

- Reglas claras.
- Rotación de roles.
- Reflexión posterior.

Articulación con áreas:

Educación Física: desplazamientos, agilidad y orientación espacial.

Matemáticas: conteo al inicio de la búsqueda.

Ciencias Sociales: normas de convivencia y acuerdos de grupo.

Lengua Castellana: narración oral de experiencias en el juego.

Educación Artística: representación gráfica del juego.

Tecnología e Informática: registro fotográfico de los participantes.

Ética y Valores: respeto de límites y juego limpio.

Inglés: vocabulario relacionado (hide, seek, count).

Actividad 5 – El pañuelo

Objetivo: Estimular la atención, la velocidad y el trabajo en equipo.

Origen: Juego popular de competencia por equipos, con variantes en muchos países.

Reglas básicas:

- Formar dos equipos con igual número de jugadores y asignar números.
- Colocar un pañuelo en el centro.
- Al escuchar su número, los jugadores corren a tomar el pañuelo.
- El que lo tome y regrese a su equipo sin ser tocado gana un punto.

Paso a paso:

- Formar equipos y explicar seguridad.
- Ensayar lentamente para comprender la dinámica.
- Realizar rondas de juego por turnos.
- Reflexionar sobre trabajo en equipo y juego limpio.

Estrategias pedagógicas:

- Juego competitivo sano.

- Reglas claras.
- Refuerzo del trabajo en equipo.

Articulación con áreas:

Educación Física: velocidad, agilidad y coordinación.

Matemáticas: reconocimiento de números y registro de puntajes.

Ciencias Sociales: trabajo colaborativo y respeto de reglas.

Lengua Castellana: narración de jugadas y resultados.

Educación Artística: elaboración de pañuelos decorados.

Tecnología e Informática: registro digital del juego.

Ética y Valores: respeto por el contrincante y juego limpio.

Inglés: vocabulario relacionado (number, run, catch).

Actividad 6 – Canicas

Objetivo: Promover precisión, estrategia y coordinación fina.

Origen:

Juego milenario, presente en culturas como Egipto y Roma, con reglas similares hasta hoy.

Reglas básicas:

- Delimitar un círculo en el suelo.
- Colocar canicas en el centro.
- Lanzar desde una línea para sacar canicas del círculo.
- El que más canicas obtenga, gana.

Paso a paso:

- Mostrar técnica de lanzamiento.
- Practicar fuera del círculo.
- Realizar partidas por turnos.

- Contar canicas ganadas y comentar estrategias.

Estrategias pedagógicas:

- Demostración visual.
- Juego por turnos.
- Registro de resultados.

Articulación con áreas:

Educación Física: coordinación ojo-mano y control de movimientos.

Matemáticas: conteo de puntos y comparación de resultados.

Ciencias Sociales: historia y tradición del juego.

Lengua Castellana: descripción de jugadas.

Educación Artística: diseño de canicas personalizadas.

Tecnología e Informática: registro fotográfico.

Ética y Valores: respeto de turnos y cuidado del material.

Inglés: vocabulario relacionado (marble, circle, point).

Actividad 7 – Trompo

Objetivo: Mejorar la coordinación ojo-mano y la paciencia.

Origen: El trompo es un juguete tradicional con siglos de historia en diversas culturas. Se ha usado para el entretenimiento y como prueba de destreza.

Reglas básicas:

- Usar un área despejada para evitar accidentes.
- Enrollar la piola correctamente.
- Lanzar el trompo hacia adelante y dejarlo girar.
- Evitar lanzarlo hacia otras personas.

Paso a paso:

- Mostrar cómo enrollar la piola paso a paso.

- Hacer una demostración del lanzamiento seguro.
- Permitir la práctica individual supervisada.
- Organizar una competencia amistosa midiendo el tiempo de giro.

Estrategias pedagógicas:

- Enseñanza por pasos.
- Práctica repetida.
- Apoyo entre compañeros.

Articulación con áreas:

Educación Física: coordinación fina y precisión.

Matemáticas: medición de tiempo de giro y conteo de intentos.

Ciencias Sociales: historia y tradición del trompo.

Lengua Castellana: narración oral de la experiencia.

Educación Artística: decoración creativa del trompo.

Tecnología e Informática: registro fotográfico o en video.

Ética y Valores: respeto por el turno de lanzamiento.

Inglés: vocabulario relacionado (top, spin, string).

Actividad 8 – El gato y el ratón

Objetivo: Fomentar rapidez de reacción y trabajo en equipo.

Origen: Variante de juegos de persecución en ronda, muy popular en entornos escolares por su dinámica divertida y cooperativa.

Reglas básicas:

- Formar un círculo tomados de las manos.
- Un niño es el ratón dentro del círculo y otro el gato por fuera.
- El ratón se escapa pasando por debajo de los brazos.
- Si el gato atrapa al ratón, se intercambian los roles.

Paso a paso:

- Explicar el juego y demostrar cómo pasar por debajo de los brazos.
- Elegir gato y ratón.
- Jugar rondas cortas para rotar roles.
- Cierre con reflexión sobre estrategias y cooperación.

Estrategias pedagógicas:

- Rotación de roles.
- Normas de seguridad.
- Retroalimentación inmediata.

Articulación con áreas:

Educación Física: agilidad y reacción.

Matemáticas: conteo de turnos y participantes.

Ciencias Sociales: cooperación y normas grupales.

Lengua Castellana: descripción oral del juego.

Educación Artística: ilustración de la actividad.

Tecnología e Informática: toma de fotos o videos.

Ética y Valores: respeto e inclusión de todos los participantes.

Inglés: vocabulario relacionado (cat, mouse, run).

Actividad 9 – La lleva

Objetivo: Estimular la velocidad, la agilidad y la percepción espacial.

Origen: Juego universal de persecución con distintas variantes, jugado en calles, parques y escuelas.

Reglas básicas:

- Definir un área segura de juego.

- Un jugador persigue y al tocar a otro le pasa la “lleva”.
- Evitar empujones y choques.
- Cambiar de perseguidor cada vez que se toque a alguien.

Paso a paso:

- Definir límites y explicar reglas.
- Elegir al primer perseguidor.
- Jugar rondas cortas de 2–3 minutos.
- Cierre reflexionando sobre las estrategias para evitar ser atrapado.

Estrategias pedagógicas:

- Juego libre supervisado.
- Reflexión posterior.
- Metas de tiempo.

Articulación con áreas:

Educación Física: velocidad, agilidad y resistencia.

Matemáticas: conteo de rondas y tiempo de juego.

Ciencias Sociales: normas y acuerdos colectivos.

Lengua Castellana: narración oral de la experiencia.

Educación Artística: representación gráfica del juego.

Tecnología e Informática: grabación del juego.

Ética y Valores: respeto por los límites y cuidado de los compañeros.

Inglés: vocabulario relacionado (tag, run, fast).

Actividad 10 – Aros con palos

Objetivo: Desarrollar puntería, concentración y cálculo de puntos.

Origen:

Juego de feria tradicional presente en muchas culturas, consistente en lanzar aros para encestarlos en un objetivo.

Reglas básicas:

- Colocar palos o botellas a distintas distancias.
- Lanzar aros intentando encestarlos.
- Asignar valores a cada distancia.
- Gana el jugador con mayor puntaje.

Paso a paso:

- Preparar el área con los objetivos.
- Explicar técnica de lanzamiento.
- Realizar prácticas de prueba.
- Competencia amistosa con registro de puntos.

Estrategias pedagógicas:

- Práctica guiada.
- Retroalimentación inmediata.
- Uso de materiales reciclados.

Articulación con áreas:

Educación Física: coordinación ojo-mano y precisión.

Matemáticas: conteo y suma de puntos.

Ciencias Sociales: tradición y origen del juego.

Lengua Castellana: registro escrito de resultados.

Educación Artística: decoración de los aros.

Tecnología e Informática: registro fotográfico y digital.

Ética y Valores: respeto por turnos y normas.

Inglés: vocabulario relacionado (ring, throw, score).

8.2 Grado Segundo – Plan de Trabajo Semanal (Actividades 1–10)

SESIÓN INICIAL – Motivación y acercamiento a los juegos tradicionales

Objetivo: Reconocer y valorar los juegos tradicionales a partir de la memoria familiar y cultural.

Materiales: tablero, marcadores, láminas o proyector con imágenes, videos cortos (1–2 min), hojas blancas, colores o crayolas.

Duración sugerida: 40–45 minutos.

Paso a paso (detallado):

1. **Pregunta motivadora (5 min):** El docente plantea: “¿Qué jugaban tus papás o abuelos cuando eran niños?”.
2. **Lluvia de ideas (5–7 min):** Estudiantes mencionan juegos, se escriben en el tablero (rayuela, escondite, trompo, etc.).
3. **Exploración visual (8 min):** Mostrar imágenes y videos cortos de juegos tradicionales colombianos y de otras regiones.
4. **Expresión artística (10–12 min):** Cada niño dibuja en su hoja un juego que le guste (tradicional o actual) y escribe su nombre.
5. **Socialización (8–10 min):** Compartir dibujos en grupos pequeños y luego 2–3 voluntarios presentan al curso.
6. **Cierre reflexivo (3 min):** Docente pregunta: “¿Por qué creen que los juegos tradicionales son importantes para nosotros?”.

Estrategias pedagógicas:

- Conversatorio guiado.
- Trabajo en parejas y grupos pequeños.
- Uso de material visual y audiovisual.
- Expresión artística como recurso de comunicación.

Articulación con áreas:

- **Educación Física:** reconocimiento de juegos como práctica cultural.
- **Ciencias Sociales:** memoria familiar y tradición.
- **Lengua Castellana:** oralidad y escritura básica.
- **Educación Artística:** expresión plástica.
- **Tecnología e Informática:** uso de videos e imágenes digitales.
- **Ética y Valores:** respeto y valoración de la diversidad cultural.
- **Inglés:** vocabulario básico (game, play, family, draw).

ACTIVIDAD 1 – Carrera de sacos

Objetivo: Desarrollar equilibrio, fuerza en piernas y coordinación.

Materiales: Sacos (o fundas resistentes), conos para salida y meta, cronómetro.

Duración sugerida: 40–50 minutos.

Origen: Juego tradicional de ferias y festividades escolares; promueve la destreza y el juego limpio.

Paso a paso

- 1) Preparación del espacio (5–7 min). Docente: delimita pista, revisa estado de sacos, recuerda normas de seguridad.
- 2) Demostración guiada (3 min). Docente o 2 estudiantes muestran postura: pies juntos, manos sujetando el saco, mirada al frente.
- 3) Calentamiento (5 min). Trote suave, movilidad de tobillos, rodillas y cadera; 10 saltos suaves sin saco.
- 4) Práctica técnica por parejas (8–10 min). Entrar/salir del saco, 3–5 saltos controlados, feedback inmediato del docente (postura, ritmo, aterrizaje suave).
- 5) Carreras por rondas (10–12 min). Series de 4–6 corredores; se cronometra. Descanso activo mientras esperan turno.
- 6) Variante cooperativa (5–7 min). Relevé con entrega del saco en zona marcada o carrera en pareja dentro del mismo saco (si el tamaño lo permite).
- 7) Cierre reflexivo (3–5 min). ¿Qué ayudó a no caer? ¿Cómo apoyé a mi compañero/a?
- 8) Registro docente (1–2 min). Anota equilibrio, respeto de normas y participación.

Estrategias didácticas: Modelamiento + práctica guiada + mini-retos progresivos.

Variantes y escalonamiento: pistas más cortas/largas; incluir zig-zag; salir desde posición sentada para mayor reto.

Seguridad: Prohibir empujones; revisar que el suelo no esté resbaloso.

Evaluación formativa (indicadores): Mantiene postura y equilibrio; respeta normas; mejora su tiempo entre rondas.

Articulación con áreas: Educación Física (equilibrio, coordinación); Matemáticas (tiempos, comparación); Sociales (tradición); Lengua (relato breve de la experiencia);

Artística (decoración de sacos); Tecno (registro fotográfico/cronometraje digital); Ética (respeto, turnos); inglés (sack, race, jump).

ACTIVIDAD 2 – La sogá (tira y afloja)

Objetivo: Fortalecer trabajo en equipo, fuerza y resistencia.

Materiales: Cuerda resistente con marca central, conos para líneas, guantes opcionales.

Duración sugerida: 35–45 minutos.

Origen: Juego tradicional colaborativo practicado en fiestas y encuentros comunitarios.

Paso a paso

- 1) Preparación y normas (5 min). Delimitar líneas de victoria y seguridad; explicar “stop” ante riesgo.
- 2) Técnica básica (3–4 min). Base de apoyo amplia, rodillas flexionadas, tronco ligeramente inclinado, usar piernas más que brazos.
- 3) Calentamiento (5 min). Sentadillas, jalones suaves sin cuerda, movilidad de hombro.
- 4) Ensayo controlado (5 min). Tirar con poca fuerza para entender sincronía (“¡1-2-tira!”).
- 5) Partidas cronometradas (15 min). Rondas de 60 s; rotar integrantes para equilibrar fuerzas; registrar resultados.
- 6) Retroalimentación táctica (3 min). ¿Qué funcionó: ¿ritmo común, posiciones?
- 7) Cierre y estiramiento (2–3 min). Brazos, hombros y espalda alta.

Estrategias didácticas: Señales rítmicas de equipo; roles (líder de ritmo); autoevaluación breve.

Variantes y escalonamiento: 3 vs 3, 5 vs 5; línea de meta más cerca/lejos; “mejor de tres” por equipos.

Seguridad: Orden de soltar si hay riesgo; evitar envolver cuerda en manos.

Evaluación formativa: Mantiene postura segura; coordina con el equipo; respeta señales.

Articulación con áreas: Educación Física (fuerza, resistencia); Matemáticas (conteo de rondas, marcador); Sociales (cooperación); Lengua (descripción oral de estrategia); Artística (banderines de equipo); Tecno (video del juego); Ética (juego limpio); Inglés (rope, pull, team).

ACTIVIDAD 3 – Cuerda doble

Objetivo: Mejorar coordinación, ritmo y cooperación en tríos.

Materiales: Dos cuerdas largas; cronómetro; música opcional.

Duración sugerida: 35–40 minutos.

Origen: Variante cooperativa del salto de cuerda tradicional.

Paso a paso

- 1) Formación de tríos y espacio (3 min). Dos giran, uno salta.
- 2) Demostración (3 min). Ritmo lento con conteo en voz alta (1-2-3).
- 3) Práctica de girado (5 min). Sin saltador: sincronía de muñecas; cambio de ritmo lento/medio.
- 4) Salto progresivo (6–8 min). Primero una cuerda; luego doble; 5–10 saltos seguidos como meta.
- 5) Desafíos (8–10 min). Saltos con giro 180°, entrar/salir a la cuerda en movimiento.
- 6) Mini-competencia (5–6 min). ¿Quién hace más saltos seguidos sin error?
- 7) Cierre (3–4 min). Identificar estrategias para mantener el ritmo.

Estrategias: Andamiaje por niveles; feedback entre pares; uso de metrónomo/música.

Variantes: Cambiar giradores; “dos saltadores” si el grupo domina; altura de cuerda más baja/alta.

Seguridad: Distancia entre tríos; cuerdas en buen estado; no saltar descalzos.

Evaluación formativa: Coordina giro-salto; aumenta repeticiones; colabora con su trío.

Articulación con áreas: Educación Física (coordinación rítmica); Matemáticas (conteo de saltos); Sociales (cooperación); Lengua (narración); Artística (afiche de normas); Tecno (grabación para análisis); Ética (perseverancia); Inglés (rope, jump, turn).

ACTIVIDAD 4 – Circuito de obstáculos

Objetivo: Potenciar agilidad, orientación espacial y toma de decisiones.

Materiales: Aros, conos, cuerdas, colchonetas, bancos bajos.

Duración sugerida: 45–50 minutos.

Origen: Adaptación de circuitos motores escolares.

Paso a paso

- 1) Montaje participativo (8–10 min). Alumnos ayudan a armar estaciones (saltar aros, zig-zag, gateo bajo cuerda, equilibrio en línea).
- 2) Demostración (3–4 min). Docente recorre el circuito modelando técnica y seguridad.

- 3) Ensayo por estaciones (10 min). Rotaciones de 2–3 min por estación con correcciones.
- 4) Carrera individual cronometrada (10–12 min). Registro simple de tiempos en lista.
- 5) Relevos por equipos (6–8 min). Sumar tiempos o penalizar errores (+5 s).
- 6) Cierre con autoevaluación (3–4 min). ¿Qué estación fue más desafiante y por qué?
- 7) Recogida (2–3 min). Orden y cuidado del material.

Estrategias: Estaciones con metas visibles; tarjetas con instrucciones en cada estación.

Variantes: Añadir/quitar dificultad; tiempo objetivo a batir del grupo.

Seguridad: Colchonetas en zonas de salto; revisar que no haya objetos cortantes.

Evaluación formativa: Ejecuta técnica básica; cuida el material; mejora tiempo sin perder control.

Articulación con áreas: Educación Física (agilidad); Matemáticas (registro y comparación de tiempos); Sociales (toma de decisiones); Lengua (descripción de estaciones); Artística (croquis del circuito); Tecno (fotos); Ética (respeto de turnos); Inglés (circle, cone, jump).

ACTIVIDAD 5 – Balón prisionero

Objetivo: Desarrollar agilidad, puntería y cooperación.

Materiales: Balones blandos, conos; pañuelos para equipos.

Duración sugerida: 35–45 minutos.

Origen: Juego colectivo tradicional escolar con múltiples variantes.

Paso a paso

- 1) Reglas y seguridad (5 min). Impactos por debajo de la cintura; zona de prisioneros.
- 2) Calentamiento con balón (5 min). Pases cortos por parejas; control y recepción.
- 3) Esquivas y desplazamientos (5–6 min). Pasos laterales, amagues, saltos cortos.
- 4) Partidas cortas (15–18 min). Rondas de 3–4 min; rotación de equipos.
- 5) Tácticas y roles (5 min). Quién defiende, quién busca marcar; reinicio con nuevas estrategias.
- 6) Cierre (3–4 min). Juego limpio y apoyo a compañeros.

Estrategias: Enseñanza de micro habilidades (finta, pase rápido); pausas tácticas breves.

Variantes: “Rescate” desde zona de prisioneros al acertar un blanco; dos balones en juego.

Seguridad: Balones de espuma; distancia mínima al lanzar; sin impactos al rostro.

Evaluación formativa: Control de lanzamiento; respeto de normas; cooperación.

Articulación con áreas: Educación Física (agilidad, puntería); Matemáticas (puntuación); Sociales (cooperación); Lengua (registro de resultados); Artística (diseño

de áreas); Tecno (fotos); Ética (respeto); Inglés (ball, throw, hit).

ACTIVIDAD 6 – Encostados por relevos

Objetivo: Mejorar velocidad, coordinación y cooperación.

Materiales: Sacos, conos para zonas de relevo.

Duración sugerida: 35–40 minutos.

Origen: Variante cooperativa de carrera de sacos.

Paso a paso

- 1) Equipos y reglas (5 min). Explicar zona de entrega del saco y salida del siguiente corredor.
- 2) Calentamiento y técnica (5 min). Practicar entrar/salir rápido del saco, 5 saltos de prueba.
- 3) Ensayo por parejas (6–8 min). Transición fluida del saco; feedback del docente.
- 4) Relevos oficiales (12–15 min). 3 series cronometradas; registrar tiempos.
- 5) Obstáculos ligeros (3–4 min). Añadir 1–2 conos para zig-zag.
- 6) Cierre (2–3 min). Reflexión sobre coordinación en el relevo.

Estrategias: Roles definidos (quién anima, quién cronometrar); metas de equipo.

Variantes: Más corta/larga la zona de relevo; dos sacos por equipo.

Seguridad: Zona de transición despejada; no correr sin saco dentro del carril.

Evaluación formativa: Mejora transición; cumple rol; respeta turno.

Articulación con áreas: Educación Física (velocidad); Matemáticas (tiempos); Sociales (cooperación); Lengua (descripción oral); Artística (decoración de sacos); Tecno (fotos); Ética (respeto); Inglés (relay, jump, sack).

ACTIVIDAD 7 – Carrera con cucharas y pelotas

Objetivo: Favorecer equilibrio y concentración fina.

Materiales: Cucharas resistentes, pelotas pequeñas (o huevos plásticos), conos.

Duración sugerida: 30–35 minutos.

Origen: Juego clásico de ferias escolares y reuniones familiares.

Paso a paso

- 1) Normas y seguridad (3–4 min). Penalización si cae la pelota (volver X pasos).
- 2) Demostración (2–3 min). Postura estable; sostener la cuchara a la altura del pecho.
- 3) Práctica estática (5 min). Mantener la pelota 15–20 s sin caer.
- 4) Desplazamiento básico (6–8 min). Trayectos de 5–10 m; registro de intentos sin

caídas.

5) Competencias por rondas (8–10 min). Zig-zag; transferencia de pelota a un compañero.

6) Cierre (2–3 min). ¿Qué técnica ayudó más?

Estrategias: Auto habla (“pasos cortos, mirada al frente”); retroalimentación entre pares.

Variantes: Pelotas más grandes/ligeras; usar dos manos (nivel inicial) o una (avanzado).

Seguridad: Superficie seca; evitar empujones.

Evaluación formativa: Controla la cuchara; regula velocidad; respeta penalizaciones.

Articulación con áreas: Educación Física (equilibrio); Matemáticas (tiempos/intentos); Sociales (tradición); Lengua (descripción); Artística (decoración de cucharas); Tecno (fotos); Ética (paciencia); Inglés (spoon, ball, balance).

ACTIVIDAD 8 – El puente humano

Objetivo: Desarrollar cooperación, planificación y confianza.

Materiales: Colchonetas, conos.

Duración sugerida: 35–40 minutos.

Origen: Juego cooperativo escolar centrado en la ayuda mutua.

Paso a paso

1) Reglas de seguridad (5 min). Alturas bajas, manos y pies firmes; prohibido saltar desde altura.

2) Demostración guiada (3–4 min). Cómo formar puente estable y cómo pasar por debajo.

3) Ejercicios de confianza (5–6 min). Pasar por debajo de brazos; rodar sobre el piso.

4) Puentes por grupos (8–10 min). Cada integrante atraviesa y luego rota el rol.

5) Secuencia coordinada (8–10 min). Diseñar recorrido “puente → paso → giro”.

6) Cierre (3–4 min). Reflexión sobre confianza y comunicación.

Estrategias: Planificación en mini-equipos; roles rotativos (arquitectos/pasadores).

Variantes: Añadir un “paso de equilibrio” con línea en el piso; tiempo objetivo de grupo.

Seguridad: Colchonetas en apoyo; supervisión constante; retirar relojes/objetos.

Evaluación formativa: Cuida a sus compañeros; ejecuta con control; mejora coordinación.

Articulación con áreas: Educación Física (fuerza/estabilidad); Matemáticas (tiempos); Sociales (roles); Lengua (narración); Artística (dibujo); Tecno (grabación); Ética (apoyo); Inglés (bridge, pass).

ACTIVIDAD 9 – Puntería con globos de agua

Objetivo: Desarrollar precisión, coordinación ojo-mano y control de fuerza.

Materiales: Globos de agua (o pelotas blandas), blancos (botellas, conos), cubetas.

Duración sugerida: 30–40 minutos.

Origen: Adaptación lúdica para climas cálidos; puede sustituirse por pelotas blandas.

Paso a paso

- 1) Preparación y seguridad (5 min). Áreas separadas para lanzadores/espectadores; no apuntar a personas.
- 2) Técnica de lanzamiento (2–3 min). Agarre y movimiento de brazo controlado.
- 3) Práctica cercana (5–6 min). Blancos a corta distancia para ajustar fuerza.
- 4) Aumento de dificultad (8–10 min). Distancias y alturas variadas; puntajes diferenciados.
- 5) Competencia por equipos (8–10 min). Sumar puntaje total; rotación por turnos.
- 6) Limpieza y cierre (2–3 min). Recoger restos o cambiar por pelotas si clima no lo permite.

Estrategias: Objetivos graduados; feedback sobre ángulo y fuerza.

Variantes: Lanzar de espaldas tras giro; lanzar tras bote previo.

Seguridad: Evitar superficies resbalosas; uso de pelotas si hace frío.

Evaluación formativa: Ajusta fuerza; mejora precisión; respeta zona de seguridad.

Articulación con áreas: Educación Física (coordinación ojo-mano); Matemáticas (puntos); Sociales (cooperación); Lengua (registro); Artística (decoración de blancos); Tecno (fotos); Ética (respeto); Inglés (target, throw, hit).

ACTIVIDAD 10 – Mini campeonato de juegos mixtos

Objetivo: Integrar habilidades físicas y socioemocionales desarrolladas.

Materiales: Material de semanas previas; diplomas/medallas simbólicas.

Duración sugerida: 60–90 minutos.

Origen: Jornada de cierre integradora.

Paso a paso

- 1) Organización previa (10–15 min). Preparar estaciones; explicar puntaje y rotaciones.
- 2) Calentamiento general (5–7 min). Activación conjunta.

- 3) Estaciones (30–40 min). Rotación cronometrada; jueces (docente + ayudantes) registran puntajes.
- 4) Pausa de hidratación (5–7 min). Reforzar juego limpio.
- 5) Desafío final (10–15 min). Prueba integradora y colaborativa.
- 6) Premiación y cierre (10–15 min). Reconocer esfuerzo, colaboración y mejora; entrega de diplomas.
- 7) Evaluación docente (5–10 min). Registro de observaciones y acuerdos de mejora.

Estrategias: Estaciones con metas y rúbrica rápida; roles claros (capitán de tiempo, registrador).

Variantes: Puntos extra por cooperación destacada; “comodín de ayuda” entre equipos.

Seguridad: Supervisión por estación; hidratación adecuada.

Evaluación formativa: Integra habilidades; colabora; respeta normas y tiempos.

Articulación con áreas: Educación Física (aplicación de habilidades); Matemáticas (puntajes, rankings); Sociales (convivencia); Lengua (crónica breve del evento); Artística (diplomas); Tecno (registro multimedia); Ética (respeto, juego limpio); Inglés (game, points, winner).

Plan Semanal Detallado Grado 3

SESIÓN 1 – Motivación y acercamiento a los juegos tradicionales

Objetivo: Reconocer y valorar los juegos tradicionales a partir de la memoria familiar y cultural.

Materiales: tablero, marcadores, láminas o proyector con imágenes, videos cortos (1–2 min), hojas blancas, colores o crayolas.

Duración sugerida: 40–45 minutos.

Paso a paso (detallado):

1. **Pregunta motivadora (5 min):** El docente plantea: “¿Qué jugaban tus papás o abuelos cuando eran niños?”.
2. **Lluvia de ideas (5–7 min):** Estudiantes mencionan juegos, se escriben en el tablero (rayuela, escondite, trompo, etc.).
3. **Exploración visual (8 min):** Mostrar imágenes y videos cortos de juegos tradicionales colombianos y de otras regiones.
4. **Expresión artística (10–12 min):** Cada niño dibuja en su hoja un juego que le guste (tradicional o actual) y escribe su nombre.

5. **Socialización (8–10 min):** Compartir dibujos en grupos pequeños y luego 2–3 voluntarios presentan al curso.
6. **Cierre reflexivo (3 min):** Docente pregunta: “¿Por qué creen que los juegos tradicionales son importantes para nosotros?”.

Estrategias pedagógicas:

- Conversatorio guiado.
- Trabajo en parejas y grupos pequeños.
- Uso de material visual y audiovisual.
- Expresión artística como recurso de comunicación.

Articulación con áreas:

- **Educación Física:** reconocimiento de juegos como práctica cultural.
- **Ciencias Sociales:** memoria familiar y tradición.
- **Lengua Castellana:** oralidad y escritura básica.
- **Educación Artística:** expresión plástica.
- **Tecnología e Informática:** uso de videos e imágenes digitales.
- **Ética y Valores:** respeto y valoración de la diversidad cultural.
- **Inglés:** vocabulario básico (game, play, family, draw).

Actividad 1 – Carrera de tres pies

Objetivo: Desarrollar coordinación, equilibrio y cooperación en pareja.

Materiales: Pañuelos o cintas para atar las piernas, conos para marcar recorrido, cronómetro.

Duración sugerida: 40–45 minutos.

Origen: Juego tradicional adaptado de competencias de feria en las que dos personas deben coordinar sus movimientos para correr unidas por una pierna.

Paso a paso (detallado):

1. Preparación (5 min): Delimitar la pista y marcar salida y llegada.
2. Explicación de seguridad (3 min): Ajuste de cinta sin cortar circulación.
3. Demostración (3 min): Ejemplo de coordinación.
4. Calentamiento (5 min): Trote en pareja y movilidad articular.
5. Ensayo guiado (10 min): Caminar y luego correr.
6. Competencia (12 min): Tres rondas cronometradas.
7. Variante cooperativa (5 min): Circuito con obstáculos.
8. Cierre (3 min): Reflexión sobre cooperación.

Estrategias pedagógicas: trabajo en parejas, reflexión guiada, competencia lúdica.

Articulación con áreas:

- Educación Física: coordinación y equilibrio.
- Matemáticas: medición de tiempo.
- Ciencias Sociales: cooperación.
- Lengua Castellana: narración oral.
- Educación Artística: decoración de cintas.
- Tecnología e Informática: registro digital.
- Ética y Valores: respeto y apoyo.
- Inglés: vocabulary (three-legged race, team, tie, run).

Actividad 2 – La sogá (tira y afloja)

Objetivo: Trabajo en equipo, fuerza y resistencia.

Materiales: cuerda resistente, conos para marcar línea central, guantes opcionales.

Duración sugerida: 35–45 minutos.

Origen: Juego tradicional presente en festividades y encuentros rurales.

Paso a paso (detallado):

1. Preparación (5 min): Marcar la línea central y zonas seguras, enseñar cómo sujetar la cuerda.
2. Demostración técnica (3–4 min): Postura y uso de piernas.
3. Calentamiento (5 min): Sentadillas, estiramiento de brazos.
4. Ensayo sin fuerza (5 min): Tirar suavemente para comprender la mecánica.
5. Partidas cronometradas (15 min): Rondas de 1 minuto, alternando equipos.
6. Reflexión técnica (3 min): Conversar sobre estrategias usadas.
7. Cierre (2–3 min): Estiramientos de brazos y hombros.

Estrategias pedagógicas: trabajo cooperativo, ensayo progresivo, mini competencias.

Articulación con áreas:

- Educación Física: fuerza y resistencia.
- Matemáticas: conteo de rondas.
- Ciencias Sociales: cooperación.
- Lengua Castellana: descripción oral.
- Educación Artística: elaboración de banderines.
- Tecnología e Informática: video del juego.
- Ética y Valores: juego limpio.
- Inglés: vocabulary (rope, pull, team).

Actividad 3 – Cuerda doble

Objetivo: Coordinación, ritmo y cooperación.

Materiales: dos cuerdas largas, cronómetro.

Duración sugerida: 35–40 minutos.

Paso a paso (detallado):

1. Preparación (3 min): Formar trios.
2. Demostración (3 min): Girar dos cuerdas en sincronía.
3. Práctica de girado (5 min): Sin saltador, con conteo.
4. Salto individual (6–8 min): Practicar con una y luego con doble cuerda.
5. Desafíos progresivos (8–10 min): Variar ritmo y añadir giros.
6. Mini-competencias (5–6 min): Contar saltos seguidos.
7. Cierre (3–4 min): Reflexión grupal.

Estrategias pedagógicas: aprendizaje progresivo, retroalimentación grupal.

Articulación con áreas:

- Educación Física: coordinación.
- Matemáticas: conteo de saltos.
- Ciencias Sociales: cooperación.
- Lengua Castellana: narración.
- Educación Artística: dibujo de la actividad.
- Tecnología e Informática: grabación.
- Ética y Valores: perseverancia.
- Inglés: vocabulary (rope, jump, turn).

Actividad 4 – Circuito de obstáculos

Objetivo: Desarrollar la agilidad y orientación espacial.

Materiales: aros, conos, cuerdas, colchonetas.

Duración sugerida: 45–50 minutos.

Paso a paso (detallado):

1. Montaje de estaciones (8–10 min): Ubicar los materiales en diferentes puestos de actividad.
2. Demostración completa (3–4 min): Explicar cada estación del circuito.
3. Ensayo por estaciones (10 min): Grupos rotan de estación en estación para practicar.
4. Carrera cronometrada individual (10–12 min): Cada estudiante realiza el circuito completo.
5. Competencia por equipos (6–8 min): Se suman tiempos para definir al grupo más ágil.

6. Cierre con autoevaluación (3–4 min): Preguntar qué estación fue más fácil o difícil.

7. Recogida y orden (2–3 min).

Estrategias pedagógicas: estaciones de aprendizaje, juego cooperativo y competitivo.

Articulación con áreas:

- Educación Física: agilidad.
- Matemáticas: registro de tiempos.
- Ciencias Sociales: toma de decisiones.
- Lengua Castellana: descripción de la experiencia.
- Educación Artística: croquis del circuito.
- Tecnología e Informática: registro fotográfico.
- Ética y Valores: respeto de turnos.
- Inglés: vocabulary (circle, cone, jump).

Actividad 5 – Balón prisionero

Objetivo: Desarrollar la agilidad, puntería y toma de decisiones rápidas.

Materiales: balones blandos, conos, pañuelos.

Duración sugerida: 35–45 minutos.

Paso a paso (detallado):

1. Explicación de reglas (5 min): Cómo atrapar, lanzar y “prisionar” a los oponentes.
2. Calentamiento con balón (5 min): Ejercicios de pase y movilidad.
3. Prácticas de esquivas (5–6 min): Juegos de reacción ante lanzamientos suaves.
4. Partidas cortas (15–18 min): Varios juegos con cambios de equipo.
5. Tácticas y roles (5 min): Identificar estrategias y rotar posiciones.
6. Cierre (3–4 min): Reflexión sobre la importancia de la agilidad.

Estrategias pedagógicas: juego por rondas, roles rotativos, retroalimentación.

Articulación con áreas:

- Educación Física: agilidad y puntería.
- Matemáticas: conteo de puntos.
- Ciencias Sociales: cooperación.
- Lengua Castellana: registro escrito.
- Educación Artística: diseño de áreas de juego.
- Tecnología e Informática: fotos.
- Ética y Valores: respeto de reglas.
- Inglés: vocabulary (ball, throw, hit).

Actividad 6 – Encostalados por relevos

Objetivo: Fortalecer la velocidad, la coordinación y el trabajo cooperativo en equipos.

Materiales: sacos resistentes, conos para marcar salida y llegada, cronómetro.

Duración sugerida: 35–40 minutos.

Origen: Variante del tradicional juego de encostalados, adaptada en forma de relevos para potenciar la cooperación.

Paso a paso (detallado):

1. Preparación del espacio (5 min): Marcar carriles paralelos con conos para que cada equipo tenga su recorrido.
2. Explicación de reglas y seguridad (3 min): Solo avanza un jugador a la vez, al llegar pasa el saco a su compañero.
3. Calentamiento (5 min): Carrera suave, movilidad de rodillas y saltos cortos.
4. Ensayo en parejas (6–8 min): Practicar entrar y salir del saco rápidamente, dar pequeños saltos.
5. Carreras de relevos (12–15 min): Competencias cronometradas por equipos; gana el grupo con menor tiempo total.
6. Variante con obstáculos (3–4 min): Agregar conos o aros que deban esquivar saltando.
7. Cierre (2–3 min): Conversar sobre cómo la rapidez dependió de la cooperación.

Estrategias pedagógicas: trabajo en equipo, ensayo progresivo, competencia lúdica.

Articulación con áreas:

- Educación Física: velocidad y coordinación.
- Matemáticas: medición de tiempos.
- Ciencias Sociales: cooperación y roles.
- Lengua Castellana: descripción oral del juego.
- Educación Artística: decoración de sacos.
- Tecnología e Informática: fotos y cronometraje digital.
- Ética y Valores: respeto de turnos.
- Inglés: vocabulary (relay, sack, jump, team).

Actividad 7 – Carrera con cucharas y pelotas

Objetivo: Desarrollar el equilibrio, la concentración y la coordinación motriz fina.

Materiales: cucharas grandes, pelotas pequeñas (o limones), conos.

Duración sugerida: 30–35 minutos.

Origen: Juego tradicional de feria y cumpleaños, adaptado como dinámica escolar.

Paso a paso (detallado):

1. Preparación del espacio (3–4 min): Marcar recorrido con conos.
2. Explicación de reglas y seguridad (2–3 min): Llevar la pelota en la cuchara sin usar las manos, si cae se debe volver al inicio.
3. Demostración (2 min): Un voluntario muestra cómo sujetar la cuchara y caminar con calma.
4. Práctica estática (5 min): Mantener la pelota quieta en la cuchara durante 20–30 segundos.
5. Práctica en movimiento (6–8 min): Caminar lentamente en línea recta con la cuchara.
6. Competencias por rondas (8–10 min): Carreras individuales y luego por equipos.
7. Cierre (2–3 min): Preguntar: “¿Qué fue más importante, la velocidad o la concentración?”.

Estrategias pedagógicas: demostración práctica, autoevaluación, juegos cortos por rondas.

Articulación con áreas:

- Educación Física: equilibrio y motricidad fina.
- Matemáticas: medición de tiempos.
- Ciencias Sociales: tradición cultural.
- Lengua Castellana: descripción oral del juego.
- Educación Artística: decoración de cucharas.
- Tecnología e Informática: registro en fotos o video.
- Ética y Valores: paciencia y respeto.
- Inglés: vocabulary (spoon, ball, balance, fall).

Actividad 8 – El puente humano

Objetivo: Fomentar la confianza, la cooperación y la fuerza en grupo.

Materiales: colchonetas, conos.

Duración sugerida: 35–40 minutos.

Origen: Juego colaborativo que deriva de dinámicas de campamento y educación experiencial.

Paso a paso (detallado):

1. Explicación y seguridad (5 min): Aclarar que el respeto y la confianza son fundamentales, prohibido empujar.
2. Demostración guiada (3–4 min): Dos estudiantes forman un “puente” mientras otro pasa por debajo.
3. Ejercicios de confianza (5–6 min): Juegos breves en parejas (dejarse caer hacia atrás y ser sostenido).
4. Formación de puentes (8–10 min): Equipos de 5–6 forman puentes y los demás

compañeros atraviesan.

5. Secuencia coordinada (8–10 min): Repetir varias rondas, cambiando roles para que todos participen.

6. Cierre reflexivo (3–4 min): Conversar: “¿Cómo me sentí al depender de mis compañeros?”.

Estrategias pedagógicas: dinámicas de confianza, trabajo en equipo, reflexión grupal.

Articulación con áreas:

- Educación Física: fuerza y equilibrio.
- Matemáticas: conteo de rondas.
- Ciencias Sociales: roles y cooperación.
- Lengua Castellana: narración de la experiencia.
- Educación Artística: dibujo de la actividad.
- Tecnología e Informática: registro audiovisual.
- Ética y Valores: confianza y apoyo mutuo.
- Inglés: vocabulary (bridge, pass, under, support).

Actividad 9 – Puntería con globos de agua

Objetivo: Mejorar la precisión, la coordinación ojo-mano y la diversión cooperativa.

Materiales: globos de agua, cubetas, blancos (aros o cajas marcadas).

Duración sugerida: 30–40 minutos.

Origen: Actividad recreativa popular en fiestas comunitarias y escolares.

Paso a paso (detallado):

1. Preparación del espacio (5 min): Marcar líneas de lanzamiento a distintas distancias, preparar blancos.
2. Explicación de reglas y seguridad (3 min): Prohibido lanzar a la cara o a corta distancia, se apunta solo a los blancos.
3. Demostración (2–3 min): Un voluntario lanza desde la primera línea.
4. Práctica inicial (5–6 min): Lanzamientos a corta distancia con varios intentos.
5. Incremento de dificultad (8–10 min): Alejarse progresivamente, aumentando el reto.
6. Competencias por equipos (8–10 min): Cada equipo suma puntos al acertar en los blancos.
7. Limpieza y cierre (2–3 min): Todos ayudan a recoger restos de globos, luego breve reflexión sobre la precisión.

Estrategias pedagógicas: juego por niveles de dificultad, competencia por equipos, responsabilidad ambiental (limpieza).

Articulación con áreas:

- Educación Física: coordinación ojo-mano.
- Matemáticas: registro de puntajes.
- Ciencias Sociales: cooperación en grupo.
- Lengua Castellana: registro escrito de resultados.
- Educación Artística: decoración de los blancos.
- Tecnología e Informática: registro en fotos o videos.
- Ética y Valores: respeto por el entorno y reglas.
- Inglés: vocabulary (target, throw, hit, water balloon).

Plan Detallado grado 4.

SESIÓN 1 – Motivación y acercamiento a los juegos tradicionales

Objetivo: Reconocer y valorar los juegos tradicionales a partir de la memoria familiar y cultural.

Materiales: tablero, marcadores, láminas o proyector con imágenes, videos cortos (1–2 min), hojas blancas, colores o crayolas.

Duración sugerida: 40–45 minutos.

Paso a paso (detallado):

1. **Pregunta motivadora (5 min):** El docente plantea: “¿Qué jugaban tus papás o abuelos cuando eran niños?”.
2. **Lluvia de ideas (5–7 min):** Estudiantes mencionan juegos, se escriben en el tablero (rayuela, escondite, trompo, etc.).
3. **Exploración visual (8 min):** Mostrar imágenes y videos cortos de juegos tradicionales colombianos y de otras regiones.
4. **Expresión artística (10–12 min):** Cada niño dibuja en su hoja un juego que le guste (tradicional o actual) y escribe su nombre.
5. **Socialización (8–10 min):** Compartir dibujos en grupos pequeños y luego 2–3 voluntarios presentan al curso.
6. **Cierre reflexivo (3 min):** Docente pregunta: “¿Por qué creen que los juegos tradicionales son importantes para nosotros?”.

Estrategias pedagógicas:

- Conversatorio guiado.
- Trabajo en parejas y grupos pequeños.
- Uso de material visual y audiovisual.

- Expresión artística como recurso de comunicación.

Articulación con áreas:

- **Educación Física:** reconocimiento de juegos como práctica cultural.
- **Ciencias Sociales:** memoria familiar y tradición.
- **Lengua Castellana:** oralidad y escritura básica.
- **Educación Artística:** expresión plástica.
- **Tecnología e Informática:** uso de videos e imágenes digitales.
- **Ética y Valores:** respeto y valoración de la diversidad cultural.
- **Inglés:** vocabulario básico (game, play, family, draw).

Actividad 1 – El Trompo

Objetivo: Desarrollar coordinación, motricidad fina y concentración a través del dominio del trompo.

Materiales: trompos de madera o plástico, piolas resistentes, tiza para marcar círculo en el suelo.

Duración sugerida: 40–45 minutos.

Origen: El trompo es uno de los juegos más antiguos de la humanidad, practicado en diversas culturas. En Colombia, ha sido un símbolo de la infancia tradicional, donde los niños compiten por mantener el trompo girando el mayor tiempo posible o cumplir retos dentro de un círculo.

Paso a paso (detallado):

1. **Preparación del espacio (5 min):**
 - Marcar un círculo grande en el suelo con tiza.
 - Cada estudiante con su trompo y piola revisa que estén en buen estado.
2. **Explicación inicial (3–4 min):**
 - Breve historia del trompo.
 - Mostrar cómo se enrolla la piola correctamente y la forma de lanzarlo.
3. **Demostración práctica (3 min):**
 - Un docente o estudiante hábil muestra el lanzamiento y recogida del trompo.
4. **Práctica guiada (10 min):**
 - Los estudiantes practican enrollar y lanzar.
 - Primero sobre la palma de la mano, luego al suelo.
5. **Desafío individual (7–8 min):**
 - Competencia por mantener el trompo girando más tiempo.
 - El docente mide el tiempo con cronómetro.

6. Juego en círculo (7–8 min):

- Todos lanzan el trompo dentro del círculo.
- El reto es que los trompos no salgan del área marcada.

7. Cierre y reflexión (3–4 min):

- Conversar sobre la paciencia y la práctica para mejorar.
- Preguntar: “¿Qué fue lo más difícil, enrollar o mantenerlo girando?”.

Estrategias pedagógicas:

- Demostración directa.
- Aprendizaje por repetición y reto progresivo.
- Competencias cortas y motivadoras.
- Conversatorio reflexivo al cierre.

Articulación con áreas:

- **Educación Física:** coordinación motriz fina y gruesa.
- **Matemáticas:** medición de tiempos (segundos).
- **Ciencias Sociales:** tradición cultural del trompo.
- **Lengua Castellana:** narración oral de la experiencia.
- **Educación Artística:** decoración del trompo.
- **Tecnología e Informática:** registro fotográfico o en video.
- **Ética y Valores:** paciencia, respeto por turnos.
- **Inglés:** vocabulary (top, string, spin, circle).

Actividad 2 – Yermis (Bate Botella)

Objetivo: Desarrollar agilidad, velocidad de reacción y cooperación en equipo.

Materiales: pelota pequeña (de caucho o tenis), botella plástica vacía o lata, espacio amplio al aire libre.

Duración sugerida: 40–45 minutos.

Origen: Juego tradicional popular en barrios y pueblos colombianos, consiste en derribar una botella con una pelota y correr para evitar ser “quemado” antes de regresar a la base.

Paso a paso (detallado):

1. Preparación del espacio (5 min): marcar base y campo de juego.
2. Explicación de reglas (5 min): cómo lanzar la pelota, derribar la botella, correr a tocar la base y evitar ser eliminado.
3. Demostración práctica (3 min): dos estudiantes muestran la dinámica.
4. Práctica inicial (7 min): todos lanzan y corren de manera guiada.

5. Juego formal (15 min): rondas completas, rotando roles.
6. Variante cooperativa (5 min): formar equipos y sumar puntos.
7. Cierre reflexivo (3–4 min): conversar sobre trabajo en equipo y estrategias.

Estrategias pedagógicas: práctica guiada, roles rotativos, retroalimentación continua.

Articulación con áreas:

- Educación Física: agilidad y velocidad.
- Matemáticas: conteo de puntos.
- Ciencias Sociales: historia y tradición barrial.
- Lengua Castellana: narración oral.
- Educación Artística: elaboración de afiches del juego.
- Tecnología e Informática: video del partido.
- Ética y Valores: juego limpio.
- Inglés: vocabulary (bottle, ball, throw, run, base).

Actividad 3 – Rayuela avanzada (Golosa)

Objetivo: Fomentar equilibrio, precisión y coordinación.

Materiales: tiza para dibujar la rayuela, piedra plana o tejo pequeño.

Duración sugerida: 40 min.

Origen: Juego milenario practicado en Europa y América Latina. En Colombia, se llama “golosa” y se juega en patios escolares o calles.

Paso a paso (detallado):

1. Preparación (5 min): dibujar rayuela con casillas numeradas.
2. Explicación (5 min): repaso de reglas básicas y variantes (doble salto, reversa).
3. Demostración (3 min): un estudiante muestra cómo lanzar la piedra y avanzar.
4. Práctica guiada (10 min): todos ensayan turno por turno.
5. Competencia amistosa (12 min): en parejas o tríos.
6. Variante creativa (3–4 min): inventar nuevas reglas.
7. Cierre (3 min): reflexión sobre equilibrio y concentración.

Articulación con áreas:

- Educación Física: coordinación motriz.
- Matemáticas: secuencia numérica.
- Sociales: tradición cultural.
- Lengua Castellana: descripción escrita.
- Artística: decoración creativa de la rayuela.
- Tecnología: fotos digitales.

- Ética y Valores: respeto por turnos.
- Inglés: vocabulary (hop, square, stone, number).

Actividad 4 – Canicas (Competencia)

Objetivo: Mejorar puntería, precisión y paciencia.

Materiales: canicas, círculo dibujado en el suelo, tiza.

Duración sugerida: 35–40 min.

Origen: Juego universal de la infancia, en Colombia es típico en calles y patios.

Paso a paso:

1. Preparación (3–4 min): marcar círculo en el suelo.
2. Explicación de reglas (5 min): cada jugador coloca canicas en el centro, gana quien saque más.
3. Demostración (3 min): tiro básico con “uña”.
4. Práctica libre (8–10 min).
5. Juego formal (12–15 min).
6. Variante (3–4 min): tiros con obstáculos.
7. Cierre (2–3 min).

Articulación con áreas:

- Educación Física: puntería.
- Matemáticas: conteo de canicas ganadas.
- Sociales: historia del juego.
- Castellana: narración oral.
- Artística: dibujo de canicas.
- Tecnología: fotos.
- Ética: respeto por pertenencias.
- Inglés: vocabulary (marble, circle, shoot, win).

Actividad 5 – La lleva congelada

Objetivo: Desarrollar velocidad de reacción, cooperación y solidaridad.

Materiales: espacio amplio, conos.

Duración sugerida: 30–35 min.

Origen: Variante del juego de persecución tradicional, donde al ser tocado el jugador queda “congelado” y necesita ayuda de compañeros para liberarse.

Paso a paso:

1. Explicación de reglas (5 min).
2. Calentamiento (5 min): carreras cortas.
3. Juego inicial (10 min): persecución normal.
4. Variante cooperativa (7–8 min): liberar congelados tocando la mano.
5. Rondas finales (5–6 min).
6. Cierre (3 min): reflexión sobre apoyo mutuo.

Articulación con áreas:

- Educación Física: velocidad.
- Matemáticas: conteo de rondas.
- Sociales: cooperación.
- Castellana: narración.
- Artística: diseño de carteles.
- Tecnología: grabación.
- Ética: solidaridad.
- Inglés: vocabulary (freeze, tag, run, help).

Actividad 6 – Escondite con bases

Objetivo: Desarrollar agilidad, orientación espacial y estrategia.

Materiales: espacio amplio con árboles, paredes o conos para bases.

Duración sugerida: 40 min.

Origen: Juego universal, adaptado en Colombia con “bases” que se deben proteger.

Paso a paso:

1. Explicación de reglas (5 min).
2. Designar buscador (2–3 min).
3. Ronda de práctica (5 min).
4. Juego formal (15–18 min).
5. Variante (5–6 min): dos buscadores simultáneos.
6. Ronda final (7 min).
7. Cierre (3 min).

Articulación con áreas:

- Educación Física: agilidad.
- Matemáticas: tiempos de búsqueda.
- Sociales: roles.
- Castellana: narración oral.

- Artística: mapa del espacio.
- Tecnología: registro fotográfico.
- Ética: honestidad.
- Inglés: vocabulary (hide, seek, base, run).

Actividad 7 – Lazo individual con trucos

Objetivo: Coordinación, ritmo y creatividad.

Materiales: lazos largos.

Duración sugerida: 30–35 min.

Origen: El juego del lazo es un clásico en la infancia colombiana y mundial, practicado en patios y calles.

Paso a paso:

1. Explicación (3 min).
2. Calentamiento (5 min): saltos sin cuerda.
3. Práctica básica (5–6 min): saltos simples.
4. Introducción de trucos (8–10 min): cruzado, doble salto.
5. Mini competencia (7–8 min).
6. Cierre (3–4 min).

Articulación con áreas:

- Educación Física: coordinación.
- Matemáticas: conteo de saltos.
- Sociales: cooperación.
- Castellana: descripción escrita.
- Artística: ilustración del lazo.
- Tecnología: video.
- Ética: perseverancia.
- Inglés: vocabulary (rope, jump, cross, trick).

Actividad 8 – Quemados con variantes

Objetivo: Precisión, agilidad y trabajo en equipo.

Materiales: balones blandos, conos.

Duración sugerida: 40–45 min.

Origen: Juego muy popular en colegios, basado en lanzar balones para “quemar” a los rivales.

Paso a paso:

1. Preparación del campo (5 min).
2. Explicación de reglas (5 min).
3. Calentamiento (5 min).
4. Juego inicial (10 min).
5. Variante cooperativa (8–10 min): rescates.
6. Juego final (7–8 min).
7. Cierre (3 min).

Articulación con áreas:

- Educación Física: puntería y agilidad.
- Matemáticas: conteo de puntos.
- Sociales: cooperación.
- Castellana: narración.
- Artística: decoración de balones.
- Tecnología: fotos.
- Ética: respeto.
- Inglés: vocabulary (throw, ball, hit, safe).

Actividad 9 – Campeonato relámpago de juegos tradicionales

Objetivo: Integrar habilidades adquiridas en semanas previas.

Materiales: trompo, canicas, lazo, balones, conos.

Duración sugerida: 60–70 min.

Paso a paso:

1. Preparación de estaciones (10 min).
2. Explicación del sistema de rotación (5 min).
3. Competencia por equipos (30–35 min).
4. Registro de puntajes (5–7 min).
5. Premiación simbólica (5 min).
6. Cierre reflexivo (5 min).

Articulación con áreas:

- Educación Física: integración de habilidades.
- Matemáticas: sumatoria de puntos.
- Sociales: convivencia.
- Castellana: narración colectiva.
- Artística: diplomas creativos.

- Tecnología: registro digital.
- Ética: respeto y celebración.
- Inglés: vocabulary (team, points, win, play).

Plan de actividades grado 5

SESIÓN INICIAL – Motivación y acercamiento a los juegos tradicionales

Objetivo: Reconocer y valorar los juegos tradicionales a partir de la memoria familiar y cultural.

Materiales: tablero, marcadores, láminas o proyector con imágenes, videos cortos (1–2 min), hojas blancas, colores o crayolas.

Duración sugerida: 40–45 minutos.

Paso a paso (detallado):

1. **Pregunta motivadora (5 min):** El docente plantea: “¿Qué jugaban tus papás o abuelos cuando eran niños?”.
2. **Lluvia de ideas (5–7 min):** Estudiantes mencionan juegos, se escriben en el tablero (rayuela, escondite, trompo, etc.).
3. **Exploración visual (8 min):** Mostrar imágenes y videos cortos de juegos tradicionales colombianos y de otras regiones.
4. **Expresión artística (10–12 min):** Cada niño dibuja en su hoja un juego que le guste (tradicional o actual) y escribe su nombre.
5. **Socialización (8–10 min):** Compartir dibujos en grupos pequeños y luego 2–3 voluntarios presentan al curso.
6. **Cierre reflexivo (3 min):** Docente pregunta: “¿Por qué creen que los juegos tradicionales son importantes para nosotros?”.

Estrategias pedagógicas:

- Conversatorio guiado.
- Trabajo en parejas y grupos pequeños.
- Uso de material visual y audiovisual.
- Expresión artística como recurso de comunicación.

Articulación con áreas:

- **Educación Física:** reconocimiento de juegos como práctica cultural.
- **Ciencias Sociales:** memoria familiar y tradición.
- **Lengua Castellana:** oralidad y escritura básica.
- **Educación Artística:** expresión plástica.
- **Tecnología e Informática:** uso de videos e imágenes digitales.

- **Ética y Valores:** respeto y valoración de la diversidad cultural.
- **Inglés:** vocabulario básico (game, play, family, draw).

Actividad 1 – La Peregrina (Rayuela avanzada)

Objetivo: Potenciar equilibrio, concentración y pensamiento matemático.

Materiales: Tiza, piedras planas/tejos, tarjetas con operaciones.

Duración sugerida: 40–50 minutos.

Origen: Variante de la rayuela/golosa extendida en Europa y América Latina; en Colombia se juega en patios escolares y calles.

Paso a paso (detallado):

Preparación del espacio (5 min):

Marcar en el piso una rayuela del 1 al 10 con tiza.

Ubicar zona segura para esperar turnos y materiales listos.

Explicación inicial y reglas (4 min):

Lanzar la piedra al número correspondiente y avanzar sin pisar líneas.

Prohibido empujar; si se pisa línea, se pierde el turno.

Demostración práctica (3 min):

Docente o estudiante muestra lanzamiento, salto y recogida del tejo.

Ejemplo de cómo girar en casillas dobles y regresar.

Práctica guiada (8–10 min):

Cada estudiante realiza una ronda completa con acompañamiento.

Correcciones sobre equilibrio, mirada y control del ritmo.

Desafío matemático (8–10 min):

Al caer la piedra en un número, resolver una operación rápida.

Si acierta, gana un punto extra; si falla, repite en el próximo turno.

Juego formal por turnos (6–8 min):

Rondas breves con conteo de puntos por aciertos y fluidez.

Rotación ágil para mantener el ritmo de la sesión.

Cierre y reflexión (3–4 min):

¿Qué ayudó más: mirar los pies o el cuadro?

Registro rápido de avances y acuerdos para la próxima clase.

Estrategias pedagógicas: Demostración, práctica con retroalimentación, retos graduados.

Articulación con áreas:

Educación Física: equilibrio y coordinación.
Matemáticas: operaciones básicas y conteo.
Ciencias Sociales: tradición cultural.
Lengua Castellana: descripción oral y vocabulario.
Educación Artística: diseño de la rayuela.
Tecnología e Informática: registro fotográfico.
Ética y Valores: respeto por turnos.
Inglés: hop, stone, square, number.

Actividad 2 – El Bote Tarro

Objetivo: Desarrollar agilidad, velocidad y pensamiento estratégico.

Materiales: Tarro metálico/plástico, conos para límites.

Duración sugerida: 40 minutos.

Origen: Juego popular de barrio, mezcla de escondite con persecución y liberación.

Paso a paso (detallado):**Preparación del espacio (5 min):**

Colocar el tarro en el centro y marcar límites de juego.
Explicar zonas de seguridad y áreas prohibidas.

Explicación de reglas (4 min):

Un jugador “cuida” el tarro; los demás se esconden.
Para capturar, el cuidador debe tocar el tarro y nombrar al descubierto.

Demostración guiada (3 min):

Dos estudiantes simulan esconderse y liberar pateando el tarro.
Se muestra cómo reinicia la ronda tras una liberación.

Ronda de práctica (6–7 min):

Roles breves para que todos prueben cuidar y esconderse.
Correcciones sobre tiempos, mirada periférica y sigilo.

Juego formal por bloques (12–14 min):

Bloques de 4–5 min con rotación de cuidador.
Puntos por capturas y por liberaciones exitosas.

Variante estratégica (4–5 min):

Colocar “zona de recarga” donde el cuidador debe volver antes de seguir.
Esto favorece planes de distracción en equipo.

Cierre y reflexión (3–4 min):

¿Qué funcionó mejor: esconderse lejos o cerca del tarro?

Registro breve de estrategias efectivas.

Estrategias pedagógicas: Juego de roles, resolución de problemas, feedback inmediato.

Articulación con áreas:

Educación Física: velocidad, agilidad.

Matemáticas: conteo de puntos/tiempos.

Ciencias Sociales: cooperación y normas.

Lengua Castellana: narración de jugadas.

Educación Artística: diseño del “campo”.

Tecnología: video corto de estrategia.

Ética: juego limpio.

Inglés: can, run, hide, kick, guard.

Actividad 3 – La Lleva en Parejas

Objetivo: Fortalecer coordinación, comunicación y estrategia en dúos.

Materiales: Conos para límites y zonas seguras.

Duración sugerida: 35–40 minutos.

Origen: Variante cooperativa del juego “la lleva” donde se persigue por parejas.

Paso a paso (detallado):**Organización inicial (4–5 min):**

Formar parejas equilibradas (alturas/velocidades).

Designar la primera pareja que “lleva”.

Reglas y seguridad (3 min):

Solo se cambia el rol al tocar a otra pareja (ambos deben tocar).

Prohibido empujar; mantener cuidado en giros.

Ensayo guiado (6–7 min):

Carreras cortas para practicar sincronización y cambio de dirección.

Se propone un gesto/clave para coordinar.

Juego formal en rondas (12–14 min):

Rondas de 3–4 min con rotación rápida de la pareja que lleva.

Puntos por toques y por tiempo sin ser atrapados.

Variante con obstáculos (4–5 min):

Conos/aros para forzar cambios de trayectoria.

Aumenta la comunicación “izquierda/derecha/alto”.

Cierre y metacognición (3–4 min):

¿Qué señal fue más útil para coordinarnos?
Registro de estrategias para la próxima clase.

Estrategias pedagógicas: Cooperación por pares, señales no verbales, autoevaluación.

Articulación con áreas:

Educación Física: velocidad y coordinación.

Matemáticas: conteo de rondas/puntos.

Sociales: roles y acuerdos.

Lengua: diálogo y registro breve.

Artística: insignias de pareja.

Tecnología: fotos.

Ética: respeto y apoyo mutuo.

Inglés: tag, pair, run, catch.

Actividad 4 – Canicas (Torneo)

Objetivo: Desarrollar puntería, cálculo espacial y concentración.

Materiales: Canicas, círculo de tiza, planilla de puntajes.

Duración sugerida: 40 minutos.

Origen: Juego clásico de infancia practicado en patios y calles.

Paso a paso (detallado):**Preparación del área (3–4 min):**

Dibujar círculo grande y asignar puestos.

Cada jugador aporta 1–2 canicas al centro.

Reglas y técnica básica (4–5 min):

Explicar tiro con “uña” y faltas (salirse del área, mover círculo).

Gana quien extraiga más canicas del centro.

Demostración (3 min):

Docente muestra postura de mano y trayectoria baja.

Breve ejemplo de control de fuerza.

Práctica guiada (8–10 min):

Tiros a blancos cercanos, luego medianos.

Corrección individual de agarre y alineación.

Torneo por mesas (12–14 min):

Grupos de 4–5, todos contra todos.

Registro de puntos y paso a semifinales simbólicas.

Variante de precisión (3–4 min):

Pequeños “arcos” u obstáculos dentro del círculo.
Bonos de puntos por tiros difíciles.

Cierre (2–3 min):

¿Qué ajustaste: fuerza o ángulo?
Anotar aprendizajes y cuidado del material.

Estrategias pedagógicas: Andamiaje técnico, torneo corto, feedback formativo.

Articulación con áreas:

Educación Física: coordinación ojo-mano.
Matemáticas: sumatoria/puntuación.
Sociales: tradición y reglas comunes.
Lengua: relato de jugadas destacadas.
Artística: diseño de tableros/obstáculos.
Tecnología: fotos del torneo.
Ética: respeto por pertenencias.
Inglés: marble, circle, aim, hit, point.

Actividad 5 – Golosa Numérica (Operaciones)

Objetivo: Integrar movimiento y cálculo con problemas en acción.

Materiales: Tiza, tarjetas con operaciones (suma, resta, multiplicación; opción fracciones).

Duración sugerida: 35–40 minutos.

Paso a paso (detallado):**Preparación del tablero (4–5 min):**

Dibujar 9 casillas y asignarles operaciones.
Definir orden de avance y zona de espera.

Reglas y seguridad (3–4 min):

Lanzar tejo a la casilla objetivo sin pisar líneas.
Resolver la operación antes de continuar.

Demostración (3 min):

Un estudiante realiza lanzamiento, resuelve y salta.
Se modela cómo regresar sin perder equilibrio.

Práctica por estaciones (8–10 min):

Pequeños grupos rotan por casillas con operaciones similares.
Apoyos visuales para cálculo mental.

Juego formal (10–12 min):

Puntos por acierto correcto + recorrido sin faltas.
Rotación ágil y registro en planilla.

Variante por niveles (3–4 min):

Casillas “bonus” con multiplicación/fracciones.
Tiempo límite para decidir estrategia.

Cierre (2–3 min):

¿Qué operación se te facilitó más en movimiento?
Nota rápida de progresos.

Estrategias pedagógicas: Estaciones, pensamiento en voz alta, retos graduados.

Articulación con áreas:

Educación Física: equilibrio y saltos.
Matemáticas: cálculo mental y secuencias.
Sociales: juego tradicional adaptado.
Lengua: explicación de estrategias.
Artística: decoración de casillas.
Tecnología: foto del tablero y resultados.
Ética: respeto de turnos.
Inglés: hop, number, solve, result.

Actividad 6 – Yermis Avanzado

Objetivo: Fomentar cooperación, roles y estrategia en equipo.

Materiales: Tapa de gaseosa (yermis), palo/bate liviano, pelota pequeña, conos.

Duración sugerida: 40–50 minutos.

Origen: Juego de barrio colombiano con bateo de tapa y carreras de punto/base.

Paso a paso (detallado):**Montaje y roles (5 min):**

Marcar base de bateo y zona de fildeo.
Dividir en bateadores y defensores con rotación.

Reglas y seguridad (4 min):

Batear la tapa y correr a la base asignada.
Defensores recogen y tratan de “quemar” antes del regreso.

Demostración técnica (3–4 min):

Agarre del bate/palo y golpe controlado.
Posición del cuerpo y seguimiento del swing.

Ensayo de bateo/fildeo (8–10 min):

Series cortas: 3 intentos por estudiante.

Defensores practican comunicación “mía/tuya”.

Juego formal con puntaje (12–14 min):

Carreras anotadas por llegar a base sin ser quemado.

Cambio de roles a mitad del tiempo.

Variante táctica (3–4 min):

Zonas de “doble punto” más lejanas.

Decidir entre golpe seguro o arriesgado.

Cierre (3–4 min):

¿Qué comunicación mejoró la defensa?

Registro de fair play y acuerdos.

Estrategias pedagógicas: Roles definidos, táctica de riesgo/beneficio, comunicación efectiva.

Articulación con áreas:

Educación Física: coordinación y toma de decisiones.

Matemáticas: marcador y promedios.

Sociales: normas y cooperación.

Lengua: crónica breve del juego.

Artística: diseño de escudos de equipo.

Tecnología: video de jugadas.

Ética: solidaridad y respeto.

Inglés: hit, throw, run, base, out.

Actividad 7 – El Gato y el Ratón

Objetivo: Desarrollar reacción rápida, agilidad y anticipación.

Materiales: Pañuelo/distintivo para el “ratón”.

Duración sugerida: 30–35 minutos.

Origen: Tradicional juego de persecución en círculo con roles cambiantes.

Paso a paso (detallado):**Formación y roles (3–4 min):**

Grupo en círculo tomado de la mano.

Elegir un “gato” y un “ratón”.

Reglas y seguridad (3 min):

El ratón puede entrar/salir del círculo por “puertas” (brazos).

El gato solo puede perseguir por las mismas “puertas”; no empujar.

Demostración breve (2–3 min):

Simular entradas/salidas y cierres del círculo.

Mostrar cambio de roles al ser atrapado.

Rondas rápidas (10–12 min):

Cambiar gato/ratón cada 2–3 min para alta rotación.

Variar tamaño de “puertas” para ajustar dificultad.

Variante múltiple (5–6 min):

Dos gatos vs. dos ratones.

Enfatizar coordinación del círculo (abrir/cerrar).

Cierre (3 min):

¿Dónde convino esperar al ratón: dentro o fuera?

Respirar y estirar brevemente.

Estrategias pedagógicas: Rotación alta de roles, análisis de trayectorias, control del espacio.

Articulación con áreas:

Educación Física: agilidad y reacción.

Matemáticas: tiempo por rondas.

Sociales: cooperación del círculo.

Lengua: explicación de estrategias.

Artística: cartel del juego.

Tecnología: gif corto de jugadas.

Ética: cuidado mutuo.

Inglés: cat, mouse, catch, gate, circle.

Actividad 8 – La Cuerda Cooperativa

Objetivo: Potenciar sincronización, ritmo grupal y liderazgo compartido.

Materiales: Cuerda larga, cronómetro, música opcional.

Duración sugerida: 35–40 minutos.

Origen: Saltos con cuerda practicados en barrios y escuelas; versión grupal promueve cooperación.

Paso a paso (detallado):

Organización inicial (4–5 min):

Dos giran la cuerda; tres ingresan a saltar.
Definir cola de espera y orden de entrada.

Reglas y seguridad (3 min):

Entrar cuando la cuerda toca el suelo.
Salir por el lateral sin detener el giro.

Demostración (2–3 min):

Docente muestra ingreso/egreso seguro y ritmo básico.
Ejemplo de palmadas al saltar (1–2–3).

Práctica progresiva (8–10 min):

Comenzar con 2 saltadores, luego 3–4.
Contar saltos seguidos como meta común.

Retos cooperativos (10–12 min):

Entrar sin detener cuerda, cambios de dirección o palmas.
Intento con canto/ritmo para mantener sincronía.

Cierre (3–4 min):

¿Qué liderazgo ayudó a sostener el ritmo?
Registro de mejor marca grupal.

Estrategias pedagógicas: Ritmo compartido, liderazgo rotativo, metas comunes.

Articulación con áreas:

Educación Física: coordinación rítmica.
Matemáticas: conteo de saltos/tiempos.
Sociales: liderazgo y roles.
Lengua: acuerdos verbales de inicio/fin.
Artística: canción/ritmo del grupo.
Tecnología: cronometraje en video.
Ética: apoyo y paciencia.
Inglés: rope, jump, enter, exit, rhythm.

Actividad 9 – Campeonato de Juegos Tradicionales

Objetivo: Integrar habilidades aprendidas y fortalecer la convivencia.

Materiales: Trompos, canicas, cuerdas, rayuela, planillas y diplomas simbólicos.

Duración sugerida: 60–80 minutos.

Paso a paso (detallado):

Montaje de estaciones (8–10 min):

Cuatro estaciones: trompo, canicas, cuerda, golosa.
Explicar criterios de puntaje y rotación.

Reglas de competencia (4–5 min):

Tiempo por estación (8–10 min) y cambio a la señal.
Puntos por logro y por fair play (bono de convivencia).

Competencia por equipos (30–35 min):

Equipos rotan; un estudiante registra puntaje.
Docente supervisa seguridad y tiempos.

Suma y final rápida (6–8 min):

Sumatoria de puntajes y desempate relámpago.
Juego final votado por el grupo.

Premiación y reconocimiento (5–7 min):

Diplomas simbólicos: técnica, cooperación, esfuerzo.
Aplauso general y foto del grupo.

Cierre reflexivo (3–4 min):

¿Qué valor predominó hoy: respeto, apoyo o constancia?
Acuerdos para próximos encuentros.

Estrategias pedagógicas: Estaciones, coevaluación, refuerzo positivo.

Articulación con áreas:

Educación Física: integración de habilidades.

Matemáticas: sumatoria/registro.

Sociales: convivencia y ciudadanía.

Lengua: crónica breve del campeonato.

Artística: diseño de diplomas.

Tecnología: planilla digital y fotos.

Ética: juego limpio y celebración del otro.

Inglés: team, points, win, fair play

Plan de Actividades Grupo de Aceleración

SESIÓN INICIAL – Motivación y acercamiento a los juegos tradicionales

Objetivo: Reconocer y valorar los juegos tradicionales a partir de la memoria familiar y cultural.

Materiales: tablero, marcadores, láminas o proyector con imágenes, videos cortos (1–2 min), hojas blancas, colores o crayolas.

Duración sugerida: 40–45 minutos.

Paso a paso (detallado):

1. **Pregunta motivadora (5 min):** El docente plantea: “¿Qué jugaban tus papás o abuelos cuando eran niños?”.
2. **Lluvia de ideas (5–7 min):** Estudiantes mencionan juegos, se escriben en el tablero (rayuela, escondite, trompo, etc.).
3. **Exploración visual (8 min):** Mostrar imágenes y videos cortos de juegos tradicionales colombianos y de otras regiones.
4. **Expresión artística (10–12 min):** Cada niño dibuja en su hoja un juego que le guste (tradicional o actual) y escribe su nombre.
5. **Socialización (8–10 min):** Compartir dibujos en grupos pequeños y luego 2–3 voluntarios presentan al curso.
6. **Cierre reflexivo (3 min):** Docente pregunta: “¿Por qué creen que los juegos tradicionales son importantes para nosotros?”.

Estrategias pedagógicas:

- Conversatorio guiado.
- Trabajo en parejas y grupos pequeños.
- Uso de material visual y audiovisual.
- Expresión artística como recurso de comunicación.

Articulación con áreas:

- **Educación Física:** reconocimiento de juegos como práctica cultural.
- **Ciencias Sociales:** memoria familiar y tradición.
- **Lengua Castellana:** oralidad y escritura básica.
- **Educación Artística:** expresión plástica.
- **Tecnología e Informática:** uso de videos e imágenes digitales.
- **Ética y Valores:** respeto y valoración de la diversidad cultural.
- **Inglés:** vocabulario básico (game, play, family, draw).

ACTIVIDAD 2 – La Rayuela Matemática

- **Objetivo:** Reforzar conteo, sumas y multiplicaciones a través del movimiento.
- **Origen:** La rayuela es un juego tradicional con raíces en la antigua Roma y popular en América Latina, donde se usaba para enseñar números y destrezas motrices.
- **Materiales:** Tiza para dibujar, piedra o ficha, operaciones escritas en tarjetas.
- **Duración:** 40–45 min.

Paso a paso (detallado):

1. **Preparación del espacio (5 min):** Dibujar la rayuela con cuadros del 1 al 10. Colocar tarjetas con operaciones.
2. **Explicación inicial (3–4 min):** El docente muestra cómo lanzar la piedra y avanzar por los cuadros.
3. **Calentamiento (3 min):** Saltos cortos en el lugar y estiramientos.
4. **Juego guiado (8–10 min):** Cada niño lanza la piedra, avanza y debe resolver la operación del cuadro.
5. **Variante cooperativa (10 min):** En parejas, uno resuelve mientras el otro controla el tiempo.
6. **Competencia final (10 min):** Gana quien complete el recorrido con más operaciones correctas.
7. **Cierre (3 min):** Reflexión sobre la importancia de los juegos para aprender matemáticas.

Estrategias pedagógicas: aprendizaje lúdico, resolución de problemas, trabajo cooperativo.

Articulación con áreas:

- Educación Física: coordinación y equilibrio.
- Matemáticas: sumas, restas y multiplicaciones.
- Ciencias Sociales: tradición cultural de la rayuela.
- Lengua Castellana: escritura de números y operaciones.
- Educación Artística: decoración de la rayuela.
- Tecnología e Informática: registro fotográfico.
- Ética y Valores: respeto de turnos.
- Inglés: vocabulary (hop, stone, number, square).

ACTIVIDAD 3 – Trompo de Preguntas

- **Objetivo:** Fortalecer la lectura, la escritura y la oralidad mediante un juego tradicional.
- **Origen:** El trompo es un juego milenario con versiones en Asia y América. En Colombia, se popularizó en zonas rurales como pasatiempo de niños y adultos.
- **Materiales:** Trompos, piolas, tarjetas con preguntas de lectura o cultura general, cronómetro.
- **Duración:** 40 min.

Paso a paso (detallado):

1. **Preparación del espacio (5 min):** Marcar un círculo grande en el suelo para lanzar trompos.
2. **Explicación inicial (3–4 min):** Breve historia del trompo, demostración de cómo enrollar y lanzar.
3. **Práctica guiada (8–10 min):** Cada niño lanza su trompo; el docente corrige técnica.
4. **Juego de preguntas (10 min):** Mientras el trompo gira, el estudiante debe responder una pregunta.
5. **Competencia de resistencia (7–8 min):** Gana quien mantenga su trompo girando más tiempo respondiendo bien.
6. **Cierre reflexivo (3 min):** Conversar sobre paciencia y práctica.

Estrategias pedagógicas: aprendizaje por reto, juego con preguntas, trabajo individual con apoyo grupal.

Articulación con áreas:

- Educación Física: coordinación motriz.
- Lengua Castellana: lectura y respuesta oral.
- Ciencias Sociales: tradición cultural del trompo.
- Matemáticas: conteo de rondas y tiempos.
- Educación Artística: pintura y decoración de trompos.
- Tecnología e Informática: grabación de lanzamientos.
- Ética y Valores: perseverancia y respeto.
- Inglés: vocabulary (top, spin, throw, question).

ACTIVIDAD 4 – La Golosa de Palabras

- **Objetivo:** Desarrollar lectura, escritura y creatividad a través de un juego motor.
- **Origen:** La golosa (otra forma de la rayuela) es un juego tradicional practicado en patios escolares y calles, adaptado en este caso al aprendizaje de palabras.

- **Materiales:** Rayuela dibujada con sílabas (ma, me, mi, mo, mu...), fichas o piedras, hojas y lápices.
- **Duración:** 40–45 min.

Paso a paso (detallado):

1. **Preparación del espacio (5 min):** Dibujar rayuela con sílabas en lugar de números.
2. **Explicación inicial (3 min):** El docente explica que deben formar palabras con las sílabas por donde pasen.
3. **Demostración (2 min):** Ejemplo: si pasan por “ma” y “sa”, forman “masa”.
4. **Juego individual (10–12 min):** Cada niño avanza y escribe la palabra formada.
5. **Juego en parejas (8–10 min):** Un niño salta y el otro escribe la palabra en la hoja.
6. **Competencia lúdica (5–7 min):** Gana quien construya más palabras correctas.
7. **Cierre (3 min):** Reflexión: “¿Qué palabra fue la más divertida o difícil de armar?”.

Estrategias pedagógicas: aprendizaje kinestésico, construcción colectiva, expresión escrita.

Articulación con áreas:

- Lengua Castellana: lectura y escritura de palabras.
- Educación Física: coordinación y motricidad fina.
- Ciencias Sociales: transmisión cultural del juego.
- Matemáticas: conteo de palabras.
- Educación Artística: decoración de la golosa.
- Tecnología e Informática: registro de palabras en computador/tableta.
- Ética y Valores: trabajo colaborativo.
- Inglés: vocabulary (word, jump, syllable, write).

ACTIVIDAD 5 – Encostalados con Operaciones

- **Objetivo:** Reforzar cálculo mental y trabajo cooperativo en equipos.
- **Origen:** El juego de encostalados es tradicional en festivales y celebraciones campesinas; aquí se adapta con operaciones matemáticas.
- **Materiales:** Sacos resistentes, tarjetas con operaciones, conos para marcar recorridos.
- **Duración:** 40–45 min.

Paso a paso (detallado):

1. **Preparación del espacio (5 min):** Marcar carriles de carrera con conos.

2. **Explicación de reglas (3 min):** Solo avanza un jugador a la vez; al llegar debe resolver una operación.
3. **Demostración (3 min):** Un niño muestra cómo avanzar saltando en el saco y resolver la tarjeta.
4. **Ensayo inicial (5 min):** Practicar saltos cortos sin competencia.
5. **Carrera de relevos (12–15 min):** Cada equipo corre, responde y entrega el saco al compañero.
6. **Variante con obstáculos (5–6 min):** Incluir conos o cuerdas para saltar.
7. **Cierre reflexivo (3 min):** Preguntar: “¿Qué fue más difícil: saltar o resolver rápido la operación?”.

Estrategias pedagógicas: ensayo progresivo, aprendizaje en equipo, retos matemáticos.

Articulación con áreas:

- Educación Física: velocidad y agilidad.
- Matemáticas: cálculo mental (suma, resta, multiplicación).
- Ciencias Sociales: cooperación en equipo.
- Lengua Castellana: lectura de enunciados.
- Educación Artística: decoración de sacos.
- Tecnología e Informática: registro digital de tiempos.
- Ética y Valores: respeto de turnos.
- Inglés: vocabulary (sack, race, jump, team).

ACTIVIDAD 6 – Balón Prisionero con Retos

- **Objetivo:** Desarrollar agilidad, puntería y toma de decisiones rápidas.
- **Origen:** El balón prisionero es un juego tradicional en escuelas y barrios, practicado en América y Europa desde el siglo XIX como pasatiempo colectivo.
- **Materiales:** Balones blandos, conos, pañuelos de colores.
- **Duración:** 35–40 min.

Paso a paso (detallado):

1. **Explicación inicial (5 min):** Reglas del juego: lanzar para “prisionar” al oponente, no golpear en la cara, y cómo liberar compañeros.
2. **Calentamiento con balón (5 min):** Pases rápidos, movilidad de brazos y piernas.
3. **Prácticas de esquivas (5–6 min):** Los niños corren y esquivan lanzamientos suaves.
4. **Juego oficial (12–15 min):** Rondas cortas de 3–4 minutos, cambiando equipos.
5. **Variante con retos (5–6 min):** Para liberar compañeros deben resolver una operación matemática o leer una palabra en voz alta.
6. **Cierre (3 min):** Reflexión sobre el respeto en el juego y la importancia de la estrategia.

Estrategias pedagógicas: juego por rondas, aprendizaje por retos, roles rotativos.

Articulación con áreas:

- Educación Física: agilidad y puntería.
- Matemáticas: resolución de operaciones rápidas.
- Lengua Castellana: lectura de palabras.
- Ciencias Sociales: cooperación y juego limpio.
- Educación Artística: diseño de pañuelos de equipos.
- Tecnología e Informática: registro en fotos.
- Ética y Valores: respeto de reglas.
- Inglés: vocabulary (ball, throw, dodge, prison).

ACTIVIDAD 7 – Yermis (Bate y Corre)

- **Objetivo:** Potenciar la coordinación ojo-mano, la agilidad y el trabajo en equipo.
- **Origen:** Juego tradicional colombiano, variante popular del béisbol callejero, jugado con una tapa o pelota improvisada.
- **Materiales:** Pelota pequeña (o tapa), bate de madera o palo, conos.
- **Duración:** 40–45 min.

Paso a paso (detallado):

1. **Preparación del campo (5 min):** Delimitar bases con conos.
2. **Explicación de reglas (4 min):** Cómo batear, correr y anotar puntos.
3. **Demostración (3 min):** Un voluntario batea y corre para mostrar el recorrido.
4. **Práctica inicial (6–8 min):** Turnos de bateo sin competencia para dominar el movimiento.
5. **Juego oficial (12–15 min):** Dos equipos se enfrentan en rondas cronometradas.
6. **Variante cooperativa (5 min):** Todos batean y corren en conjunto contra el tiempo.
7. **Cierre (3–4 min):** Preguntar: “¿Qué fue más difícil: batear o correr rápido?”.

Estrategias pedagógicas: práctica progresiva, roles rotativos, aprendizaje cooperativo.

Articulación con áreas:

- Educación Física: coordinación y agilidad.
- Matemáticas: conteo de puntos.
- Lengua Castellana: narración oral de jugadas.
- Ciencias Sociales: tradición barrial.
- Educación Artística: diseño de banderines.
- Tecnología e Informática: registro audiovisual.
- Ética y Valores: respeto de turnos.

- Inglés: vocabulary (hit, run, base, point).

ACTIVIDAD 8 – La Lleva (Pilla-pilla) con Desafíos

- **Objetivo:** Desarrollar velocidad de reacción, autocontrol y estrategias grupales.
- **Origen:** Juego universal de persecución, conocido en Colombia como “la lleva”, practicado en calles y patios escolares.
- **Materiales:** Conos para delimitar zona de juego, tarjetas con pequeños retos (sumas, trabalenguas, mímicas).
- **Duración:** 30–35 min.

Paso a paso (detallado):

1. **Preparación del espacio (3 min):** Delimitar área segura para correr.
2. **Explicación inicial (3 min):** Un jugador “la lleva” y debe atrapar a otro tocándolo.
3. **Calentamiento (4 min):** Juegos de reacción: correr, detenerse, girar.
4. **Juego libre (8–10 min):** Rondas cortas de 2 minutos.
5. **Variante con desafíos (8–10 min):** El atrapado solo se libera si cumple un reto rápido (ejemplo: resolver suma, decir un trabalenguas, hacer un gesto).
6. **Cierre (3–4 min):** Reflexión sobre el autocontrol y la rapidez mental.

Estrategias pedagógicas: aprendizaje lúdico, retos mentales, juego por rondas.

Articulación con áreas:

- Educación Física: velocidad de reacción.
- Matemáticas: resolución de sumas.
- Lengua Castellana: trabalenguas y expresión oral.
- Ciencias Sociales: juego colectivo tradicional.
- Educación Artística: dramatización de mímicas.
- Tecnología e Informática: registro fotográfico.
- Ética y Valores: respeto y aceptación del rol.
- Inglés: vocabulary (tag, run, catch, fast).

ACTIVIDAD 9 – Canicas Matemáticas

- **Objetivo:** Reforzar cálculo mental y precisión motriz.

- **Origen:** Juego popular desde la antigüedad en culturas indígenas y coloniales; se juega en calles, patios y parques.
- **Materiales:** Canicas, tiza para marcar círculo, tarjetas con operaciones matemáticas.
- **Duración:** 35–40 min.

Paso a paso (detallado):

1. **Preparación (5 min):** Dibujar círculo grande en el piso, colocar canicas en el centro.
2. **Explicación de reglas (3 min):** Golpear canicas para sacarlas del círculo.
3. **Demostración (2 min):** Un niño muestra cómo lanzar con el dedo.
4. **Práctica inicial (6–8 min):** Turnos libres para familiarizarse con el lanzamiento.
5. **Juego oficial (12–15 min):** Cada canica ganada trae una operación matemática que el niño debe resolver.
6. **Variante cooperativa (5 min):** En equipos, suman puntos de operaciones resueltas.
7. **Cierre (3–4 min):** Reflexión: “¿Fue más difícil atinar con la canica o resolver la operación?”.

Estrategias pedagógicas: práctica motriz, aprendizaje integrado, competencia lúdica.

Articulación con áreas:

- Educación Física: coordinación ojo-mano.
- Matemáticas: sumas y multiplicaciones.
- Ciencias Sociales: tradición cultural.
- Lengua Castellana: registro escrito de operaciones.
- Educación Artística: decoración de bolsas de canicas.
- Tecnología e Informática: fotos y conteo digital.
- Ética y Valores: honestidad en la puntuación.
- Inglés: vocabulary (marble, circle, hit, point).

ACTIVIDAD 10 – La Gallinita Ciega.

- **Objetivo:** Desarrollar orientación espacial, confianza y habilidades sensoriales (oído y tacto).
- **Origen:** Juego de origen europeo, que llegó a América durante la época colonial. En Colombia se jugaba en patios y plazas, donde un niño con los ojos vendados debía atrapar a sus compañeros siguiendo sus voces o sonidos.
- **Materiales:** Pañuelo para vendar los ojos, espacio despejado (aula amplia, patio o coliseo).
- **Duración sugerida:** 35–40 minutos.

Paso a paso (detallado):

1. **Preparación del espacio (3–4 min):** Organizar un área segura, libre de objetos que puedan causar tropiezos.
2. **Explicación inicial (3 min):** Contar el origen del juego y explicar las reglas:
 - Un jugador se venda los ojos (la “gallinita”).
 - Los demás se mueven alrededor, haciendo sonidos o llamando con el nombre.
 - La gallinita debe atrapar a alguien y adivinar quién es.
3. **Demostración (2–3 min):** El docente o dos estudiantes hacen una ronda corta de ejemplo.
4. **Primera ronda (6–8 min):** Un estudiante es la gallinita, los demás participan haciendo sonidos o palmas.
5. **Rotación de roles (10 min):** Varias rondas para que todos tengan la oportunidad de ser la gallinita.
6. **Variante (5–6 min):** En lugar de solo atrapar, la gallinita debe adivinar quién atrapó usando la voz o el tacto (con precaución).
7. **Cierre (3–4 min):** Conversar: “¿Qué sentiste al no poder ver? ¿Fue fácil confiar en tus compañeros?”.

Estrategias pedagógicas: dinámica sensorial, rotación de roles, juego cooperativo y reflexivo.

Articulación con áreas:

- **Educación Física:** orientación espacial y motricidad.
- **Matemáticas:** conteo de rondas y turnos.
- **Ciencias Sociales:** juego tradicional en la cultura popular.
- **Lengua Castellana:** narración oral de la experiencia.
- **Educación Artística:** representación gráfica del juego.
- **Tecnología e Informática:** registro fotográfico o en video.
- **Ética y Valores:** confianza, respeto y solidaridad.
- **Inglés:** vocabulary (blindfold, catch, guess, friend).

Instrumento de Evaluación Integrado

Criterio	Nivel Alto (4)	Nivel Medio (3)	Nivel Básico (2)	Nivel Bajo (1)	Cotejo (✓/X)	Observaciones
Participación activa	Participa siempre, propone ideas y motiva a otros.	Participa regularmente y cumple su rol.	Participa de manera ocasional.	Se mantiene al margen, casi no interviene.		
Respeto de reglas	Respeto todas las reglas sin recordatorios.	Respeto la mayoría de reglas con pocos recordatorios.	Requiere recordatorios constantes.	No respeta las reglas y afecta el juego.		
Trabajo en equipo y cooperación	Coopera plenamente, apoya y escucha a sus compañeros.	Coopera en la mayoría de actividades.	Coopera parcialmente, a veces genera conflictos.	No coopera, interrumpe o se aísla.		
Motricidad y desempeño físico	Muestra gran coordinación, precisión y mejora continua.	Ejecuta con coordinación aceptable y mejora progresiva.	Dificultad en la coordinación, mejora limitada.	No logra ejecutar adecuadamente los movimientos.		
Expresión y reflexión	Explica claramente su experiencia y reconoce el origen cultural del juego.	Explica parcialmente su experiencia y reconoce algunos aspectos culturales.	Explica de forma muy breve, con dificultad.	No logra expresar ni relacionar con la tradición.		
Valores (respeto, honestidad, apoyo)	Siempre demuestra respeto, juego limpio y solidaridad.	Generalmente respeta y coopera.	Respeto parcialmente, con algunos conflictos.	No respeta ni muestra actitudes de apoyo.		