



¡Menú de cinco tiempos!

Tipo de juego:

Juego guiado

Características del Aprendizaje a través del juego:

1. Alegre
2. Involucramiento activo
3. Socialmente interactivo
4. Iterativo

Duración:

50 min

Materiales:

1. Diario de travesía

Tips y adaptaciones:

- La creación de un menú no siempre puede dar los resultados que esperamos a la primera, pero lo mejor de todo es que al ser los creadores podemos modificarlo cuantas veces sea necesario.
- ¡Experimenta diferentes platillos! Y disfrázate con niñas y niños al presentar tu menú.

Objetivo:

Diseñar y facilitar juegos para promover el logro de aprendizajes a través del uso del aprendizaje cooperativo y/o colaborativo en el aula con niñas y niños.

Descripción:

¿Alguna vez te has preguntado cómo es que los Chefs diseñan los tiempos de un menú? El principal reto que tienen es encontrar los platillos perfectos que puedan combinar entre sí para que sea delicioso y atractivo, tanto así que cuando lo comemos, lo disfrutamos muchísimo. Justo así es la experiencia de crear un juego, es importante considerar todas esas características que harán que a través de nuestro juego cumplamos el objetivo.

1. Imagina que eres un o una Chef internacional que ha ganado fama por crear combinaciones exquisitas de platillos, que además tienes una capacidad increíble para descubrir los gustos de las personas y satisfacerlos; y ante esas necesidades debes diseñar el menú que presentarás. Imagina que las niñas y niños del aula son las personas que están deseosas de probar tu menú, además el hambre que tienen es una necesidad, una habilidad y/o un aprendizaje que identificas en ellas y ellos, ¿qué te gustaría trabajar?
2. Para comenzar a armar tu menú elegiremos nuestro primer tiempo: la **"Entrada"** este platillo se caracteriza por tener como referencia la manera en la que niñas y niños trabajarán, ¿de qué manera lo aprenderán?, ¿te gustaría que fuera por medio de un aprendizaje cooperativo, un aprendizaje colaborativo, o bien una mezcla de ambas? Tal vez inicien con aprendizaje cooperativo y luego colaborativo o viceversa.
3. Una vez identificado nuestro platillo de entrada, pasaremos a nuestro segundo tiempo **"La Sopa"** **"¿Cómo lo aprenderán?"** Te gustaría un juego libre, una instrucción directa, un juego con reglas o un juego guiado ¡Utiliza tu Botiquín de primeros auxilios lúdicos!
4. Ahora piensa en tu tercer tiempo **"El plato fuerte"** y como su nombre lo dice, este plato tiene el contenido más esperado del menú y la pregunta que nos ayudará a tomar la decisión sobre qué colocar en el menú será **"¿Qué me gustaría que aprendieran niñas y niños?"**. Identifica si habrá alguna asignatura de tu preferencia o tal vez un aprendizaje fundamental imprescindible que te gustaría reforzar.

5. Todo menú se acompaña de una deliciosa bebida que nos ayuda a reforzar el sabor de los alimentos, en nuestro menú **"La bebida"** nos ayudará a reforzar nuestro plato fuerte y a complementarlo. Reflexiona sobre **"¿Qué habilidades me gustaría desarrollar/reforzar en niñas y niños?"**. Tal vez habilidades físicas o socioemocionales.
6. Por último, el platillo que siempre nos sorprende **"El postre"** nos permitirá ponerle un toque interesante a este menú **"¿Qué reto me gustaría que logaran?"**. Los retos pueden ser un gran complemento a la hora de decidir qué aprendizaje nos gustaría trabajar con niñas y niños.

¡Genial, ya tienes tu juego de cinco tiempos!

Ahora que ya tienes tu juego, ¡tendrás que presentarlo y compartirlo!

¿Qué experiencia te gustaría que tuvieran niñas y niños una vez que les presentes este juego? Tal vez que estén alegres, que se involucren activamente, que compartan con otros, etc. Reflexiona sobre el nombre que llevará, en dónde se jugará, los materiales que se necesitan, el tiempo, incluso si llevará una historia.

Preguntas de reflexión para la educadora(or)

¿Cómo te sentiste al crear tu juego?
 ¿Cómo preparaste tu juego de cinco tiempos?
 ¿Agregarías algo extra a tu menú?
 ¿Qué podrías hacer para que todos y todas disfruten de este menú?
 Después de aplicarlo, ¿cómo reinventarías tu menú?

Escribe en tu Diario de Travesía el menú que creaste y anota la reflexión de las preguntas anteriores.

Nombre del Menú

Maestra Sofía Martínez 

Entrada
 ¿De qué manera aprenderán?
 Aprendizaje Colaborativo

Sopa
 ¿Cómo lo aprenderán?
 Juego libre 

Plato fuerte
 ¿Qué me gustaría que aprendieran?
 Suma y resta con números naturales 

Bebida
 ¿Qué habilidades se desarrollan?
 Trabajo en equipo, creatividad, razonamiento matemático, memoria

Postre
 ¿Qué reto deben lograr?
 Niñas y niños son agricultores y deberán ir a vender su cosecha en el mercado, por lo que al final del día deberán saber cuánto han ganado y cuánta cosecha ya no tienen en sus campos. 