

Utiliza el programa en cualquier momento de tu clase. Las actividades pueden ser acopladas a la realidad de tu clase.



VIDEO *Duración: 15 minutos*

¡A jugar!

### Resumen

Emi se siente cansado por una larga transmisión en vivo que está haciendo, entonces pide a sus seguidores ideas de qué hacer para variar de la actividad de los videojuegos. Así, Emi recuerda los juegos tradicionales que marcaron su infancia y su comunidad digital le sugiere ideas recreativas que no requieren tecnología.



### PALABRAS CLAVE

Juego, actividad, movimiento, creatividad, imaginación.

1

### Temas

- Importancia de los juegos y adolescentes
- Juegos tradicionales

2

### Conexión con ejes transversales








- Se vincula la creatividad, movimiento y actividad física y mental, con su importancia psicológica y social.

## Destrezas

**EF.5.1.1.** Reconocer a los juegos como manifestaciones constantes en la historia del hombre y relacionarlas con sus contextos de origen, su cultura específica y los sentidos y significados que le permiten a sus participantes convertirlos en una posible práctica recreativa.





**CS.EC.5.1.7.** Identificar y analizar cada una de las diferentes generaciones de derechos y el contexto histórico de su surgimiento.

El video puede ser utilizado en cualquier momento de la clase. El tema propone analizar el juego desde una perspectiva de derechos de niñas, niños y adolescentes.

Actividades previas	Actividades durante la presentación del video	Actividades para después de ver el video
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta un caso de la vida cotidiana, por ejemplo, una reunión familiar donde las niñas, niños y adolescentes están solamente en las pantallas y sugiere que la clase proponga alternativas de juegos para integrarse y poner el cuerpo en movimiento. </li> <li>- Pregunta a la clase: ¿Por qué creen que son importantes los juegos fuera de las pantallas? ¿Qué tipos de juegos pueden fomentar la creatividad y la imaginación?  </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite que las/los estudiantes observen todo el video sin interrupciones.</li> <li>- En la parte donde las personas comparten con Emi sus juegos tradicionales favoritos, propón un espacio para hacer una lluvia de ideas en conjunto donde las y los estudiantes compartan también sus preferencias de juegos. </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea un espacio de conversación con la clase. Pregunta: ¿Qué pasaría si no estuviera estipulado el derecho al juego? ¿Cuáles son los riesgos?  </li> <li>- Sugiere a la clase que organicen un encuentro o una semana temática en la institución donde el objetivo sea compartir opciones de juegos tradicionales, de imaginación, deportes o cualquier juego que no involucre tecnología. </li> </ul>
<p><b>Ideas clave:</b> - Recuerda a la clase que los juegos no tienen género y que tanto mujeres como hombres pueden jugar a cualquier deporte o actividad</p>	<p><b>Ideas clave:</b> Preguntar a las personas en situación de movilidad humana cuáles son los juegos favoritos de su ciudad de origen.</p>	<p><b>Ideas clave:</b> Propón alternativas de juego y deportes para personas con movilidad reducida o discapacidad visual. Ejemplo: juegos de rondas con canciones y palmas, juegos de mesa.</p>

**Título del podcast:** ¡A jugar!  
**Duración:** 10 min

**Recurso complementario**  
<https://uni.cf/3U4z3Le>  
<https://uni.cf/3DrBqB3>

-  Competencias comunicacionales
-  Competencias socioemocionales
-  Competencias digitales
-  Competencias matemáticas