



Accedé aquí a los [Contenidos a priorizar del Nivel Secundario](#)

Semana: 1 al 5 de junio

Contenidos a enseñar

Juegos

- El valor social de los juegos tradicionales de diferentes culturas y comunidades.
- Respeto por las reglas explicadas y/o acordadas entre el docente y el grupo para desarrollar los juegos.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En las siguientes semanas se espera que los/las estudiantes puedan conocer o recuperar los juegos (tradicionales o no) que juegan las personas que conforman su entorno familiar y comunitario. Se planteará que experimenten activamente esos juegos, los recreen o creen otros nuevos como un posible punto de partida que involucre a las personas con quienes conviven y, así, favorecer situaciones de distensión, diversión y comunicación en el hogar durante el aislamiento social, preventivo y obligatorio (ASPO).

Actividad 1

Completen la planilla de la página siguiente con la información que les den las personas que tienen a su alrededor o que pueden contactar por teléfono, redes sociales u otro canal de comunicación habitual o no. Intenten completar todos los casilleros:

Edad del/la entrevistado/a	Nombre del juego	¿Quién te lo enseñó?	¿Qué se necesita para jugar?	Espacio de juego	Reglas principales	¿Por qué te gusta jugarlo?
más de 70						
entre 40-70						
entre 20-40						
entre 15-20						
menos de 8						

Actividad 2

Una vez que tengan completo el cuadro, respondan las siguientes preguntas y compartan ambas producciones con el grupo y con el/la docente según el canal de comunicación que hayan acordado previamente:

1. ¿Pueden identificar algunas características comunes en todos esos juegos? ¿Cuáles son?
2. ¿Pueden identificar algunas características particulares que los diferencien? ¿Cuáles? Puede ayudarles pensar en quién decide jugar, cuándo se juega; en el tipo de reglas; en el material que se usa; el lugar que requieren; la cantidad de jugadores/as, entre otros ítems, para compararlos.
3. ¿Hay diferencias entre los juegos según las edades? ¿Cuáles son?
4. ¿Cuáles considerás que son los motivos por los que eligieron esos juegos? ¿Podés intentar plantear alguna hipótesis que lo explique?

Semana: 8 al 12 de junio

Contenidos a enseñar

Juegos

- El valor social de los juegos tradicionales de diferentes culturas y comunidades.
- Respeto por las reglas explicadas y/o acordadas entre el docente y el grupo para desarrollar los juegos.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En esta semana, los/las estudiantes comienzan a recuperar los juegos tradicionales que jugaron sus padres/madres, abuelos/as, tíos/as o vecinos/as mayores. También habrá espacio para que identifiquen los juegos que juegan los niños y las niñas que conocen (hermanos/as menores, sobrinos/as, vecinos/as). Y por supuesto, aquellos que consideran como juegos propios de su generación.

Actividad 3

Del cuadro elaborado en la **actividad 1** de la semana anterior, seleccionen dos juegos que les resulten más interesantes y que sean posibles de jugar teniendo en cuenta los requerimientos del espacio, los materiales y la cantidad de participantes mínimos necesarios. Pidan a quien se los contó que les enseñe a jugarlo, si fuera necesario (si es que no lo conocen).

Si no hay alguno que sea posible de jugar tal como se los contaron, elijan aquellos al que, modificándole algunos aspectos, sea posible jugarlo. Por ejemplo:

1. Fabricar el material necesario con los elementos que hay a mano.
2. Elegir otro material que se adapte al juego.
3. Reducir el espacio de juego para poder jugarlo en casa.
4. Adaptar la cantidad de jugadores/as.
5. Modificar o adaptar alguna regla.

Cuando los tengan definidos, júguenlos varias veces para ir ajustando su desarrollo fluido.

Actividad 4

Enseñen los dos juegos, en su versión original o adaptada, a los/las integrantes del hogar. Organicen el espacio, los materiales y las reglas en función del juego, teniendo en cuenta quiénes serán los/las participantes.

En caso de ser necesario, adecúen las reglas a la edad de las personas con las que van a jugar ya que la intención es involucrar a la mayor cantidad de personas en el juego, más allá de su edad o género.

Luego de jugarlo algunas veces, registren:

1. ¿Quiénes quisieron jugar? ¿Pueden identificar los motivos?
2. Dificultades en el desarrollo del juego. Identifiquen las causas.
3. Expresiones significativas entre los/las jugadores/as mientras jugaban.
4. ¿Qué habría que cambiar para hacerlo más atractivo, divertido o convocante?