

Plan de Lección – Juguetes con alma: la importancia del juego tradicional

Basado en el documental "Juguetes de Madera" (Obras del País)

Nivel: Escuela Superior (10.º a 12.º grado)

Duración: 5 días (una semana)

Áreas sugeridas: Estudios Sociales / Educación para la Vida / Psicología / Artes Visuales / Tecnología / Español

Descarga la guía para el uso adecuado de nuestros documentales, respetando Derechos de Autor: <https://www.obrasdelpais.com/documentos-y-recursos>

Objetivos generales

- Reflexionar sobre el impacto del juego tradicional en el desarrollo humano.
 - Conocer la historia y labor de los artesanos Rafael Cardona y Rosa Colón.
 - Reconocer el valor del trabajo manual, la creatividad y la colaboración familiar.
 - Evaluar críticamente el uso de pantallas en la infancia y su impacto en el desarrollo motor y cognitivo.
 - Fomentar el aprecio por los oficios tradicionales como patrimonio cultural.
-

Día 1 – ¿A qué jugamos hoy? Introducción y visualización

Objetivos:

- Introducir la relación entre el juego, la cultura y la infancia.
- Observar el documental como punto de partida para la reflexión.

Actividades:

1. Lluvia de ideas inicial (10 min):

- ¿Cómo eran tus juegos de infancia? ¿Eran digitales o físicos?



- ¿Qué habilidades crees que desarrollabas al jugar?

2. Proyección del documental (11 min):

- *Juguetes de Madera* – Obras del País

3. Conversación abierta (15 min):

- ¿Qué parte te conmovió o sorprendió?
- ¿Cuál es la diferencia entre un juguete físico y uno digital?



Tarea:

- Ver el documental nuevamente en casa con un familiar. Conversen sobre sus juegos de infancia y escriban una reflexión conjunta (5–7 oraciones).

Disponible en: www.obrasdelpais.com → Perfil de Rafael y Rosa: Juguetes de Madera



Día 2 – El juego como herramienta de desarrollo

Objetivos:

- Analizar el impacto del juego tradicional en el desarrollo infantil.
- Reconocer la voz de un experto en neurología pediátrica.

Actividades:

1. Lectura guiada de fragmentos del Dr. Orlando Torres (15 min)

- Destacar conceptos como coordinación motora, empatía, socialización, habilidades finas y gruesas.

2. Discusión crítica (20 min):

- ¿Cómo cambia el cerebro o el cuerpo según el tipo de juego?
- ¿Qué riesgos puede tener el uso excesivo de pantallas?

3. Análisis en parejas (15 min):

- Crear una tabla comparativa: *Juego tradicional vs. juego electrónico* en distintas áreas (cognición, motricidad, socialización, emoción).
-



Día 3 – Creatividad, terapia y familia

Objetivos:

- Explorar el trabajo artesanal como forma de sanación, colaboración y creatividad.
- Reconocer la dinámica de pareja de Rafael y Rosa como modelo de trabajo en equipo.

Actividades:

1. **Lectura y análisis de testimonios (20 min):**
 - Rafael: estrés y sanación a través del trabajo manual.
 - Rosa: control de calidad, responsabilidad, enfoque en la infancia.
 2. **Taller de diseño simbólico (25 min):**
 - Dibujar o describir un juguete que represente una parte de tu historia personal, un recuerdo con un familiar o una habilidad que valoras.
 3. **Galería compartida (10 min):**
 - Compartir diseños o ideas y explicar su significado.
-



Día 4 – Adaptación, inclusión y educación

Objetivos:

- Evaluar cómo la artesanía puede responder a necesidades especiales y educativas.
- Diseñar soluciones creativas para la inclusión.

Actividades:

1. **Estudio de caso (15 min):**
 - Rosa adapta juegos para niños ciegos. ¿Qué implica eso?
 2. **Desafío grupal (30 min):**
 - Diseñar un juguete adaptado para un grupo particular (niños ciegos, personas mayores, niños con autismo, etc.)
 3. **Presentación de ideas (15 min):**
 - Explicar cómo el juguete responde a una necesidad real.
-



Día 5 – Visita del artesano (opcional)

Invitados sugeridos: Rafael Cardona y Rosa Colón

Objetivos:

- Dialogar con portadores del saber.
- Ver en acción el proceso artesanal y su impacto.

Actividades:

1. **Conversatorio guiado (20–30 min):**
 - Estudiantes preparan preguntas sobre diseño, familia, valores, educación, ventas, retos, satisfacciones.
2. **Demostración práctica (15–20 min):**
 - Muestra de juguetes, trompos, carritos o actividad breve con los estudiantes.
3. **Cierre reflexivo (10 min):**
 - ¿Qué me llevo del encuentro? ¿Cómo puedo aplicar esta experiencia a mi vida?



Recursos sugeridos

- Documental *Juguetes de Madera* (11 min)
- Plataforma / Sitio Web de Obras del País: www.obrasdelpais.com
- Pizarras, marcadores, hojas blancas o de diseño
- Proyector y bocinas
- Materiales opcionales: cartón, lápices, plastilina para prototipos



Evaluaciones posibles

- Reflexión escrita en casa
- Participación en discusiones
- Diseño simbólico del juguete personal
- Propuesta de juguete adaptado en grupo
- Autoevaluación escrita

