



ATLAS DE LA
diversidad

Fichas: guías para educadores



JUEGOS





Ficha: juegos

Descripción general:

Nivel: 10 a 12 años

Duración: de 5 a 7 encuentros

Áreas: Conocimiento del Medio Natural y Social, Lenguaje, Matemática.

Descripción: El grupo selecciona un tipo de juego propio de su localidad y describe: los materiales necesarios, el número de jugadores, la forma de juego, el momento propicio para jugarlo y el lugar adecuado.





Objetivos

Competencias TIC

Tecnológicas:

- ✓ Utilizar el ordenador/computadora de forma segura y responsable.
- ✓ Saber utilizar el nombre de usuario y la contraseña.
- ✓ Identificar herramientas con funciones concretas.
- ✓ Producir trabajos combinando diversas herramientas.

Informacionales:

- ✓ Utilizar un navegador en Internet de manera autónoma.
- ✓ Consultar bases de datos.
- ✓ Realizar búsquedas de información.
- ✓ Adquirir criterio para presentar y valorar la información.
- ✓ Interpretar gráficos sencillos.
- ✓ Diferenciar distintas estructuras para presentar información.

Comunicacionales:

- ✓ Conocer distintos estilos de comunicación (normas de cortesía y corrección).
- ✓ Uso responsable del correo electrónico.
- ✓ Participar en espacios colaborativos aportando información y construyendo el propio conocimiento.





Objetivos

Valores

- ✓ Conocer a los “otros” partiendo de la propia realidad.
- ✓ Situar nuestra manera de vivir en un entorno más amplio y descubrir que el entorno cercano también es diverso.
- ✓ Reflexionar sobre la influencia de las condiciones sociales, económicas y geográficas en la vida de las personas.
- ✓ Saber ponerse en el lugar del otro y valorar su trabajo.
- ✓ Elaborar el trabajo teniendo presente los destinatarios (chicos y chicas de escuelas y centros de diversos lugares).
- ✓ Elaborar pautas de actuación para mejorar el proceso de diálogo participando de forma activa, buscando buenas razones, teniendo en cuenta la intención de llegar a un consenso, etc.
- ✓ Comprobar que las opiniones y puntos de vista, tanto los propios como los de otras personas están sujetos a modificaciones y cambios.





Ficha: juegos

Índice:



Para completar la ficha



Para enriquecer la ficha



¡A publicar en Atlas!



Para trabajar las diversas áreas del currículum



Para trabajar con los juegos de Atlas



Criterios de evaluación



Recursos tecnológicos





Ficha: juegos



Para completar la ficha:

1. Hablando de juegos... ¿A qué jugamos? ¿Cómo jugamos? ¿Cuándo? ¿Dónde?

- ✓ Confeccionar con los alumnos una lista con sus juegos habituales.
- ✓ Describir entre todos un juego.
- ✓ Reconocer los elementos que caracterizan a un juego:
 - Participantes y roles
 - Elementos necesarios
 - Reglas del juego
 - Lugares y momentos adecuados para jugarlo
- ✓ Recopilar información sobre juegos tradicionales del lugar: sus orígenes, sus características distintivas.

1

Momento de recuperar ideas previas y buscar nuevas





Ficha: juegos

- ✓ Utilizar diferentes fuentes, si es necesario:
 - Hablando con abuelos, tíos, madres, padres y personas de la comunidad que puedan dar testimonio sobre los juegos típicos.
 - Consultando revistas, libros, páginas web.
 - Observando fotografías y películas.

2

Momento de
selección

2. ¿Con cuál nos quedamos?

- ✓ Considerar y analizar toda la información recopilada para seleccionar un juego que nos represente como comunidad.
- ✓ Elegir uno por consenso, votación o sorteo.





3. Nos convertimos en especialistas

3

Momento de búsqueda
de información

- ✓ Para poder describir bien el juego elegido se debe saber todo sobre él.
Algunas pistas:
 - Investigar diferentes formas de jugar el juego en relación a los elementos necesarios, número de jugadores, reglas, lugares y momentos preferidos, etc.
 - ¿Cómo, dónde y cuándo se popularizó el juego?
 - Comparar las formas de jugarlo en diferentes épocas.
 - ¿Qué elementos se usaron para jugar a través del tiempo?
 - ¿Conocemos otros lugares donde se juegue?
 - Fundamentar por qué consideramos este juego como típico de nuestro lugar.
 - Recoger anécdotas de jugadores expertos.

- ✓ Utilizar diferentes fuentes de información y de registro. Consultar los juegos ya publicados en Atlas.





4. ¡A organizar la información!

4

Momento de organizar
la información

- ✓ Proponer un título para la ficha.
- ✓ Preparar una breve descripción interesante, motivadora.
- ✓ Describir el juego detallando:
 - **Tipo de juego:** Deporte, de Mesa, Infantiles, Otros
 - **Elementos:** realizar un listado con los materiales o recursos necesarios para desarrollar el juego.
 - **Participantes:** Identificar el número de jugadores y los roles de cada uno de ellos.
 - **Forma de juego:** detallar las instrucciones o pasos a seguir para poder jugar. Algunas sugerencias para llevar a cabo esta tarea: ponerse en el lugar del que no conoce el juego, respetar la secuencia adecuada, no saltarse ningún paso, explicitar hasta lo que parece obvio, usar un vocabulario preciso.
 - **Cuándo se juega:** señalar cuándo se desarrolla normalmente este tipo de juegos. Por ejemplo: a la hora del receso escolar, durante una época del año, etc.
 - **Dónde se juega:** indicar el lugar apropiado para jugar (un salón, un parque, el patio, etc.).





Ficha: juegos

✓ Hay que elegir la forma de comunicarlo:

- Un anecdotario a manera de diario personal.
- Un relato del juego al estilo de los comentaristas de fútbol.
- La crónica periodística de una jugada histórica.
- Una carta develando los secretos y estrategias para jugar mejor.
- Un póster promocionando un campeonato.
- Una línea de tiempo identificando los cambios producidos en la forma de jugar, etc.





5. Preparando la publicación

- ✓ Preparar todos los documentos a publicar en Atlas, utilizando las herramientas informáticas apropiadas:
 - Usar un procesador de texto para preparar los textos que integrarán nuestra ficha.
 - Digitalizar las imágenes que hemos decidido publicar.
 - Digitalizar archivos de video y sonido.

5

Momento de
producción



Para enriquecer la ficha:

- ✓ Para enriquecer la ficha podemos incluir imágenes, sonidos y/o videos relacionados. Por ejemplo:
 - La grabación de las entrevistas a los abuelos, el video del juego que presenciamos.
 - Un boceto o dibujo que describa algunas estrategias a tener en cuenta al momento de jugar.
 - El proceso de fabricación de alguno de los elementos que se utilizan para jugar.
 - Diseñar el plano del campo de juego, del tablero.





Ficha: juegos



¡A publicar en Atlas!

5

Momento de
producción

¡Llegó el momento de compartir lo producido con los participantes de Atlas!

Podrá ser publicado por el docente o los alumnos con la supervisión adecuada (todo lo que se publique en Atlas, podrá ser modificado por el docente si lo considera necesario).





Para trabajar las diversas áreas del currículum

Área: Conocimiento del medio natural y social

Contenidos: Historia local. Reciclaje

Sugerencias:

- Investigar qué elementos eran utilizados para jugar años atrás.
- Realizar comparaciones entre elementos antiguos y modernos.
- Incluir el contexto histórico-socio-cultural donde se juega.
- Utilizar materiales de desecho para crear elementos necesarios para jugar: tableros, fichas, marcas, etc.





Para trabajar las diversas áreas del currículum

Área: Lenguaje

Contenidos: Descripción. Narración. Entrevistas. Composición de palabras (cuando los nombres de los juegos o roles provienen de la composición de dos o más palabras). El texto instructivo

Sugerencias:

- Realizar descripciones sobre la forma de juego y metodología a seguir para poder jugar con otros compañeros.
- Narrar historias antiguas sobre cómo realizaban el juego nuestros antepasados.
- Realizar y diseñar entrevistas para conocer si las reglas de juego así como los elementos necesarios para jugar han variado a través de los años. Es posible que nuestros antepasados elaboraran los elementos y en la actualidad se utilicen materiales elaborados por fábricas.
- Investigar el concepto de cada una de las palabras por separado e inferir el significado o la proveniencia del nombre del juego. Ejemplos: balonmano, baloncesto, etc.
- Elaborar un texto instructivo para comunicar las reglas del juego.





Para trabajar las diversas áreas del currículum

Área: Matemática

Contenidos: Desarrollo del pensamiento lógico. Clasificación. Escalas y superficies

Sugerencias:

- Estimular a los alumnos para que identifiquen las estrategias de juego que ponen en práctica.
- Clasificar los juegos de acuerdo a diversos criterios: por ejemplo: juegos que utilicen balones, juegos que utilicen tableros, etc.
- Diseñar un plano a escala del campo de juego o del tablero.
- Dibujar sobre el plano a los jugadores o fichas y representar estrategias de juego.
- Interpretar planos y símbolos.
- Calcular el perímetro y la superficie del plano que será necesaria para jugar.





Para trabajar con los juegos de Atlas

- ✓ Se propone visitar otras fichas sobre juegos a través del buscador del Atlas para:
 - Investigar si entre las fichas ya publicadas existe algún juego similar al que el grupo desea producir. En este caso, se buscará resaltar aquellos elementos que lo hacen diferente.
 - Clasificar los juegos publicados en Atlas de acuerdo a diferentes tipologías.
 - Armar colecciones de juegos o de una tipología de juegos en particular.

Para **intercambiar** con otros grupos se puede elegir un juego desconocido para nosotros, aprender a jugarlo y comentar los resultados de la experiencia con los autores de esa ficha.

Para **compartir con la comunidad** sugerimos organizar un día de recreación con los juegos que les resulten más divertidos, abierto a la comunidad.





Criterios de evaluación

Para realizar una **evaluación del proceso** se podrán valorar los siguientes aspectos:

- La identificación clara de las prestaciones de las herramientas informáticas disponibles.
- La habilidad en la utilización combinada de diferentes herramientas según la tarea a realizar.
- La adquisición de criterios para recurrir a fuentes adecuadas para relevar información.
- La aptitud para distinguir entre la diversidad de formatos posibles al seleccionar la información más adecuada y exponerla.
- La disposición para trabajar con otros, realizar contribuciones en el grupo, respetar los aportes de los otros y enfocarse en la tarea.





Criterios de evaluación

Una **evaluación del producto** deberá tener en cuenta:

- El aprovechamiento de las herramientas informáticas.
- La pertinencia de la información recopilada.
- La claridad en la transmisión de los conceptos principales.
- La redacción de los textos.
- La identificación y valoración de los elementos paratextuales como organizadores del mensaje.
- La inclusión de archivos complementarios significativos.
- La originalidad y creatividad en la producción de la ficha.

A continuación **Rúbrica** para evaluar el trabajo colaborativo.





Ficha: juegos

Rúbrica para evaluar el trabajo colaborativo	4	3	2	1
Trabajando con otros	Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo.	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa “problemas” en el grupo.	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo.
Contribuciones	Siempre proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Lidera y organiza el trabajo del grupo.	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un miembro destacado del grupo.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un miembro que colabora con lo que se le pide.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un miembro que suele rehusarse a participar.
Enfocándose en el trabajo	Se mantiene enfocado en el trabajo que se necesita hacer. Es autónomo.	La mayor parte del tiempo se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo pueden recurrir a esta persona.	Algunas veces se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo deben recordarle a esta persona que se mantenga enfocado.	Raramente se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Deja que otros hagan el trabajo.
Calidad del trabajo	Proporciona trabajo de la más alta calidad.	Proporciona trabajo de calidad.	Proporciona trabajo que, ocasionalmente, necesita ser revisado o rehecho por otros miembros del grupo para asegurar su calidad.	Proporciona trabajo que, por lo general, necesita ser revisado o rehecho por otros miembros del grupo para asegurar su calidad.
Manejo del tiempo	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto para cumplir con los plazos.	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto, pero puede demorarse en alguna cuestión.	Tiende a demorarse, pero siempre tiene las cosas hechas a último momento.	Rara vez tiene las cosas hechas para la fecha límite y el grupo tiene que hacerse cargo de su trabajo.





Ficha: juegos



Recursos tecnológicos

Herramientas:

- Procesador de textos: Word, [Writer](#)
- Planillas de cálculo: Excel, [Calc](#)
- Presentadores multimedia: Power Point, [Impress](#)
- Navegador: [Chrome](#), [Firefox](#)
- Documentos en línea: [Google Drive](#), [OneDrive](#)
- Editor de imágenes: [GIMP](#), [Paint](#)
- Editor de audio: [Audacity](#)
- Sitios para alojar audio: [Goear](#), [SoundCloud](#)
- Editor de video: [Movie Maker](#), [OpenShot](#), [Cinelerra](#)
- Sitios para alojar videos: [YouTube](#), [Vimeo](#)





Ficha: juegos



Recursos tecnológicos

Enlaces:

- Juegos tradicionales Argentina: <http://www.argentina.gob.ar/informacion/cultura/99-juegos.php>
- Juegos tradicionales España: <http://www.madrideos.net/juegos.htm>
- Juegos populares y tradicionales Perú: <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>
- Juegos infantiles y populares: <http://go.shr.lc/1IzwucS>
- Construcción de juegos tradicionales con material reciclado: <http://go.shr.lc/1IzwUA1>
- ¿Cómo se juega a la rayuela? <http://es.wikihow.com/jugar-a-la-rayuela>





ATLAS DE LA
diversidad