



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

Semana: 16 al 19 de junio

Contenidos a enseñar

Juegos

- Diseño, organización y participación en encuentros de juegos dentro de la institución y con otras instituciones.
- Respeto por las reglas explicadas y/o acordadas entre el docente y el grupo para desarrollar los juegos.
- El derecho de todos a participar.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En estas semanas se propone profundizar en la creación y recreación de juegos tradicionales de diversas culturas y generaciones, que involucren distintas habilidades y capacidades para su resolución. La propuesta tiene la intención de que construyan colectivamente un conjunto de juegos de variadas características como punto de partida para el diseño de un encuentro de juegos organizado por los/las estudiantes cuando se retomen las clases presenciales.

Actividades para estudiantes

1. Elegí alguno de los siguientes juegos tradicionales y fabricá el material necesario para jugarlo con elementos que estén en tu casa o tengas al alcance de la mano.
 - » Yo - yo
 - » Balero
 - » Rayuela
 - » Figuritas
 - » Ta-Te-Ti
 - » Saltar la soga/elástico
 - » Tinenti
 - » Fútbol de mesa

En caso de que no conozcas el juego, pedí información a personas conocidas. Si tenés acceso a internet, buscá de qué se trata cada uno de estos juegos y algún tutorial que te enseñe cómo se podría fabricar el material para jugarlo.

Cuando lo tengas armado, podés probarlo. Invitá a las personas que están en la casa a participar. Si podés, filmá un breve video para compartir con los/las compañeros/as y el o la docente.

2. Seleccionen tres juegos diferentes: uno de puntería, uno de precisión manual y uno de equilibrio. Pueden ser algunos que tienen en la lista de la actividad anterior u otros que conozcan. También pueden hacer una búsqueda en internet para encontrar ejemplos de cada uno.

De ser posible, realicen esta actividad en parejas y/o en pequeños grupos, ya sea con compañeros/as o con las personas que estén en su casa. Tengan en cuenta elegir juegos en los que puedan participar todos los integrantes del grupo. Para eso, pueden hacer las adaptaciones que consideren apropiadas.

Pónganle un nombre a cada juego para que sea identificado entre los demás.

Desarrollen la explicación de cada juego y compartan esta información con el/la docente y con el grupo por los canales que estén acordados. Pueden hacerlo como texto, audio, video, imágenes o combinando estos modos de expresión.

No olviden incluir:

- » Reglas básicas
- » Materiales necesarios
- » Cantidad de jugadores mínimos
- » Espacio requerido

■ Semana: 22 al 30 de junio

Contenidos a enseñar

Juegos

- Diseño, organización y participación en encuentros de juegos dentro de la institución y con otras instituciones.
- Respeto por las reglas explicadas y/o acordadas entre el docente y el grupo para desarrollar los juegos.
- El derecho de todos a participar.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Actividades para estudiantes

1. Elijan dos juegos de los que hayan compartido los demás grupos y/o parejas, y prueben jugarlos en sus casas. En caso que alguno requiera de alguna modificación, anótenla y vuelvan a compartirlo con el/la docente y el grupo, respetando el nombre original con el agregado de “XXX alternativa B”

Completen esta planilla como una breve evaluación del juego, tomando en cuenta los aportes de quienes lo jugaron en casa.

Nombre del juego	Tiempo que demanda jugarlo (poco-adeecuado-excesivo)	Grado de dificultad (muy fácil-fácil-difícil)	Nivel de satisfacción al jugarlo

2. En grupos, armen un listado con una selección de todos los juegos realizados a lo largo de las cuatro semanas de junio, con la idea de que formen parte de un futuro encuentro lúdico cuando se retomen las clases presenciales.

Cada grupo puede subir su lista a un documento compartido, en las redes sociales que habitualmente usan o en un muro digital colectivo.

Incluyan en la publicación los siguientes aspectos:

- Una breve justificación de los motivos por los cuales elegirían ese juego para incluirlo en la planificación de la futura jornada de juegos.
- Al menos tres sugerencias de cómo organizarían esos juegos seleccionados en el encuentro. Para eso, consideren:
 - » El espacio de la escuela (¿patio, hall, polideportivo?)
 - » La organización y desarrollo de los juegos (¿por estaciones, simultáneos?)
 - » Los roles en el desarrollo del evento (¿coordinador/a, auxiliares, cronometristas, otros?)
 - » Los materiales necesarios.
 - » Los tiempos (del encuentro, de cada juego).