

ÁGUILAS Y AGUILUCHOS

25 ⌚ min

Se activa la energía mental



DIMENSIONES DE APRENDIZAJE

Conocimientos

- Comprender la importancia de mantenerse concentrado y atento para lograr los objetivos.
- Evaluar el propio estado energético tanto mental como físico.

Habilidades

- Buscar la oportunidad.
- Escucha activa.
- Proactividad.

Actitudes

- Mantener una sana actitud competitiva.
- Demostrar optimismo y entusiasmo frente a los juegos.

MATERIALES



3 cuerdas (o lo que sirva para trazar líneas)

ÁGUILAS Y AGUILUCHOS

25 ⌚ min

ENTRADA SIMPÁTICA SUGERIDA

En la montaña las aves de caza se desafían a una competencia para disputar la poca comida que hay este año. Para eso, deben sumar aves a su parvada y ser más que sus competidores. El problema mayor lo tienen las águilas y los aguiluchos, que por venir de la misma rama evolutiva, son dos familias que viven disputándose a los polluelos para criarlos en sus propios nidos. Y tú, ¿en qué familia de aves vas a terminar?

META

Atrapar aves del otro bando y no ser atrapado.

MODALIDAD

2 equipos

INSTRUCCIONES

1. REGLAS

El profesor separa al curso en dos grandes equipos. En un costado están "Las Águilas" y en el otro se encuentran "Los Aguiluchos". Luego, se demarca el espacio de juego con una cuerda (o línea imaginaria) en el centro de la sala y otras dos a cada costado de la sala, como metas. Sería ideal ocupar un espacio más amplio o exterior para este juego.

2. INICIO

Los dos equipos deben formarse a los costados de la línea que divide a la sala por la mitad. Cada equipo debe dar un paso largo al lado que le corresponde, para distanciarse del otro equipo.

3. A JUGAR

El profesor será el juez de este juego. Se debe parar al principio de la línea que divide la sala y debe gritar uno de los nombres de los equipos (Águilas o Aguiluchos). Cuando nombren a un equipo, todos sus miembros deben correr hacia la meta de su costado para que no los atrapen las otras aves de caza.

4. ¡VUELA!

Si atrapan a alguien antes de que llegue a su meta, pasa a integrar el equipo contrario. Se continúa así hasta que un grupo se quede sin aves o se acabe el tiempo. La gracia de este juego es que el profesor puede jugar con los nombres de los equipos y ponerle tensión. Por ejemplo: "Aaaaggg-uja", "Aaaa-raña", "Aaaa-tchiss", etc.

Pasar a la reflexión

PREGUNTAS SUGERIDAS

- ¿Qué tan rápido funcionaba su cerebro cuando nombraban los equipos?
- ¿Qué tan veloz "volaban" cuando les tocaba huir?
- ¿Cómo definirían su estado energético, tanto físico como mental?

ENSEÑANZA

Con este juego pudimos apreciar que debemos estar energizados, tanto física como mentalmente, para lograr las metas de nuestros procesos. Lo más probable es que a alguien lo hayan atrapado por no estar concentrado al escuchar el nombre de su equipo o por no poder desplazarse rápidamente. Estar con la energía a full nos permitirá "volar", al pensar y al hacer, si es que nos decidimos a buscarla.