

¡Hagamos comunidad!

Estrategias de apoyo pedagógico para el inicio del ciclo escolar

Juguemos con sana distancia

Maestras y maestros:

Al iniciar este ciclo escolar Mejoredu pone a su disposición una serie de estrategias para apoyar el trabajo pedagógico en las escuelas de educación preescolar, primaria y secundaria, a fin de propiciar experiencias formativas a distancia o presenciales, que permitan continuar con el proceso de hacer comunidad.

Esta serie está orientada a:

- recuperar las vivencias, saberes y emociones experimentados por su estudiantes durante el periodo de contingencia;
- construir una comprensión compartida de la nueva normalidad; y
- establecer vínculos entre docentes, estudiantes y familias para trabajar de manera conjunta.

Cada estrategia puede usarse de forma unitaria, de acuerdo con las necesidades e intereses de sus estudiantes, y no está condicionada al empleo de otra.

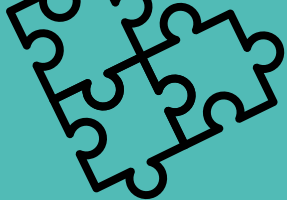
La secuencia de actividades que conforma cada estrategia incluye adecuaciones para los distintos niveles educativos. Asimismo, ofrecen variantes para el trabajo a distancia, con y sin el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).



GOBIERNO DE
MÉXICO



MEJOREDU
COMISIÓN NACIONAL PARA LA MEJORA
CONTINUA DE LA EDUCACIÓN



Estructura de las estrategias



1. Antes de empezar

Incluye cinco elementos: a) Nombre de la estrategia; b) ¿Hacia dónde vamos?: propósito y momentos que la integran; c) ¿Para qué lo vamos a hacer?: relevancia en el inicio del ciclo escolar; d) Rasgos del perfil de egreso con los que se vincula la estrategia; y e) Materiales para su implementación.



2. ¡Comencemos!

Consiste en una secuencia de actividades para el desarrollo de la estrategia.



Variantes

Especificaciones de trabajo orientadas a los distintos niveles educativos.



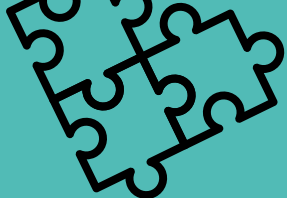
3. A distancia

Se ofrecen adecuaciones para el trabajo a distancia, con y sin el acceso a las TIC.



4. Recursos sugeridos

Se proponen recursos digitales que complementan o enriquecen las actividades de la estrategia.



Antes de empezar

¿Hacia dónde vamos?

Esta estrategia tiene el propósito de integrar nuevas formas de juego que permitan a sus estudiantes mantener la sana distancia en el espacio escolar, considerando que el juego es un derecho de niñas, niños y adolescentes, y una actividad fundamental para su desarrollo social, afectivo y cognitivo.

La estrategia consiste en:

1. Participar en un juego.
2. Inventar y adaptar juegos con sana distancia.
3. Integrar un fichero de juegos.

¿Para qué lo vamos a hacer?

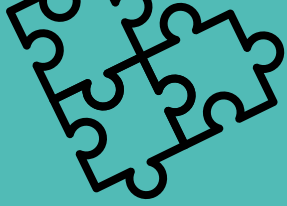
Como se mencionó, el juego es un derecho universal y, por ello, es indispensable salvaguardarlo, más aún en las circunstancias adversas que vivimos debido a la covid-19. Propicia la diversión y el esparcimiento en la vida cotidiana, lo cual en sí mismo es importante para la formación de niñas, niños y adolescentes; además, es una de las mejores formas de socialización y desarrollo de la autonomía y la creatividad, y constituye una manera de aprender y construir conocimientos sobre sí y sobre el entorno.

Si bien el juego es una estrategia útil para trabajar contenidos curriculares, la que aquí se propone centra el énfasis en dedicar espacio y tiempo específicamente a esta actividad, lo cual contribuye a generar un ambiente propicio para darle continuidad al trabajo educativo. La escritura –contenido curricular prioritario en la educación básica– se practica en esta estrategia no como fin en sí mismo, sino como medio para que sus estudiantes seleccionen, adapten y creen sus propios juegos de acuerdo con sus preferencias e intereses. En este contexto, aumenta la probabilidad de que la práctica de la escritura tenga “un sentido para la vida” de los estudiantes.

Contribuye al desarrollo de los siguientes rasgos del perfil de egreso

En preescolar: tiene ideas y propone actividades básicas para jugar, solucionar problemas sencillos y expresar cuáles fueron los pasos que siguió para hacerlo; participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo.

En primaria: resuelve problemas aplicando estrategias diversas; observa, analiza,



reflexiona y planea con orden; participa en situaciones de juego procurando la convivencia sana y pacífica.

En secundaria: formula preguntas para resolver problemas; se informa, argumenta y analiza las soluciones que propone; fundamenta sus conclusiones; adopta un enfoque preventivo al identificar las ventajas de cuidar su cuerpo.

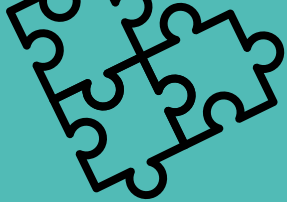
Con énfasis en: *pensamiento crítico y solución de problemas.*

Materiales

- ✓ Tarjetas, hojas o cualquier material que se elija para los instructivos de los juegos.
- ✓ Marcadores, colores, lápices o bolígrafos.

Opcionales:

- ✓ Revistas, recortes de papel.



¡Comencemos!

1. Participar en un juego

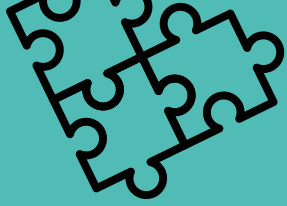
a) Explique a sus estudiantes que el propósito de esta actividad es crear nuevas formas para jugar con familiares o compañeros, en casa o en la escuela, guardando las medidas de sana distancia. Resalte la importancia del juego y las ventajas de contar con momentos de esparcimiento para aprender y convivir. Señale que es posible que jueguen y se diviertan mientras cuidan su salud y la de los demás.

b) Converse con sus estudiantes a partir de preguntas como:

- *¿A qué juegan en el recreo, en casa o con sus amistades?*
- *¿Cómo son los juegos que más les gustan?*
- *¿Estos juegos permiten mantener la sana distancia? ¿Cuáles sí y cuáles no?*
- *¿Cómo pueden adaptar sus juegos preferidos?*

Comente que hay distintas maneras de jugar y mantener la sana distancia individual o colectivamente, y que puede hacerse de manera presencial o por medio de diversas tecnologías.

c) Invite al grupo a elegir un juego para practicarlo en ese momento. Recurran a uno que conozcan o utilicen alguna de las opciones que aquí se presentan para mantener el distanciamiento físico:



Para preescolar y el primer ciclo de primaria

Opción A. Adivina, adivinador

Objetivo: adivinar qué profesión o animal representa el jugador.

Participantes: de dos en adelante.

Desarrollo:

- ▶ Un participante imita con mímica una profesión o a un animal.
- ▶ Los demás jugadores deben adivinar de cuál se trata.
- ▶ El jugador que adivine continúa el juego representando a otro animal o profesión.

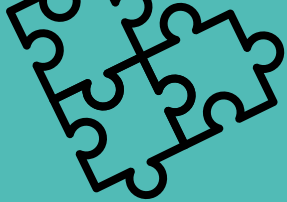
Opción B. Comunicación en línea

Objetivo: reproducir un movimiento a lo largo de una fila de participantes.

Participantes: de tres en adelante.

Desarrollo:

- ▶ Se forma una fila de jugadores, manteniendo la sana distancia.
- ▶ El jugador A hace un movimiento con el cuerpo frente al jugador B, que le sigue en la fila, sin tocarlo.
- ▶ Cuando el jugador B termina de observar el movimiento del jugador A, se voltea frente al siguiente jugador para reproducir el movimiento, y así sucesivamente hasta terminar con todos los jugadores de la fila.
- ▶ Al final, los jugadores apreciarán qué tanto cambió el movimiento inicial propuesto por el jugador A.



Para el segundo y el tercer ciclos de primaria

Opción A. Cuento colaborativo

Objetivo: crear una historia de manera colectiva.

Participantes: de tres en adelante.

Desarrollo:

- ▶ Un jugador inventa el inicio de una historia con personajes y escenarios, y elige a otro para continuarla.
- ▶ El próximo sigue la secuencia partiendo de los personajes y escenarios que creó el anterior. Puede introducir nuevos personajes y escenarios.
- ▶ Se continúa de esta manera hasta terminar con todos los participantes.
- ▶ Al final, se lee todo el cuento.

Opción B. Encontrando palabras

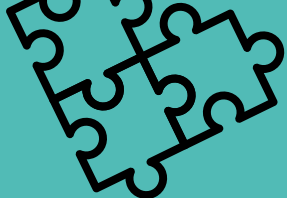
Objetivo: adivinar la palabra que ha elegido un jugador.

Participantes: de dos en adelante, siempre y cuando tengan habilidades de lectoescritura.

Edad: preferentemente a partir de seis años.

Desarrollo:

- ▶ El jugador A piensa en una palabra y dibuja en una hoja o en el pizarrón tantas líneas cuantas letras tenga la palabra. De acuerdo con el grado de dificultad, puede darse una pista, por ejemplo, la primera y la última letras.
- ▶ Los demás jugadores, por turnos, van diciendo las letras que creen que contiene la palabra.
- ▶ Cuando una letra es acertada, el jugador A la pone en el lugar que corresponde. En cambio, si se falla una letra, se escribe a un lado, y se hace el primer trazo de cualquier figura geométrica: cuadrado, estrella, triángulo, etcétera.
- ▶ Si los jugadores consiguen acertar la palabra antes de que se complete el dibujo, ganan el juego.



Para secundaria

Opción A. Colección de nombres

Objetivo: descubrir el personaje que cada jugador seleccionó.

Participantes: de tres en adelante.

Desarrollo:

- ▶ En hojas de papel los jugadores escriben el nombre de un personaje conocido; por ejemplo, personajes históricos mexicanos, seres mitológicos, etcétera.
- ▶ Los jugadores se pegan en la espalda el papel con el nombre del personaje elegido.
- ▶ Cada jugador hace preguntas para descubrir el mayor número posible de nombres y los escribe en una hoja. Se da un tiempo límite por participante.
- ▶ Al final, gana el jugador que descubrió más nombres.

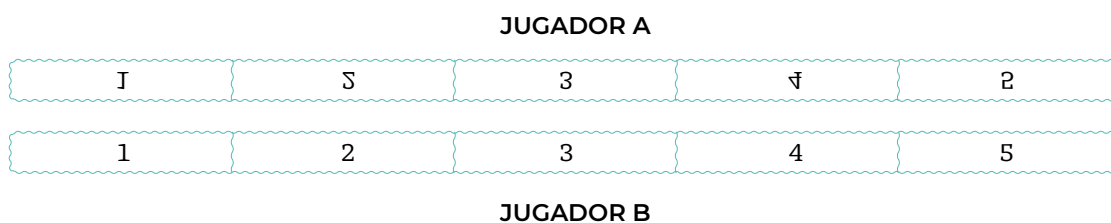
Opción B. Salta lo que yo salto

Objetivo: reproducir sin equivocaciones la secuencia de saltos que marca el jugador A.

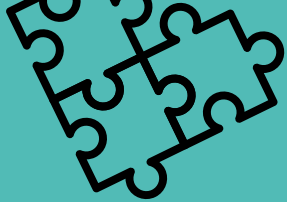
Participantes: dos.

Desarrollo:

- ▶ Marquen en el piso con gis dos cuadrículas enumeradas del uno al cinco. También pueden pegar hojas en el piso en dos filas, una frente a la otra, con suficiente distancia entre sí, como se indica en el siguiente esquema:



- ▶ Cada jugador se coloca frente a su cuadrícula mirando a su oponente.
- ▶ El jugador A brinca sobre un número, por ejemplo el dos, y regresa a su lugar. Enseguida el jugador B, frente a su propia cuadrícula, brinca sobre el dos y sobre otro número que elija, y regresa a su lugar. Ahora, el jugador A reproduce la secuencia del jugador B y agrega un número, y así sucesivamente.
- ▶ Gana el jugador que logre brincar sobre la cuadrícula sin equivocarse en la secuencia de números que se construye (TIA LILI, 2020).



d) Después de practicar el o los juegos elegidos, converse con sus estudiantes sobre:

- *¿qué características tienen estos juegos?; ¿cómo contribuyen a mantener la sana distancia?; ¿se pueden jugar en el lugar donde viven, en los recesos o el recreo?; ¿pueden realizar juegos divertidos sin tocarse?*

2. Inventar y adaptar juegos con sana distancia

a) Después de que sus estudiantes jueguen con sana distancia, identifiquen con una lluvia de ideas los elementos que debe incluir un juego así. Consideren como mínimo que:

- ante todo, debe entretener e implicar un reto físico o intelectual;
- tener un objetivo definido;
- contar con reglas claras, como el número de participantes, la distribución de los turnos, las formas de obtener puntos, etcétera;
- si se necesita utilizar algún material, es preciso describirlo.

b) Pida a sus estudiantes que inventen o adapten un juego con los elementos mínimos que han identificado. Si trabajan de forma presencial, organice equipos de hasta tres integrantes a fin de mantener la sana distancia.

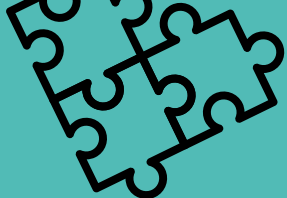
Una opción para estudiantes de preescolar y primer ciclo de primaria es que inventen variantes de algún juego como los que practican en el recreo.

3. Integrar un fichero de juegos

a) Una vez que sus estudiantes hayan inventado un juego o modificado alguno de los que practican en el recreo, pídeles que elaboren el instructivo o guion para compartirlo con el grupo y que otros estudiantes puedan jugarlo con sana distancia.

En plenaria, conversen sobre qué es un instructivo y cuáles son sus elementos centrales. Utilice preguntas como:

- *¿Qué es un instructivo?*
- *¿Qué información ofrece un instructivo?*
- *¿Cómo se escriben las instrucciones?*



Con niñas y niños de educación preescolar y primer ciclo de primaria pida las instrucciones de forma oral y escríbalas en el pizarrón o en un formato para incluirlas en el fichero de juegos.

Permita que ensayen escrituras no convencionales, con dibujos o trazos a manera de esquemas.

También puede grabar las instrucciones en audio y luego probar si otros equipos entienden el juego con esa comunicación oral.

Solicite a las familias que acompañen a niñas y niños en la búsqueda de un juego, y que juntos escriban o graben sus instrucciones.

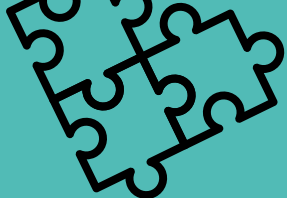
b) Pida a sus estudiantes que registren las instrucciones de su juego en un formato sencillo, como el que se propone a continuación:

| | |
|-------------------------------|---------|
| Nombre del juego: | |
| Objetivo: | |
| Material: | |
| Desarrollo: 1. 2. 3. | Dibujo: |

c) Cuando tengan una primera versión de sus instructivos, organice un intercambio para que otros estudiantes los lean y sigan las indicaciones. Pida que, en función del juego, hagan propuestas con el fin de revisar y mejorar la elaboración del instructivo.

d) Una vez que tengan las versiones definitivas de los instructivos, organicen el fichero grupal en orden alfabético. Se puede ordenar en una carpeta de argollas o fólder con broche; si los instructivos se escriben en tarjetas, pueden guardarse en una caja.

Motive a sus estudiantes para que inventen o adapten tantos juegos como deseen y los añadan al fichero en cualquier momento del ciclo escolar, e invite a las familias a participar en esta actividad.

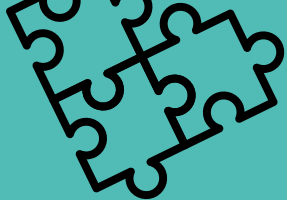


e) Utilice este fichero para hacer un cambio en la estructura habitual de las clases. Por ejemplo, incluya un juego diario o semanal antes de iniciar las actividades. Promueva que sus estudiantes lo elijan. Invite a sus estudiantes a practicar en el lugar donde viven los juegos sugeridos en el primer momento de esta estrategia, u otros que considere convenientes. Posteriormente, genere un espacio para intercambiar sus experiencias.



A distancia

- Solicite a sus estudiantes que inventen un juego para practicarlo en sana distancia. Explíqueles que formará parte de un fichero que se integrará con los de sus compañeros y compañeras, y que los jugarán cuando regresen a la escuela.
- Pida que le envíen a través de cualquier medio digital el instructivo del juego que hayan creado para que usted arme el fichero grupal y lo socialice con el resto del grupo y las familias, a fin de que cuenten con ejemplos de juegos que pueden practicar en casa con sana distancia. Explique a las familias o cuidadores que esto permite a los estudiantes apropiarse poco a poco de las nuevas formas de convivencia para el regreso a la escuela.
- También puede solicitar que le platicuen su juego a través del medio de comunicación que habitualmente utilicen, o que graben en un archivo de audio el instructivo y lo guarden para integrar el fichero cuando regresen a clases presenciales.
- Al regresar al aula, invite a sus estudiantes a platicar sus experiencias: *¿qué te gustó de inventar el juego?, ¿qué te costó trabajo?, ¿cuál juego te gustó más de los que hicieron tus compañeros y por qué?* Revisen juntos los instructivos y hagan propuestas para mejorarlos. Conceda tiempo para ajustar estas producciones.



Recursos sugeridos

A continuación, le sugerimos algunos ejemplos de ficheros y juegos, así como actividades que se pueden realizar en casa:

- ABC padres e hijos (25 de abril de 2020). [El divertido juego para que los niños salgan a la calle y respeten la distancia de seguridad.](#)
- Valiño, G. (2017). *Fichero de juegos*. Buenos Aires: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia / Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- SIPINNA nacional (16 de mayo de 2020). [Conversatorio “La casa: laboratorio para crear y jugar”](#) [archivo de video].
- TIA LILI Educação Física (22 de junio de 2020). [Atividade física em casa. Sugestões simples e gostosas. Crianças de 06 a 09 anos. 1º, 2º e 3º ano](#) [archivo de video].

Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación
Área de Apoyo y Seguimiento a la Mejora Continua e Innovación Educativa (UASMCIE)

Coordinación general: Gabriela Begonia Naranjo Flores y Juan Jacinto Silva Ibarra.

Coordinación académica: Rosa Mónica García Orozco.

Redacción: Brenda Peña Barragán, Arturo Ayala Mendoza, Laura Leticia Canales Lizaola y Rosa Mónica García Orozco.

Colaboradores: Graciela Vázquez Pérez, Sandra Gisselle Flores González y Dora Dalia Molina Díaz.

Agradecemos a los docentes, directivos y especialistas en educación que colaboraron en la revisión de estas estrategias.

DIRECTORIO

Etelvina Sandoval Flores, Presidenta; María del Coral González Rendón, Comisionada; Silvia Valle Tépatl, Comisionada;

Florentino Castro López, Comisionado; Óscar Daniel del Río Serrano, Comisionado.

Armando de Luna, Secretaría Ejecutiva; Salim Arturo Orci Magaña, Órgano Interno de Control; Francisco Miranda López, Evaluación Diagnóstica; Gabriela Begonia Naranjo Flores, Apoyo y Seguimiento a la Mejora Continua e Innovación Educativa; Susana Justo Garza, Vinculación e Integralidad del Aprendizaje; Miguel Ángel de Jesús López Reyes, Administración.