

Planificación para el subnivel Elemental de Educación General Básica

Guía del Proyecto

Tema	Juegos tradicionales.
Objetivo de aprendizaje	Los/las estudiantes comprenderán que la historia, la tecnología, la ciencia y el arte se entrelazan y evolucionan de forma conjunta fomentando la curiosidad del ser humano por conocer y construir un mundo mejor.
Desafío	Investigar los juegos tradicionales locales, escribir un instructivo o manual del juego o un juego de creación propia.
Producto final	Instructivo gráfico con las indicaciones de un juego tradicional o un juego de creación propia, con el uso de materiales del entorno y/o reciclados.

Ideas previas a la planificación del proyecto

¿Qué personas pueden colaborar en la ejecución del proyecto?

¿Qué personas conocen y me pueden ayudar con información para la ejecución del proyecto?

¿Qué conocimientos previos tengo para alcanzar el desafío?

¿Qué áreas del conocimiento me pueden aportar a la ejecución del proyecto?

Guía del Proyecto

Semana 1

Planificación semanal durante un mes

Fase: investigación

Recursos:

- Libros de texto.
- Información de familiares y amigos.
- De ser posible, revisar los siguientes enlaces:

<https://sociologos.com/2015/03/02/la-historia-del-juego-en-la-sociedad/>

https://es.wikibooks.org/wiki/Juegos_populares

<https://www.educepeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>

<https://ecuadorec.com/juegos-tradicionales-populares-ecuador/>

<http://losjuegostradicionales.com/20-juegos-tradicionales-en-ecuador/>

Contenidos

La historia del juego y su incidencia en la sociedad.

Tipos de juegos, según: los recursos, participantes, el lugar, el objetivo, otros.

Diferencia entre los juegos populares y los tradicionales.

Juegos tradicionales y populares del Ecuador.

Actividad/Portafolio

Los estudiantes de segundo de básica podrán construir su portafolio a través de imágenes (fotos, recortes, dibujos) con la ayuda de un adulto.

Búsqueda de la información y lectura de la información.

Apuntes, recortes y/o dibujos de la información.

Esquema o listado de los principales juegos populares, en general y del Ecuador.

Semana 2

Planificación semanal durante un mes

Fase: planificación y organización de la información

Recursos:

- Ayuda de familiares y amigos
- Información obtenida sobre los juegos.
- Experiencias previas en juegos tradicionales.
- Esta información te puede ayudar en tu proceso creativo:

<https://www.pinterest.es/sther79/juegos-caseros/>

<https://www.pinterest.es/pin/804385183415625874/>

Contenidos

Selección de un juego tradicional, o uno propio, para realizar el instructivo.

¿Tienes un juego favorito, cuál?

Qué elementos debe considerarse para proponer juegos de invención propia y/o juguetes caseros.

Tipos de imágenes para describir el juego que se seleccionó o el juego de creación propia.

Actividad/Portafolio

Los estudiantes de segundo de básica podrán construir su portafolio a través de imágenes (fotos, recortes, dibujos) con la ayuda de un adulto.

Tema del juego e ilustraciones del juego.

Revisión de recursos.

Charla con familiares y amigos sobre los juegos favoritos.

Jugar los juegos favoritos.

Búsqueda de materiales disponibles en casa para la elaboración del instructivo del juego y/o juego.

Boceto del instructivo a elaborar: diseño de la portada, colores, materiales, etc.

Búsqueda de materiales necesarios para elaborar el instructivo: papel, cartón, tijeras, goma, cuerda, recortes de revistas o periódicos, pintura, etc. (todo lo que necesites para elaborar el instructivo tal como tu idea boceto)

Semana 3

Planificación semanal durante un mes

Fase: creatividad y elaboración

Recursos:

- Boceto del instructivo
- Materiales para la elaboración.
- Los siguientes enlaces te pueden ayudar en tu proceso creativo y elaboración:
<https://es.wikihow.com/escribir-las-instrucciones-de-un-juego>
<https://quizlet.com/88247124/elaboracion-de-manual-de-juegos-e-instructivos-6-flash-cards/>

Contenidos

Tipos de portadas relacionadas a los juegos.

Escritura de textos cotidianos y uso de signos de puntuación.

Diseño de imágenes para expresar indicaciones y movimientos.

Diario de aprendizaje.

Actividad/Portafolio

Los estudiantes de segundo de básica podrán construir su portafolio a través de imágenes (fotos, recortes, dibujos) con la ayuda de un adulto.

Elaboración de la portada del instructivo.

Elaboración del contenido del instructivo: puedes hacerlo con recortes, colores, líneas, de tal manera que se entiendan las pautas para el juego. Elaboración del juguete o material necesario para el juego.

Registro del proceso de elaboración del instructivo.

El instructivo.

Semana 4

Planificación semanal durante un mes

Fase: comunicación

Recursos:

- Instructivo del juego
- Material necesario para el juego (juguete u otro material).
- Medio para registro y comunicación.

Contenidos

Medio de registro: cámara, celular, audio.

Estrategia para comunicar el instructivo del juego y/o juguete

Organización de jornadas de juego en familia, utilizando el instructivo, y material creado para el juego.

Actividad/Portafolio

Los estudiantes de segundo de básica podrán construir su portafolio a través de imágenes (fotos, recortes, dibujos) con la ayuda de un adulto.

Registro de la utilización del instructivo.

Registro del juego puesto en práctica.

Cronograma de las jornadas de juego.

Portafolio

Para el seguimiento del desarrollo del proyecto el o la estudiante debe elaborar un portafolio con los productos de cada fase del proyecto, esto permite la organización del trabajo y reflexión y mejora continua. Los estudiantes de segundo de básica podrán construir su portafolio a través de imágenes (fotos, recortes, dibujos) con la ayuda de un adulto. El contenido de este portafolio se suma al portafolio general del estudiante, para ser evaluado en conjunto con otras actividades.

Autoevaluación

¿Se logró el objetivo de aprendizaje? Enumera lo aprendido

¿Qué dificultades se presentaron durante el desarrollo del proyecto y cómo se lograron resolver?

Luego de ejecutado el proyecto ¿me encuentro satisfecho/a con el producto alcanzado y por qué?

¿La presentación de la información aprendida, el proceso e instructivo del juego o juguete, fue la adecuada?
