

# ¡Atrévete a quemar! Explorando el juego tradicional de los Quemados

Educación Física | Deporte | Aprendizaje Basado en Retos

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de media (15-17 años) y tiene como propósito principal que los jóvenes conozcan, comprendan y practiquen el juego tradicional de los Quemados. A través de seis sesiones de 4 horas cada una, los estudiantes explorarán tanto la teoría como la práctica del juego, desarrollando habilidades motrices, trabajo en equipo, estrategia y respeto por las tradiciones culturales. El juego de los Quemados no solo es una actividad física divertida, sino que también promueve valores como la cooperación, la atención y el autocontrol, conectando así el aprendizaje con situaciones reales de interacción social y salud física. Además, el enfoque de Aprendizaje Basado en Retos permitirá que los estudiantes enfrenten problemas reales relacionados con la dinámica del juego, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico. Este plan es relevante porque revitaliza un juego tradicional, fortaleciendo la identidad cultural y promoviendo estilos de vida activos y saludables en los jóvenes, lo que impacta positivamente en su bienestar integral.

## Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las reglas y fundamentos teóricos del juego tradicional de los Quemados.
- Aplicar técnicas y estrategias básicas durante la práctica del juego para mejorar el desempeño individual y colectivo.
- Diseñar soluciones creativas para resolver retos relacionados con la dinámica y seguridad del juego.
- Evaluar el trabajo en equipo y la comunicación durante la ejecución del juego.
- Reflexionar sobre la importancia de los juegos tradicionales en la cultura y la vida saludable.

## Recursos Necesarios

- Balones de goma o pelotas blandas (6 unidades)
- Conos para delimitar el campo de juego (12 unidades)
- Silbato para el docente (1 unidad)
- Marcadores y pizarras blancas para anotaciones estratégicas (2 unidades)
- Hojas impresas con las reglas oficiales del juego
- Proyector y computadora para videos y presentaciones
- Videos cortos demostrativos del juego tradicional de los Quemados (2 videos de 5 minutos)
- Tarjetas con preguntas para activación y reflexión (30 tarjetas)

- Material para elaboración de mapas mentales (papelógrafos, marcadores, colores)

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico de juegos deportivos y trabajo en equipo adquiridos en educación básica previa.
- Habilidades motrices básicas para correr, lanzar y atrapar objetos.
- Experiencia previa en actividades de cooperación y comunicación grupal.
- Actitud positiva hacia el aprendizaje activo y participación en actividades físicas.

## Actividades

### Sesión 1: Introducción y fundamentos teóricos del juego de los Quemados

#### Fase de Inicio

##### Tiempo estimado: 30 minutos

**Propósito de la sesión:** Presentar el juego de los Quemados, motivar a los estudiantes y activar conocimientos previos para contextualizar el aprendizaje.

##### Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Inicia preguntando: "¿Quién ha jugado alguna vez a los Quemados? ¿Qué saben o recuerdan de este juego?"
- **Estudiantes:** Responden compartiendo experiencias o ideas sobre el juego.
- **Docente:** Proyecta un video corto de 3 minutos que muestra el juego tradicional en acción.

##### Motivación y enganche

- **Docente:** Comparte un dato curioso: "El juego de los Quemados ha sido practicado durante más de 50 años en nuestra región y promueve habilidades que son útiles para muchos deportes modernos."
- **Estudiantes:** Escuchan y formulan preguntas iniciales.

##### Contextualización

- **Docente:** Explica cómo el juego se relaciona con su vida diaria, el desarrollo de habilidades físicas y sociales, y la importancia de preservar tradiciones.
- **Estudiantes:** Reflexionan brevemente y expresan cómo creen que pueden beneficiarse del juego.

#### Fase de Desarrollo

##### Tiempo estimado: 180 minutos

## Presentación del contenido

**Docente:** Introduce las reglas básicas y la teoría detrás del juego usando una presentación con diapositivas y hojas impresas. Enfatiza la importancia de la estrategia, el trabajo en equipo y la seguridad.

## Actividades de aprendizaje activo

### • Actividad 1: "Descubriendo las reglas del juego"

- **Objetivo específico:** Analizar las reglas y fundamentos teóricos del juego.
- **Instrucciones:** El docente divide a los estudiantes en grupos de 4 y entrega un resumen de las reglas incompleto. Cada grupo debe discutir y completar las reglas basándose en el video y su conocimiento previo.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Documento grupal con reglas completas y aclaraciones.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Observa discusiones, formula preguntas guía como "¿Por qué es importante esta regla?" y apoya aclarando dudas.

### • Actividad 2: "Mapa mental colaborativo sobre el juego"

- **Objetivo específico:** Organizar y sintetizar la información clave sobre los Quemados.
- **Instrucciones:** Cada grupo crea un mapa mental en papelógrafo que incluye: reglas, roles, habilidades necesarias y valores del juego.
- **Organización:** Grupos de 4 (los mismos)
- **Producto:** Mapa mental grupal visible para toda la clase.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Facilita materiales, promueve la inclusión de todos y conecta ideas entre grupos.

### • Actividad 3: "Debate sobre la importancia del juego tradicional"

- **Objetivo específico:** Reflexionar y argumentar sobre el valor cultural y social del juego.
- **Instrucciones:** En plenaria, el docente plantea la pregunta: "¿Por qué debemos seguir jugando y promoviendo los Quemados en nuestra comunidad?" Los estudiantes debaten con argumentos basados en el mapa mental y sus experiencias.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Registro de ideas clave en la pizarra.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Modera el debate, fomenta respeto y profundiza la discusión con preguntas como "¿Cómo influye esto en nuestra salud y cultura?"

## Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Proponen reglas alternativas o variaciones del juego que podrían hacerlo más divertido o seguro.
- **Estudiantes que necesitan apoyo:** Reciben resúmenes visuales y acompañamiento individual para comprender las reglas.

## Transición

El docente conecta el debate con la siguiente sesión al indicar: "Mañana pondremos en práctica todo lo aprendido y enfrentaremos el desafío de jugar, ¡preparémonos para aplicar nuestra teoría en acción!"

## Fase de Cierre

### Tiempo estimado: 30 minutos

#### Síntesis

- **Docente:** Solicita a cada grupo que comparta tres ideas clave que aprendieron hoy, escribiéndolas en un cartel colectivo.
- **Estudiantes:** Participan activamente compartiendo y escuchando a sus compañeros.

#### Reflexión metacognitiva

- ¿Qué regla me pareció más importante y por qué?
- ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en otros juegos o deportes?
- ¿Qué valor del juego me gustaría destacar en mi experiencia personal?

#### Retroalimentación

**Docente:** Da retroalimentación positiva y constructiva destacando la participación, el trabajo en equipo y las ideas creativas aportadas.

#### Transferencia y tarea

**Docente:** Asigna como reto que observen durante la semana un juego o deporte en su comunidad y anoten qué valores y habilidades se ponen en práctica para discutirlo en la siguiente sesión.

## Sesión 2: Fundamentos prácticos y desarrollo de habilidades básicas

### Fase de Inicio

#### Tiempo estimado: 20 minutos

**Propósito de la sesión:** Conectar con la sesión anterior, activar aprendizajes y preparar para la práctica inicial del juego.

#### Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué valores y habilidades consideran esenciales para jugar bien a los Quemados?"
- **Estudiantes:** Responden y comentan sus observaciones de la tarea.
- **Docente:** Presenta un video corto de 5 minutos mostrando técnicas básicas de lanzamiento y evasión.

## Motivación y enganche

- **Docente:** Anuncia un reto: "Hoy comenzaremos a practicar para convertirnos en jugadores estratégicos y seguros. ¿Quién está listo para el desafío?"
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo y disposición.

## Contextualización

- **Docente:** Relaciona las habilidades prácticas con situaciones de la vida diaria y otros deportes.
- **Estudiantes:** Reflexionan y hacen conexiones personales.

## Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 200 minutos**

### Presentación del contenido

**Docente:** Explica y demuestra técnicas básicas de lanzamiento, atrapada y desplazamiento seguro en el campo.

### Actividades de aprendizaje activo

- **Actividad 1: "Taller práctico de habilidades básicas"**
  - **Objetivo específico:** Aplicar técnicas básicas para mejorar el desempeño en el juego.
  - **Instrucciones:** En estaciones rotativas, los estudiantes practican lanzar la pelota, atraparla y moverse con seguridad evitando ser tocados.
  - **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes en estaciones.
  - **Producto:** Registro individual de habilidades mejoradas.
  - **Tiempo:** 90 minutos
  - **Rol docente:** Corrige posturas, fomenta seguridad y responde dudas.
- **Actividad 2: "Simulación de situaciones de juego"**
  - **Objetivo específico:** Diseñar y aplicar estrategias básicas en situaciones reales de juego.
  - **Instrucciones:** El docente plantea escenarios (ejemplo: equipo con un jugador menos, necesidad de proteger a un compañero), y los grupos deben proponer y demostrar soluciones tácticas.
  - **Organización:** Grupos de 5-6 estudiantes
  - **Producto:** Presentación práctica de estrategia y reflexión grupal.
  - **Tiempo:** 80 minutos
  - **Rol docente:** Facilita escenarios, guía la reflexión y promueve la creatividad.

## Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Proponen variaciones tácticas y lideran grupos.
- **Estudiantes con dificultades:** Reciben apoyo personalizado en técnicas básicas y motivación para participar activamente.

## Transición

El docente conecta la práctica con el siguiente paso: "Mañana integraremos estas habilidades para jugar partidos completos y enfrentar retos reales."

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado: 20 minutos**

### Síntesis

- **Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en una hoja 3 habilidades que mejoró y 1 aspecto a seguir practicando.
- **Estudiantes:** Comparten voluntariamente y escuchan a sus compañeros.

### Reflexión metacognitiva

- ¿Cuál técnica me resultó más fácil y cuál más difícil de dominar?
- ¿Cómo puedo aplicar estas habilidades en otros contextos deportivos?
- ¿Qué aprendí sobre el trabajo en equipo durante la práctica?

### Retroalimentación

**Docente:** Ofrece comentarios individuales y grupales resaltando los avances y motivando la mejora continua.

### Transferencia y tarea

**Docente:** Propone que observen un juego colectivo en su entorno y anoten qué técnicas y estrategias utilizan los jugadores.

## Sesión 3: Juego completo y análisis estratégico

## Sesión 4: Resolución de retos y mejora de tácticas

## Sesión 5: Competencias internas y diseño de variaciones innovadoras del juego

## Sesión 6: Torneo final, evaluación y reflexión integral

## Evaluación

### **Tipo de evaluación:**

- **Diagnóstica:** En la primera sesión durante la activación de conocimientos previos (preguntas iniciales y observación de respuestas).
- **Formativa:** A lo largo de todas las sesiones mediante observación directa, retroalimentación en actividades prácticas, análisis de mapas mentales, debates y registros individuales.
- **Sumativa:** En la última sesión mediante la evaluación del desempeño en el torneo final, autoevaluación y coevaluación, además de la reflexión escrita.

### **Criterios de evaluación:**

- Comprensión y aplicación correcta de las reglas y fundamentos teóricos (objetivo 1).
- Demostración de habilidades técnicas y estratégicas durante el juego (objetivo 2).
- Capacidad para diseñar y proponer soluciones creativas a retos del juego (objetivo 3).
- Calidad del trabajo en equipo y comunicación durante la práctica (objetivo 4).
- Profundidad y sinceridad en la reflexión sobre valores y cultura (objetivo 5).

### **Instrumentos sugeridos:**

- Lista de cotejo para habilidades técnicas y participación.
- Rúbrica para evaluar mapas mentales, debates y propuestas de soluciones.
- Observación directa durante actividades prácticas y juegos.
- Portafolio con evidencias escritas y gráficas.
- Autoevaluación y coevaluación guiadas con formularios simples.

### **Evidencias de aprendizaje:**

- Documentos grupales con reglas completas.
- Mapas mentales colaborativos.
- Registros personales de habilidades y reflexiones.
- Videos o registros fotográficos de la práctica y juego.
- Resultados y desempeño en el torneo final.
- Respuestas y análisis en reflexiones escritas.

## **Enriquecimientos**

### **Inicio - Contextualizar**

#### **Contextualización para la Fase de Inicio**

El juego de los Quemados es mucho más que una simple actividad física; es una tradición que ha acompañado a muchas generaciones y que sigue vigente en diferentes comunidades. Aunque hoy en día los videojuegos y las redes sociales ocupan gran parte del tiempo libre de muchos jóvenes, juegos como los Quemados ofrecen una oportunidad única para compartir, competir y divertirse en equipo de una forma activa y saludable.

En su día a día, ustedes seguramente experimentan la importancia de la colaboración, la estrategia y la rapidez de reacción, ya sea en actividades escolares, en deportes o en grupos de amigos. El juego de los Quemados reúne todas estas habilidades y las potencia, además de ser una excelente forma de desconectarse de las pantallas y conectar con compañeros en un ambiente dinámico y entretenido.

Durante estas seis sesiones, exploraremos no solo cómo se juega, sino también la teoría que fundamenta las reglas, las estrategias y los beneficios físicos y sociales de esta práctica. Esta experiencia les permitirá desarrollar habilidades motrices, trabajo en equipo, toma de decisiones rápidas y, sobre todo, disfrutar de una actividad que ha sido parte de la cultura deportiva tradicional.

Además, al aprender y practicar los Quemados, estarán recuperando y valorando un juego que forma parte de nuestra identidad cultural, contribuyendo a mantener viva una tradición que promueve la salud, la cooperación y la diversión en grupo.

Con esta idea, los invitamos a abrirse a la experiencia, a dejar a un lado prejuicios y a prepararse para un reto que combina teoría y práctica en un ambiente de respeto, compañerismo y energía.

## **Inicio - Activar**

### **Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mapa Mental Colaborativo sobre los Quemados"**

**Duración:** 8 minutos

**Objetivo de la actividad:** Activar y compartir el conocimiento previo de los estudiantes acerca del juego tradicional de los Quemados, fomentando la reflexión inicial que conecte con los objetivos de aprendizaje teórico-prácticos sobre el juego.

#### **Descripción de la actividad:**

- El docente divide a la clase en pequeños grupos de 4-5 estudiantes.
- Cada grupo recibe una hoja grande o pizarra para crear un mapa mental sobre lo que saben del juego de los Quemados, incluyendo aspectos como reglas, técnicas, experiencias previas, materiales utilizados, y beneficios.
- Se les da 5 minutos para que discutan y plasmen en el mapa mental todas las ideas que recuerden o asocien con el juego.
- Luego, cada grupo comparte brevemente (1 minuto) sus ideas con el resto de la clase, mientras el docente hace anotaciones en una pizarra general para identificar puntos comunes y diferencias.
- Finalmente, el docente conecta estas ideas previas con los objetivos de la sesión y plantea preguntas que orienten el aprendizaje hacia la teoría y práctica del juego.

#### **Elementos clave:**

- Fomenta la participación activa y el trabajo colaborativo.
- Permite al docente diagnosticar el nivel de conocimiento previo de los estudiantes.
- Prepara el terreno para el desarrollo teórico y práctico del juego de los Quemados.
- Utiliza lenguaje y dinámicas adecuadas para estudiantes de 15-17 años.

**Inicio - Diagnostico**

**Evaluación Diagnóstica Inicial para "¡Atrévete a quemar! Explorando el juego tradicional de los Quemados"**

**Duración:** 5-10 minutos

**Objetivo de la evaluación:** Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el juego tradicional de los Quemados, su reglamentación básica, habilidades motrices relacionadas y experiencias previas con juegos similares.

**Instrucciones para el docente:**

- Realizar la evaluación al inicio de la primera sesión.
- Explicar que no es un examen, sino una forma de conocer lo que saben para apoyar mejor su aprendizaje.
- Recoger respuestas de forma individual y rápida.

**Parte 1: Preguntas escritas (5 minutos)**

| Pregunta                                                                                                                       | Tipo                       | Propósito                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| ¿Has jugado alguna vez a los Quemados o a un juego similar?<br>Describe brevemente cómo se juega.                              | Respuesta<br>abierta corta | Detectar experiencia previa directa o indirecta con el juego.      |
| Menciona al menos dos reglas que recuerdes del juego de los Quemados.                                                          | Respuesta<br>abierta corta | Identificar conocimiento básico de las reglas.                     |
| ¿Qué habilidades físicas consideras importantes para jugar los Quemados? (Por ejemplo: lanzamiento, agilidad, velocidad, etc.) | Respuesta<br>abierta corta | Reconocer conocimientos sobre las habilidades motrices necesarias. |
| En una escala del 1 al 5, ¿qué tan seguro te sientes jugando los Quemados? (1 = nada seguro, 5 = muy seguro)                   | Escala de<br>valoración    | Identificar confianza y actitud hacia el juego.                    |

**Parte 2: Actividad práctica rápida (opcional si el tiempo lo permite, 3-5 minutos)**

- Formar parejas y pedir que realicen un lanzamiento y atrapada simple con una pelota blanda.
- Observar coordinación, precisión y confianza al lanzar y atrapar.

**Nota para el docente:** Esta actividad complementaria permite evaluar habilidades motrices básicas relacionadas con el juego y ayuda a adaptar las sesiones prácticas posteriores.

**Inicio - Rubrica**

**Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio**

**Contexto:** Evaluación de la participación activa y la disposición de los estudiantes durante la fase de inicio del plan de clase "¡Atrévete a quemar! Explorando el juego tradicional de los Quemados" en Educación Física Deporte para estudiantes de media (15-17 años).

| <b>Criterios</b>                                      | <b>Excelente (4 puntos)</b>                                                                              | <b>Bueno (3 puntos)</b>                                                        | <b>Aceptable (2 puntos)</b>                                                               | <b>Insuficiente (1 punto)</b>                                               |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Participación activa en la dinámica inicial           | Participa con entusiasmo y frecuencia constante, propone ideas y se involucra sin necesidad de estímulo. | Participa de manera voluntaria y con interés en la mayoría de las actividades. | Participa solo cuando se le solicita o con poco entusiasmo.                               | No participa o muestra rechazo a involucrarse en las actividades iniciales. |
| Disposición para el trabajo en equipo                 | Muestra una actitud colaborativa, escucha a sus compañeros y contribuye positivamente al grupo.          | Generalmente coopera y acepta las ideas del grupo.                             | Muestra disposición limitada para colaborar o se distrae con facilidad.                   | Se muestra renuente a colaborar o genera conflictos dentro del grupo.       |
| Atención y respeto hacia las indicaciones del docente | Presta atención completa y sigue las indicaciones al pie de la letra sin distracciones.                  | Presta atención y sigue las indicaciones con mínimas distracciones.            | Presta atención de manera intermitente y necesita recordatorios para seguir indicaciones. | No presta atención, interrumpe o desobedece las indicaciones del docente.   |
| Actitud frente al desafío propuesto                   | Muestra motivación y curiosidad para enfrentar el reto, proponiendo soluciones o preguntas.              | Muestra interés y disposición para participar en el reto planteado.            | Muestra indiferencia o dudas sobre el reto, con poca iniciativa para involucrarse.        | Rechaza el reto o no muestra interés en participar.                         |

**Indicaciones para el docente:** Durante la fase de inicio, observar de forma continua y registrar evidencias de cada criterio para facilitar una retroalimentación constructiva que motive a los estudiantes a mejorar su participación y disposición en sesiones posteriores.

## Desarrollo - Ejemplos

### Ejemplos Prácticos para el Plan de Clase

Los siguientes ejemplos prácticos están diseñados para que los estudiantes de media (15-17 años) puedan vivenciar y profundizar en la teoría y práctica del juego tradicional "Los Quemados", a través de la metodología de Aprendizaje Basado en Retos (ABR). Cada ejemplo está pensado para una sesión o parte de una sesión, respetando la duración total del plan de 6 sesiones de 4 horas cada una.

#### • Ejemplo 1: Análisis y estrategia del juego Quemados

- *Actividad:* Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y asignarles la tarea de observar un video de una partida real de Quemados. Luego, cada grupo debe identificar las reglas, estrategias utilizadas, roles de los jugadores y puntos críticos para ganar.

- *Objetivo de aprendizaje:* Comprender teóricamente las reglas y tácticas del juego.
- *Desafío ABR:* Cada grupo debe crear un esquema o mapa estratégico que facilite la explicación del juego a otros grupos y proponer una mejora o variación de la estrategia.

• **Ejemplo 2: Diseño y ejecución de un partido de Quemados con variaciones**

- *Actividad:* Los estudiantes organizan un partido de Quemados aplicando las reglas básicas aprendidas y una variación propuesta por ellos (por ejemplo, cambios en el número de jugadores, duración o zonas de juego).
- *Objetivo de aprendizaje:* Aplicar la teoría en la práctica y experimentar con modificaciones para entender mejor la dinámica del juego.
- *Desafío ABR:* Planificar y ejecutar la variación del juego, luego evaluar su impacto en la dinámica y diversión del juego, presentando conclusiones al grupo.

• **Ejemplo 3: Evaluación y reflexión sobre el trabajo en equipo y habilidades motrices**

- *Actividad:* Después de varios partidos, los estudiantes realizan una sesión de reflexión guiada para identificar las habilidades motrices y sociales que se emplearon (velocidad, coordinación, comunicación, cooperación).
- *Objetivo de aprendizaje:* Reconocer la importancia del trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades físicas en el juego.
- *Desafío ABR:* Formular recomendaciones para mejorar la cooperación y las habilidades motrices en futuros partidos, incluyendo propuestas de entrenamiento o ejercicios específicos.

• **Ejemplo 4: Creación de un reglamento adaptado para Quemados en su contexto escolar**

- *Actividad:* En grupos, los estudiantes diseñan un reglamento adaptado de Quemados que tome en cuenta las características del espacio físico, número de estudiantes y materiales disponibles en su colegio.
- *Objetivo de aprendizaje:* Integrar la teoría del reglamento con aspectos prácticos reales del entorno del estudiante.
- *Desafío ABR:* Presentar y defender su reglamento ante el resto del grupo, argumentando las razones de sus adaptaciones para mejorar la experiencia del juego.

• **Ejemplo 5: Investigación y comparación cultural del juego Quemados en distintas regiones**

- *Actividad:* Los estudiantes investigan cómo se juega Quemados o juegos similares en otras regiones o países, comparando reglas, objetivos y tradiciones.
- *Objetivo de aprendizaje:* Ampliar el conocimiento cultural y contextual del juego.
- *Desafío ABR:* Preparar una presentación multimedia que exponga las diferencias y similitudes, proponiendo qué aspectos podrían incorporarse para enriquecer el juego local.

## Casos de Estudio para Reflexión y Análisis

Los casos de estudio siguientes pueden usarse durante las sesiones para fomentar el pensamiento crítico y la aplicación práctica del juego Quemados:

| Caso de Estudio | Descripción | Desafío para estudiantes |
|-----------------|-------------|--------------------------|
|-----------------|-------------|--------------------------|

|                                                       |                                                                                                            |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Partido con desigualdad de jugadores               | Un equipo tiene más jugadores que el otro por ausencias. Esto afecta la dinámica y balance del juego.      | Proponer soluciones para equilibrar el juego sin alterar las reglas básicas.          |
| 2. Conflictos por interpretación de reglas            | Durante un partido, surgen desacuerdos entre jugadores sobre cuándo un jugador está "quemado".             | Diseñar un protocolo o sistema para resolver conflictos y garantizar el juego limpio. |
| 3. Adaptación para estudiantes con movilidad reducida | Integrar a estudiantes con movilidad limitada en el juego sin que se sientan excluidos.                    | Crear reglas o roles específicos que permitan la participación inclusiva.             |
| 4. Uso de espacio reducido                            | El área de juego tradicional no está disponible; se debe jugar en un espacio más pequeño y con obstáculos. | Adaptar el juego para mantener su esencia y dinamismo en el nuevo espacio.            |

Estos ejemplos y casos de estudio apoyan el desarrollo integral de competencias teórico-prácticas en los estudiantes, fomentando su autonomía, colaboración y pensamiento crítico, todo dentro del marco del Aprendizaje Basado en Retos.

## Desarrollo - Gamificar

### Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para integrar elementos de gamificación en la fase de desarrollo del plan "¡Atrévete a quemar!", se propone una combinación de mecánicas que fomenten la participación activa, refuercen el aprendizaje teórico-práctico del juego de quemados y mantengan la motivación de estudiantes de 15 a 17 años durante las seis sesiones de 4 horas cada una. Estas mecánicas están diseñadas para enriquecer el proceso, promoviendo la colaboración, competencia sana y autoevaluación.

#### • Sistema de Puntos y Niveles:

- Los estudiantes acumulan puntos por desempeño en actividades prácticas (habilidad en lanzamiento, esquivar la pelota, trabajo en equipo) y por demostrar conocimiento en la teoría del juego (reglas, estrategias, historia).
- Los puntos permiten subir de nivel dentro del grupo, por ejemplo: Novato Quemado, Jugador Intermedio, Quemador Experto.
- Los niveles desbloquean retos adicionales o roles especiales en los juegos, como "Capitán de equipo" o "Árbitro auxiliar".

#### • Retos Semanales:

- Cada sesión presenta un reto concreto relacionado con un aspecto teórico-práctico del juego, por ejemplo: "Diseñar una estrategia para que un equipo logre mantener menos jugadores quemados durante 10 minutos".
- Los equipos deben planificar, ejecutar y reflexionar sobre el reto, promoviendo el aprendizaje activo y colaborativo.

- Los retos se puntúan y se registran en una tabla de clasificación visible para motivar la competencia sana entre equipos.

- **Insignias Temáticas:**

- Se otorgan insignias digitales o físicas por logros específicos, por ejemplo: “Maestro del Lanzamiento”, “Defensor Ágil”, “Conocedor de Reglas”, “Estratega del Equipo”.
- Las insignias fomentan el reconocimiento entre pares y motivan a desarrollar diversas habilidades y conocimientos.

- **Roles Dinámicos y Rotativos:**

- Durante las prácticas, los estudiantes asumen roles específicos con responsabilidades relacionadas (jugador, capitán, árbitro, entrenador), rotando para experimentar distintas perspectivas del juego.
- El desempeño en cada rol aporta puntos extra o ventajas para el equipo en los siguientes retos.

- **Feedback Inmediato y Autoevaluación:**

- Al finalizar cada actividad práctica, se usan cuestionarios rápidos o discusiones guiadas para que los estudiantes autoevalúen sus habilidades y conocimientos.
- El docente proporciona retroalimentación inmediata basada en observaciones, reforzando el aprendizaje y corrigiendo errores.
- Este proceso se gamifica con “monedas de aprendizaje” que se pueden intercambiar por pistas o ayudas en próximos retos.

- **Desafío Final Cooperativo:**

- En las últimas sesiones, se organiza un torneo o desafío que combine la teoría y la práctica, donde los equipos compitan aplicando todo lo aprendido.
- Se asignan puntos extra por trabajo en equipo, respeto a las reglas y estrategias efectivas.
- El resultado motiva la reflexión grupal y la consolidación del aprendizaje.

Estos elementos están diseñados para integrarse de forma natural en las actividades de la fase de desarrollo, manteniendo el foco en los objetivos de aprendizaje y la metodología de Aprendizaje Basado en Retos, asegurando que los estudiantes estén motivados, activos y comprometidos con el proceso.

## **Desarrollo - Evaluar**

### **Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase "¡Atrévete a quemar! Explorando el juego tradicional de los Quemados"**

Las siguientes herramientas de evaluación formativa están diseñadas para monitorear el progreso de los estudiantes en cada sesión, enfocándose en el aprendizaje teórico y práctico del juego tradicional de los Quemados. Son rápidas, adecuadas para jóvenes de 15 a 17 años y permiten ajustes inmediatos en la enseñanza.

- **Rúbrica de Observación Directa durante la Práctica (Sesiones 2, 3, 4 y 5)**

- *Descripción:* El docente utiliza una rúbrica sencilla para evaluar habilidades prácticas en tiempo real durante los juegos y ejercicios.
- *Criterios:*
  - Conocimiento de reglas básicas (identifica y respeta las reglas)
  - Habilidad para atrapar y lanzar la pelota con precisión
  - Trabajo en equipo y comunicación
  - Respeto por los compañeros y adversarios
  - Estrategia aplicada en juego
- *Formato:* Rúbrica con escala de 1 a 4 (1 = necesita mejorar, 4 = excelente)
- *Duración:* 5-10 minutos por grupo o estudiante

#### • **Cuestionario Rápido de Autoevaluación y Coevaluación (Sesiones 1, 3 y 6)**

- *Descripción:* Al final de cada sesión, los estudiantes responden breves preguntas sobre lo aprendido y su desempeño, y evalúan a un compañero.
- *Ejemplos de preguntas:*
  - ¿Cuál es la regla más importante que aprendiste hoy?
  - ¿En qué habilidad crees que mejoraste durante la sesión?
  - ¿Qué aspecto te gustaría mejorar para la próxima vez?
  - Evalúa a tu compañero en trabajo en equipo y respeto (escala 1-5)
- *Formato:* Formato papel o digital (Google Forms) con preguntas cerradas y abiertas
- *Duración:* 5-7 minutos

#### • **Mapa Conceptual Colectivo sobre Reglas y Estrategias (Sesión 2 y 4)**

- *Descripción:* En grupos pequeños, los estudiantes construyen un mapa conceptual que incluya reglas, roles y estrategias del juego.
- *Objetivo:* Evaluar la comprensión teórica y la capacidad de relacionar conceptos.
- *Duración:* 15-20 minutos
- *Retroalimentación:* El docente revisa y comenta con el grupo, corrigiendo y aclarando dudas inmediatamente.

#### • **Lista de Verificación de Preparación Física y Seguridad (Sesiones 2 a 6)**

- *Descripción:* Antes de la práctica, los estudiantes revisan en equipo que el espacio, materiales y su preparación física estén adecuados para jugar con seguridad.
- *Criterios:*
  - Espacio libre y seguro
  - Materiales en buen estado
  - Calentamiento realizado correctamente
  - Respeto por normas de seguridad

- *Duración:* 5 minutos
- *Propósito:* Promover responsabilidad y autocuidado, además de monitorear el compromiso con la práctica segura.

#### • Registro de Logros y Dificultades (Sesiones 3 a 6)

- *Descripción:* Al finalizar cada sesión, el docente anota brevemente los avances y retos observados en el grupo y/o individualmente.
- *Propósito:* Identificar patrones, necesidades de apoyo y ajustar actividades futuras.
- *Duración:* 5 minutos

## Desarrollo - Tareas

### Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En esta fase, los estudiantes participarán en actividades desafiantes que integran teoría y práctica del juego tradicional de los Quemados, fomentando trabajo en equipo, análisis y aplicación estratégica. Cada tarea está diseñada para desarrollarse durante las sesiones de 4 horas, respetando la metodología de Aprendizaje Basado en Retos.

#### • Tarea 1: Investigación y Presentación sobre la Historia y Normas del Juego "Quemados"

**Instrucciones:** En equipos de 4-5 estudiantes, investiguen el origen, evolución y reglas oficiales del juego Quemados. Utilicen fuentes confiables y preparen una presentación creativa (puede ser digital o cartelera) que explique claramente la teoría del juego.

**Tiempo estimado:** 3 horas

**Producto esperado:** Presentación grupal de 10 minutos con material visual que exponga la historia y reglas del juego.

**Conexión con objetivo:** Comprender la teoría del juego Quemados, sus normas y contexto cultural.

#### • Tarea 2: Diseño y Simulación de Estrategias de Juego

**Instrucciones:** En el mismo grupo, identifiquen diferentes roles y estrategias dentro del juego Quemados (defensa, ataque, posicionamiento). Diseñen un plan estratégico para un partido y simulen la ejecución de la estrategia en un espacio reducido, reflexionando sobre su efectividad.

**Tiempo estimado:** 4 horas

**Producto esperado:** Documento con plan estratégico y video o demostración en vivo de la simulación.

**Conexión con objetivo:** Aplicar la teoría del juego Quemados en la planeación práctica de estrategias.

#### • Tarea 3: Práctica Guiada y Evaluación Formativa de Técnicas Básicas

**Instrucciones:** Bajo supervisión docente, practiquen técnicas específicas del juego Quemados como lanzar, atrapar y esquivar la pelota. Realicen ejercicios por parejas y pequeños grupos para perfeccionar habilidades.

**Tiempo estimado:** 4 horas

**Producto esperado:** Registro individual de habilidades desarrolladas y autoevaluación con feedback del docente.

**Conexión con objetivo:** Desarrollar habilidades técnicas básicas para la práctica efectiva del juego Quemados.

• **Tarea 4: Organización y Desarrollo de Partidos con Roles Rotativos**

**Instrucciones:** Organicen partidos de Quemados donde los estudiantes roten roles (atacante, defensor, árbitro).

Después de cada partido, realicen una sesión de retroalimentación para identificar fortalezas y áreas de mejora.

**Tiempo estimado:** 4 horas

**Producto esperado:** Informe grupal que resuma experiencias, aprendizajes y propuestas de mejora para futuros juegos.

**Conexión con objetivo:** Integrar la teoría y práctica mediante la experiencia real del juego y la evaluación colaborativa.

• **Tarea 5: Creación de un Reglamento Adaptado y Justificado**

**Instrucciones:** En equipos, analicen las reglas tradicionales y propongan adaptaciones que respondan a necesidades específicas del grupo o contexto (espacio, número de jugadores, seguridad). Justifiquen cada cambio y elaboren un reglamento final.

**Tiempo estimado:** 3 horas

**Producto esperado:** Reglamento escrito con adaptaciones y justificaciones claras.

**Conexión con objetivo:** Comprender críticamente las reglas y fomentar la capacidad de adaptación en la práctica del juego Quemados.

• **Tarea 6: Presentación Final y Demostración del Juego Quemados**

**Instrucciones:** Prepare una presentación final donde muestren lo aprendido: historia, normas adaptadas, estrategias y habilidades. Culminen con una demostración organizada del juego Quemados aplicando todo lo trabajado.

**Tiempo estimado:** 4 horas

**Producto esperado:** Presentación grupal y partido demostrativo con evaluación docente y autoevaluación.

**Conexión con objetivo:** Integrar y evidenciar el aprendizaje teórico-práctico del juego Quemados.

**Desarrollo - Rubrica**

**Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje en el Juego Tradicional "Los Quemados"**

| Criterios | Excelente (4 puntos) | Bueno (3 puntos) | Satisfactorio (2 puntos) | Necesita Mejorar (1 punto) |
|-----------|----------------------|------------------|--------------------------|----------------------------|
|-----------|----------------------|------------------|--------------------------|----------------------------|

|                                                       |                                                                                                                           |                                                                                                   |                                                                                                   |                                                                                             |
|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Comprensión teórica del juego "Los Quemados"       | Demuestra comprensión completa sobre las reglas, historia y valores del juego, explicándolos con claridad y precisión.    | Entiende la mayoría de las reglas y valores, con algunas imprecisiones menores en la explicación. | Conoce las reglas básicas, pero presenta dificultades para explicar detalles o valores del juego. | Muestra poco o ningún entendimiento de las reglas y valores del juego.                      |
| 2. Aplicación práctica de las reglas durante el juego | Aplica correctamente todas las reglas durante el juego, respetando el reglamento y promoviendo el juego limpio.           | Aplica la mayoría de las reglas con pequeños errores, pero mantiene el respeto por el reglamento. | Aplica algunas reglas, pero comete errores frecuentes que afectan el desarrollo del juego.        | No aplica las reglas o las aplica incorrectamente, afectando el juego y la dinámica grupal. |
| 3. Habilidades motrices y estrategias en el juego     | Demuestra habilidades motrices avanzadas y usa estrategias efectivas para participar activamente en el juego.             | Muestra habilidades motrices adecuadas y emplea algunas estrategias para participar.              | Presenta habilidades motrices básicas y pocas estrategias durante el juego.                       | Tiene dificultades motrices que limitan su participación y no utiliza estrategias.          |
| 4. Trabajo en equipo y comunicación                   | Colabora activamente con sus compañeros, comunicándose claramente y fomentando un ambiente positivo.                      | Colabora y se comunica bien, aunque en ocasiones no es constante o claro en sus aportes.          | Participa en el equipo, pero su comunicación y colaboración son limitadas o inconsistentes.       | No colabora ni se comunica adecuadamente, afectando negativamente el trabajo en equipo.     |
| 5. Reflexión y autoevaluación sobre el aprendizaje    | Realiza reflexiones profundas sobre su proceso, identificando fortalezas y áreas de mejora claras y proponiendo acciones. | Reflexiona sobre su aprendizaje con identificación general de fortalezas y debilidades.           | Realiza reflexiones superficiales o incompletas sobre su proceso de aprendizaje.                  | No realiza reflexiones ni autoevaluaciones significativas.                                  |

**Instrucciones para el docente:** Esta rúbrica debe aplicarse durante y al finalizar cada sesión para hacer seguimiento del progreso de los estudiantes en relación con los objetivos teórico-prácticos del juego "Los Quemados". Se recomienda complementar con observaciones cualitativas y retroalimentación continua para fortalecer el aprendizaje.

## Cierre - Sintetizar

### Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: Torneo de Estrategias y Reflexión Crítica sobre el Juego de los Quemados

**Duración:** 1 hora (última hora de la sexta sesión)

**Objetivo:** Consolidar los conocimientos teórico-prácticos adquiridos sobre el juego de los Quemados, promover la aplicación estratégica y reflexionar sobre su importancia cultural y deportiva, verificando así el logro de los objetivos del plan.

**Descripción de la actividad**

- **Parte 1: Mini torneo de Quemados con enfoque estratégico (40 minutos)**
  - Los estudiantes se organizan en equipos equilibrados (4-5 integrantes).
  - Cada equipo debe aplicar las reglas oficiales y las estrategias aprendidas durante el curso para maximizar su rendimiento.
  - Los partidos serán breves (10 minutos cada uno) para que varios equipos puedan jugar.
  - El docente observa y toma nota de la aplicación práctica de las reglas, movimientos, tácticas y trabajo en equipo.
- **Parte 2: Círculo de reflexión y evaluación grupal (20 minutos)**
  - Reunidos en círculo, cada equipo comparte brevemente qué estrategias les funcionaron y qué dificultades enfrentaron.
  - Discusión guiada por el docente sobre la importancia cultural del juego, el respeto por las reglas y el trabajo colaborativo.
  - Los estudiantes reflexionan sobre cómo la teoría aprendida influyó en su desempeño y qué aprendizajes resaltan para su desarrollo personal y deportivo.
  - Se realiza una autoevaluación rápida para que cada estudiante valore su participación y compromiso.

**Indicadores de logro**

| Aspecto Evaluado               | Indicadores                                                                                          |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aplicación práctica            | Respeto y uso correcto de las reglas y técnicas del juego durante el torneo.                         |
| Estrategia y trabajo en equipo | Implementación de tácticas aprendidas y colaboración efectiva en el equipo.                          |
| Reflexión crítica              | Capacidad para identificar aprendizajes clave y valorar la dimensión cultural y deportiva del juego. |
| Autoevaluación y compromiso    | Expresión honesta y constructiva sobre su desempeño y participación en el curso.                     |

**Cierre - Reflexionar**

**Preguntas para la reflexión metacognitiva en el cierre**

- ¿Cómo describirías las reglas y la dinámica principal del juego de los Quemados? ¿Qué aspectos te parecieron más importantes para jugar correctamente?
- ¿De qué manera crees que la práctica del juego de los Quemados contribuye a tu acondicionamiento físico y trabajo en equipo?
- ¿Qué habilidades específicas desarrollaste durante la práctica de este juego y cómo podrías aplicarlas en otros deportes o actividades físicas?
- ¿Qué estrategias usaste para protegerte de ser “quemado” y para eliminar a los contrincantes? ¿Funcionaron bien? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sentiste al enfrentar los retos del juego, como la rapidez para lanzar o esquivar? ¿Qué aprendiste sobre tu capacidad para enfrentar desafíos físicos?
- ¿Qué dificultades encontraste al aprender la teoría y la práctica del juego, y cómo las superaste?
- ¿Qué aspectos del juego modificarías para hacerlo más divertido o desafiante? ¿Por qué?
- ¿De qué manera la cooperación entre compañeros influyó en el desempeño del equipo? ¿Cómo podrías mejorar esa cooperación en futuras actividades?

### Actividades de reflexión metacognitiva para el cierre

- **Diario personal de aprendizaje:** Cada estudiante escribirá una breve reflexión sobre lo que aprendió acerca del juego de los Quemados, destacando qué habilidades desarrolló, qué dificultades enfrentó y cómo las superó. Deben incluir también cómo esta experiencia puede influir en su participación en futuras actividades físicas.
- **Debate en grupos pequeños:** Organizar a los estudiantes en grupos de 4 o 5 para discutir las preguntas anteriores. Cada grupo escogerá las ideas más relevantes y las compartirá con el resto de la clase, fomentando la autoevaluación y la responsabilidad sobre su aprendizaje.
- **Mapa mental colaborativo:** En equipos, elaborar un mapa mental que integre los aprendizajes teóricos y prácticos del juego de los Quemados, incluyendo reglas, habilidades, estrategias y aspectos de trabajo en equipo. Luego presentarán su mapa a los demás equipos.
- **Autoevaluación guiada:** Proporcionar una lista de criterios relacionados con los objetivos del plan (conocimiento de reglas, habilidades prácticas, trabajo en equipo, estrategias) para que cada estudiante se autoevalúe y plantee metas personales para mejorar en futuras sesiones.
- **Reto de diseño:** Proponer que cada estudiante diseñe una variante o una regla adicional para el juego de los Quemados, explicando cómo esta modificación puede mejorar la experiencia o añadir un nuevo desafío. Esto estimula la creatividad y la comprensión profunda del juego.

### Cierre - Retroalimentar

#### Estrategias de Retroalimentación para el Cierre del Plan de Clase "¡Atrévete a quemar!

##### Explorando el juego tradicional de los Quemados"

Para la etapa de cierre, es fundamental que la retroalimentación sea constructiva, específica, motivadora y vinculada directamente con los objetivos de aprendizaje (teoría y práctica del juego de los Quemados). Las siguientes estrategias

están diseñadas para estudiantes de media (15-17 años), considerando su nivel de madurez y el tiempo disponible en cada sesión de 4 horas, distribuidas en 6 sesiones.

- **1. Ronda de retroalimentación grupal guiada**

- Al final de cada sesión, dedicar 15-20 minutos para que los estudiantes compartan qué aprendieron sobre la teoría y la práctica del juego.
- El docente formula preguntas específicas: “¿Qué estrategia te ayudó a evitar ser quemado?”, “¿Cómo aplicaste las reglas del juego?”, “¿Qué teorías o conceptos aprendidos te ayudaron a mejorar tu desempeño?”
- El docente destaca aportes positivos y señala oportunidades de mejora con comentarios constructivos y ejemplos claros, fomentando el diálogo respetuoso.

- **2. Diario reflexivo con retroalimentación escrita**

- Los estudiantes escriben breves reflexiones al final de cada sesión sobre sus aprendizajes y desafíos en la teoría y práctica.
- El docente revisa estos diarios y proporciona comentarios personalizados, resaltando fortalezas y sugiriendo enfoques para mejorar habilidades específicas del juego.
- Ejemplo de retroalimentación: “Noté que aplicaste bien la regla de no cruzar la línea central, sigue practicando tu puntería para mejorar tus lanzamientos.”

- **3. Feedback en tiempo real durante la práctica**

- Mientras los estudiantes juegan, el docente ofrece retroalimentación específica y constructiva sobre su técnica, trabajo en equipo y aplicación de reglas.
- Ejemplo: “Excelente movimiento para esquivar la pelota, ahora intenta anticipar mejor los lanzamientos del equipo contrario.”
- Este feedback inmediato ayuda a corregir errores y reforzar habilidades durante la actividad.

- **4. Autoevaluación con rúbrica simplificada**

- Al finalizar la sesión, los estudiantes evalúan su desempeño en aspectos clave (conocimiento de reglas, habilidades de lanzamiento, trabajo en equipo) usando una rúbrica con niveles claros: “Excelente”, “En proceso”, “Necesita mejorar”.
- El docente revisa las autoevaluaciones y comenta aspectos coincidentes o discrepantes para generar autoconciencia y motivación al progreso.

- **5. Sesión de cierre final: debate estructurado y retroalimentación colectiva**

- En la última sesión, organizar un debate donde los estudiantes discutan cómo la teoría aprendida influyó en su práctica del juego y qué estrategias fueron más efectivas.
- El docente modera y ofrece retroalimentación global resaltando avances, aprendizajes y aspectos a seguir mejorando, conectando siempre con los objetivos.
- Esta dinámica fomenta el pensamiento crítico y la metacognición.

Estas estrategias aseguran una retroalimentación significativa, que promueve el aprendizaje activo, la reflexión y la mejora continua en el contexto del juego tradicional de los Quemados, alineada con la metodología de Aprendizaje Basado en Retos.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales - ¡Atrévete a quemar! Explorando el juego tradicional de los Quemados

| Criterio                                             | Excelencia (4 puntos)                                                                                                                         | Competente (3 puntos)                                                                                                         | En desarrollo (2 puntos)                                                                                          | Insuficiente (1 punto)                                                                                                  |
|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Comprensión teórica del juego Quemados               | Explica con claridad y detalle las reglas, historia y valores del juego Quemados, demostrando comprensión profunda y contextualizada.         | Describe correctamente las reglas y elementos básicos del juego, con algunos detalles sobre su origen o importancia cultural. | Muestra comprensión parcial de las reglas y contexto del juego, con información incompleta o poco clara.          | No logra identificar las reglas ni el contexto del juego, presenta información confusa o incorrecta.                    |
| Habilidad práctica en la ejecución del juego         | Ejecuta con precisión y destreza las técnicas y movimientos requeridos en Quemados, mostrando buen control, rapidez y estrategia.             | Realiza correctamente la mayoría de las técnicas y movimientos, con algunas dificultades en la coordinación o estrategia.     | Ejecuta de forma básica algunos movimientos, pero con falta de coordinación y aplicación limitada de estrategias. | No demuestra habilidades básicas para participar en el juego, con movimientos descoordinados y sin aplicar estrategias. |
| Trabajo en equipo y comunicación durante el juego    | Colabora activamente con sus compañeros, comunicándose efectivamente y contribuyendo a la estrategia grupal con liderazgo positivo.           | Trabaja en equipo, mantiene comunicación adecuada y sigue la estrategia grupal con participación constante.                   | Participa de manera limitada en el trabajo en equipo, con comunicación poco clara o inconsistente.                | No coopera ni se comunica con el equipo, dificultando la dinámica grupal y la ejecución del juego.                      |
| Reflexión crítica y valoración del juego tradicional | Realiza una reflexión profunda sobre la importancia cultural y social del juego Quemados, proponiendo ideas para su preservación y promoción. | Expresa una valoración adecuada del juego y reconoce su relevancia cultural y social.                                         | Muestra una valoración superficial o limitada sobre la importancia del juego tradicional.                         | No demuestra interés ni comprensión sobre la relevancia cultural o social del juego.                                    |

## Recomendaciones - Competencias

### 1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de 15-17 años, las competencias cognitivas que se desarrollan naturalmente con el juego de los Quemados incluyen pensamiento crítico, resolución de problemas y creatividad.

- **Pensamiento crítico:** Al analizar y completar las reglas incompletas, los estudiantes ejercitan la capacidad de evaluar información y justificar decisiones.
- **Resolución de problemas:** Durante la práctica, deberán adaptar estrategias para mejorar su desempeño y resolver desafíos tácticos en el juego.
- **Creatividad:** El diseño de nuevas variantes del juego o estrategias innovadoras puede fomentar la creatividad.

#### Modificaciones específicas:

- En la actividad “Descubriendo las reglas del juego”, añadir una fase donde cada grupo proponga una regla adicional o variante creativa, argumentando su beneficio para el juego.
- Incorporar una breve discusión post-juego donde los estudiantes analicen qué estrategias funcionaron y cuáles no, alentando el pensamiento crítico.
- Integrar el uso de herramientas digitales simples, como apps de creación de mapas mentales o presentaciones digitales para que grupos documenten y compartan sus reglas y estrategias.

#### Técnicas de facilitación para el docente:

- Uso de preguntas abiertas y socráticas para profundizar en el análisis de reglas y estrategias (ejemplo: “¿Qué pasaría si modificamos esta regla?”).
- Fomentar debates estructurados en pequeños grupos para estimular argumentación y reflexión.
- Utilizar técnicas de aprendizaje cooperativo como “think-pair-share” para que primero reflexionen individualmente, luego en parejas y finalmente compartan en grupo.

### 2. Competencias Interpersonales

El juego en equipos es una excelente oportunidad para desarrollar colaboración, comunicación y conciencia socioemocional.

- **Colaboración:** Trabajar en equipos para completar reglas y durante el juego requiere coordinación y cooperación.
- **Comunicación:** Los estudiantes deben expresar ideas, negociar roles y estrategias, y dar retroalimentación.
- **Conciencia socioemocional:** Reconocer emociones propias y de compañeros frente a retos y errores, favorece un ambiente respetuoso.

#### Estrategias recomendadas:

- Formar equipos heterogéneos para potenciar la inclusión y diversidad de perspectivas.
- Establecer roles rotativos dentro del equipo (por ejemplo: líder, estrategia, árbitro, motivador) para que todos experimenten diferentes funciones sociales.

- Implementar sesiones breves de “feedback positivo” al final de cada juego, donde cada estudiante resalta una acción valiosa de un compañero.

#### **Puntos de reflexión para estudiantes:**

- ¿Cómo ayudó mi comunicación al equipo a mejorar durante el juego?
- ¿Qué emociones sentí al enfrentar un error o derrota y cómo las manejé?
- ¿Qué aprendí sobre trabajar con otros que tienen estilos diferentes al mío?

### **3. Actitudes y Valores**

El plan permite cultivar actitudes como responsabilidad, resiliencia, mentalidad de crecimiento y curiosidad, fundamentales para estudiantes de esta edad y el futuro.

- **Responsabilidad:** Cumplir roles y respetar reglas del juego.
- **Resiliencia:** Aprender a levantarse tras errores o derrotas.
- **Mentalidad de crecimiento:** Ver los desafíos y dificultades como oportunidades para mejorar.
- **Curiosidad:** Explorar variantes y aspectos históricos del juego.

#### **Momentos específicos para su desarrollo:**

- Inicio de cada sesión: breve reflexión sobre actitudes necesarias para el día (ej. “Hoy necesitamos paciencia para aprender las reglas nuevas”).
- Después de cada juego: diálogo guiado sobre qué aprendieron de sus errores y cómo pueden mejorar.
- Al final del módulo: actividad de autoevaluación donde cada estudiante escribe una meta personal relacionada con el juego y las actitudes desarrolladas.

#### **Preguntas de reflexión o actividades breves:**

- ¿Qué hice hoy para contribuir de forma responsable al equipo?
- Describe un momento en que sentiste que fallaste, ¿qué aprendiste de esa experiencia?
- ¿Qué te gustaría explorar o mejorar en el juego la próxima vez?
- Realizar un “diario de curiosidad” donde anoten preguntas o ideas nuevas surgidas durante las sesiones.

### **Recomendaciones - Dei**

#### **Diversidad**

- **Adaptación en Activación de conocimientos previos:** Invitar a los estudiantes a compartir experiencias relacionadas no solo con el juego tradicional sino también con variantes de “Quemados” que puedan conocer en sus familias o comunidades, incluyendo diferentes regiones, culturas o idiomas. Esto reconoce y valora la diversidad cultural y lingüística del grupo. *Impacto:* Fomenta un ambiente de respeto y valoración de la identidad cultural de cada estudiante.

- **Modificación en Actividad 1 (Discusión en grupos):** Formar grupos diversos que incluyan estudiantes con distintos niveles físicos, culturales y de habilidades para enriquecer la discusión y promover la empatía. Proporcionar materiales traducidos o explicados en lenguaje sencillo para estudiantes con diferentes niveles de comprensión. *Impacto:* Facilita la participación equitativa y fortalece el aprendizaje colaborativo intercultural.
- **Recurso adicional:** Incluir imágenes y descripciones de jugadores de distintas identidades (género, capacidades, etnias) que participen en el juego, para normalizar la diversidad dentro del contexto deportivo. *Impacto:* Refuerza la representatividad y la inclusión.

## Equidad de Género

- **Adaptación en la explicación de reglas y roles:** Asegurar que se utilice lenguaje inclusivo y que se promueva que tanto chicos como chicas pueden desempeñar cualquier rol dentro del juego, desafiando estereotipos de género que asignan ciertos roles “masculinos” o “femeninos”. Por ejemplo, evitar frases como “los chicos lanzan la pelota” o “las chicas defienden”. *Impacto:* Reduce prejuicios y fomenta la participación equitativa.
- **Modificación en la organización de equipos:** Promover equipos mixtos equilibrados en género e incentivar el liderazgo rotativo en roles estratégicos y físicos para que todos tengan oportunidad de desarrollar diferentes habilidades. *Impacto:* Fortalece la colaboración y el respeto mutuo entre géneros.
- **Estrategia de evaluación inclusiva:** Incorporar autoevaluaciones y evaluaciones entre pares que valoren la colaboración y el respeto entre compañeros sin sesgos de género, destacando actitudes positivas como el apoyo y la comunicación. *Impacto:* Incentiva conductas inclusivas y equitativas.

## Inclusión

- **Adaptación para estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE):** Proveer reglas simplificadas o versiones adaptadas del juego para estudiantes con dificultades cognitivas o motrices, como permitir lanzamientos más lentos o utilizar pelotas de menor peso. Además, asignar un acompañante o un compañero de apoyo dentro del grupo. *Impacto:* Garantiza la participación activa y evita la exclusión.
- **Modificación en las actividades prácticas:** Organizar espacios y tiempos para que los estudiantes con limitaciones físicas puedan participar en roles alternativos que aporten al juego, por ejemplo, como árbitros, estrategias o animadores. *Impacto:* Promueve la inclusión funcional y el sentido de pertenencia.
- **Recurso adicional:** Usar material visual y auditivo (videos con subtítulos, audios explicativos) para estudiantes con discapacidades sensoriales, garantizando el acceso a la información. *Impacto:* Facilita el acceso equitativo a los contenidos.