



## Lección de GeoCivics: La importancia de Batu: un antiguo juego ceremonial taíno

[www.teachgeocivics.com](http://www.teachgeocivics.com)

<b>Profesor(es):</b> Rosa M. Jiménez Otero	<b>Título de la lección:</b> Proyecto Cívico: La importancia de Batu: un antiguo juego ceremonial taíno	<b>Nivel de grado:</b> 4to grado
<b>Notas:</b> En esta lección los estudiantes crean y llevan a cabo un proyecto de acción cívica. Anticipamos que esta lección tomará cuatro sesiones de clase de 50 minutos. Los estudiantes reconocerán las diversas sociedades precolombinas en Puerto Rico. Investigarán los aspectos económicos, sociales, políticos y religiosos de los taínos e identificarán contribuciones a la cultura puertorriqueña.		
<b>Conocimientos preexistentes:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• N / A</li></ul>		
<b>Descripción general del contenido:</b> <p>Los taínos son un pueblo de habla arawak que en la época de la exploración de Cristóbal Colón habitaban lo que hoy son Cuba, Jamaica, La Española (Haití y República Dominicana), Puerto Rico y las Islas Vírgenes. Los taínos, que alguna vez fueron el pueblo indígena más numeroso del Caribe, pueden haber llegado a ser uno o dos millones en el momento de la conquista española a finales del siglo XV. Los taínos tenían un elaborado sistema de creencias y rituales religiosos que implicaban el culto a espíritus (zemis) mediante representaciones talladas. También tenían un orden social complejo, con un gobierno de jefes y subjefes hereditarios y clases de nobles, plebeyos y esclavos.<a href="https://www.britannica.com/topic/Taino">https://www.britannica.com/topic/Taino</a></p> <p>Imagínate viajar en el tiempo, 500 años para ser exactos, a las islas del Caribe. Allí encontrará hermosas playas de arena con aguas turquesas, palmeras, clima cálido, vientos suaves y verdes paisajes montañosos. A lo lejos se escuchan sonidos de tambores y maracas. Sigues la música vibrante y llegas a las afueras de un pueblo. La gente que conoces se mueve con entusiasmo preparándose para un juego de pelota al que llaman batu. El juego se juega en un campo de juego rectangular llamado batey. El batey está rodeado por enormes losas de piedra con tallas que se parecen a las que se encuentran en otras regiones de América, pero que son claramente exclusivas del Caribe. Dos equipos de jugadores</p>		

ingresan al batey. Los equipos se han unido desde diferentes comunidades, tal vez para cimentar sus vínculos políticos o sociales, o simplemente por amor al juego. En cualquier caso, estos juegos son centrales en la estructura social taína. Los aldeanos comienzan a rezar y cantar a Koromo, Achinao, Rakuno y Sobaoko, las cuatro direcciones. Las reglas del juego están establecidas desde hace tiempo, pero se recuerda una vez más a los jugadores que no se puede tocar el balón con las manos ni con los pies. Sólo se permiten caderas, codos, hombros y cabeza. Se lanza una pesada pelota de goma al centro... y comienza el juego. <https://ictnews.org/archive/batu-the-ancient-game-livezs-on>

**Propósito: ¿Qué aprenderán los estudiantes?**

Los estudiantes aprenderán sobre la herencia taína y cómo los taínos jugaban a Batu. Ellos también serán capaces de identificar las características de este juego con juegos similares que podrían jugar hoy en día, y aprender sobre la importancia de socializar e interactuar con otros, y cómo esto puede beneficiar a todos los que viven dentro de su comunidad.

**Estándar(es) de Estudios Sociales Nacionales y Estatales:**

**Nacional y Puerto Rico**

1. **Cambio y continuidad: estudia la vida de las sociedades en el contexto de los cambios y transformaciones que ocurren a lo largo del tiempo.**
2. 4.cc.1 - Distingue lugares históricos de Puerto Rico, parques ceremoniales indígenas, cuevas, asentamientos arqueológicos, fortificaciones, arquitectura de estilo colonial, entre otros.

**Estándar(es) de geografía nacional y estatal:**

**Nacional:**

- Personas, lugares y medio ambiente: analiza la interacción entre personas, lugares, regiones y el medio ambiente, y desarrolla la capacidad de aplicar y modificar perspectivas geográficas que afectan la vida humana.
- El mundo en términos espaciales: cómo utilizar mapas y otras representaciones, herramientas y tecnologías geográficas para adquirir, procesar y presentar información desde una perspectiva espacial.

**Puerto Rico:**

- 4. PLA. 7- Reconoce la relación entre el espacio geográfico y las actividades humanas, culturales y sociales.
- 4.PLA.2.1 - Presenta ejemplos en el contexto taíno, africano y puertorriqueño, entendiendo el proceso cronológico de estos eventos y la duración en diferentes períodos de tiempo.

**Estándares ELA:**

Alfabetización en Historia/Estudios Sociales

- Integración de conocimientos e ideas
- 4. Integrar y evaluar contenidos presentados en diversos medios y formatos, incluso visual y cuantitativamente, así como en palabras.

Investigación para construir y presentar conocimiento

- 4. Realizar proyectos de investigación cortos y más sostenidos basados en preguntas enfocadas, demostrando comprensión del tema bajo investigación..

**Estándar ISTE para maestros y / o estudiantes:**

**Estudiantes:**

- 2.6.d modelar y fomentar la creatividad y la expresión creativa para comunicar ideas, conocimientos o conexiones

**Funciones del lenguaje:**

- **Resumir e informar:** los estudiantes usan el lenguaje para identificar, informar o describir información.
- **Comparar y contrastar:** los estudiantes usan el lenguaje para describir similitudes y diferencias en objetos o ideas.

**Estrategias de lecciones culturalmente receptivas:**

**Diferentes perspectivas**

- **CONEXIÓN:** La lección/actividad incorpora conexiones y representaciones de la vida real de diversas culturas y experiencias de vida.
- **VOZ:** La lección/tarea permite que los estudiantes trabajen juntos en colaboración o compartan sus experiencias de aprendizaje, etc.

**Objetivo(s):**

*Los estudiantes podrán:*

- Desarrollar conocimientos sobre la importancia de la organización social para los taínos.
- Analizar y comprender textos que estén relacionados con la existencia de los taínos en Puerto Rico y lo que nos han aportado en el contexto de diferentes aspectos culturales como vocabulario, religión, tradiciones, comida, música y juegos.
- Investiga cómo la influencia de las palabras y tradiciones taínas todavía están presentes hoy en Puerto Rico.
- Describe las diferencias y similitudes del juego de “Batu” con otros juegos que se juegan hoy en día.
- Participar en un proyecto de acción cívica para compartir con su comunidad sobre la importancia de la organización social y el juego “Batu” para los taínos..

**SIOP**

**Elementos SIOP**

<b>Preparación</b> Adaptación de contenidos <b>Vinculando al fondo</b> <b>Vinculación con el aprendizaje pasado</b> Estrategias utilizadas	<b>Soporte Temporario</b>  <b>Modelado</b> <b>Práctica Guiada</b> Práctica Independiente Aporte Comprensible	<b>Opción De Agrupación</b>  <b>Clase Entera</b> <b>Pequeños grupos</b> <b>Parejas</b> <b>Independiente</b>
<b>Integración De Procesos</b>  <b>Lectura</b> <b>Escritura</b> <b>Hablando</b> <b>Escuchando</b>	<b>Aplicación</b>  <b>Práctica</b> <b>Significativo</b> <b>Enlazamiento a objetivos</b> <b>Promover la participación</b>	<b>Evaluación</b>  <b>Individual</b> <b>Grupal</b> <b>Escrita</b> <b>Oral</b>

### Evidencia de dominio (medible):

**Formativo:** los estudiantes trabajarán en grupos pequeños para investigar sobre el juego taíno de Batu y responder las siguientes preguntas guiadas:

- ¿Qué cosas hacían los taínos para ejercitarse y entretenerse?
- ¿Quién era el líder del juego?
- ¿Cómo jugaban al “batu”?
- ¿Dónde jugaron el juego de “Batu”?
- ¿Cuáles fueron algunas reglas del juego?
- ¿Con qué juego jugamos hoy podemos comparar “Batu”?

Y

luego los grupos compartirán los resultados de su investigación con la clase y el maestro tomará nota de una evaluación formativa del aprendizaje de los estudiantes. <https://teachersinstitute.yale.edu/curriculum/units/1991/2/91.02.06/9>

**Sumativo:** Después de que los estudiantes hagan la presentación de su proyecto de acción cívica a la escuela y a los miembros de la comunidad, el maestro hará que los estudiantes piensen en su proyecto de acción cívica y compartan sus pensamientos al respecto escribiendo las respuestas a las siguientes preguntas: Preguntas:

- ¿Por qué crees que es importante recrear las formas en que los taínos jugaban y vivían como comunidad y compartir esto con la escuela y la comunidad?
- ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos de compartir/jugar este juego y compartir cómo impactó la vida cotidiana de los taínos? El maestro utilizará la Rúbrica de Reflexión de Acción Cívica para evaluar el aprendizaje de los estudiantes con una puntuación que indique dominio.

### Rúbrica de reflexión sobre acción cívica

Niveles de logro	Criteria	Puntos
------------------	----------	--------

<b>Supera las expectativas</b>	Ambas preguntas se responden completa y completamente en oraciones completas con ortografía y gramática precisas y brindan una explicación detallada y bien explicada de por qué cree que es importante recrear las formas en que los Taínos jugaban y vivían como comunidad y por qué es importante compartir esta información con la escuela y la comunidad y proporciona ejemplos reales de su presentación. También brinda una explicación detallada y claramente expresada con 4 o más aspectos positivos y negativos de compartir y jugar el juego y compartir cómo impactó la vida cotidiana de los taínos.	4
<b>Cumple con las expectativas</b>	Ambas preguntas se responden con oraciones completas que brindan una explicación clara de por qué cree que es importante recrear las formas en que los Taínos jugaban y vivían como comunidad y por qué es importante compartir esta información con la escuela y la comunidad. También da claramente al menos 2 aspectos positivos y 2 aspectos negativos de compartir y jugar el juego y compartir cómo impactó la vida cotidiana de los taínos.	3
<b>Se acerca a las expectativas</b>	Ambas preguntas se responden con una oración que explica por qué cree que es importante recrear las formas en que los Taínos jugaban y vivían como comunidad e intenta decir por qué es importante compartir esta información con la escuela y la comunidad, pero no proporciona una respuesta. explicación detallada. También ofrece sólo un aspecto positivo y uno negativo de compartir y jugar el juego, pero carece de una explicación de cómo afectó la vida cotidiana de los taínos.	2
<b>No cumple con las expectativas</b>	Ambas preguntas carecen de una explicación clara de por qué cree que es importante recrear las formas en que los Taínos jugaban y vivían como comunidad y por qué es importante compartir esta información con la escuela y la comunidad. También falta dar un aspecto positivo y negativo de compartir y jugar el juego y no explica por qué compartir cómo impactó la vida cotidiana de los taínos.	1

<b>Vocabulario clave:</b>	<b>Materiales:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Batey:</b> Un espacio sagrado en Puerto Rico para celebraciones y reuniones donde los indios taínos interactuaron socialmente a través del juego de pelota Batu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gráfico K-W-L (saber, querer saber, aprender) dibujado en la pizarra del aula</li> <li>● Copias del folleto del gráfico K-W-L: una por estudiante (en el documento de materiales de la lección)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Batu:</b> Un antiguo juego de pelota ceremonial.</li> <li>● <b>Cacique:</b> un jefe tribal del pueblo taíno</li> <li>● <b>Ceremonial:</b> marcado por, involucrado o perteneciente a la ceremonia.</li> <li>● <b>Yucayeque:</b> palabra taína para pueblo o ciudad.</li> <li>● <b>Educación cívica:</b> los derechos y obligaciones de los ciudadanos en la sociedad.</li> <li>● <b>Acción cívica:</b> trabajar como ciudadano para ayudar a marcar una diferencia en la vida cívica de la propia comunidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mapas de Puerto Rico (en el documento de materiales de la lección)</li> <li>● Acceso del profesor a computadora y proyección.</li> <li>● Dispositivo para mostrar vídeos a la clase.</li> <li>● Video: Batu Oricu Ancestral (ENLACE en las fuentes a continuación)</li> <li>● Video: El juego de pelota ceremonial Taíno Batú: (Enlace en Fuentes a continuación)</li> <li>● Acceso de los estudiantes a computadoras/portátiles para realizar investigaciones: al menos una por grupo</li> <li>● Cuadernos de clase para que los estudiantes escriban notas o registren investigaciones en</li> <li>● Fuentes para investigaciones estudiantiles sobre el juego Batu de los taínos (enlaces en fuentes a continuación)</li> <li>● Acceso de los estudiantes a PowerPoint, Google Slides o Charts para crear una presentación de su investigación ante la clase y para crear y llevar a cabo su proyecto de acción cívica para la escuela y los miembros de la comunidad.</li> </ul>
---	---

<p><b>Fuentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mapas de Puerto Rico: Archivo:Estados Unidos en su región(Lower 50 and Puerto Rico special).svg - Wikimedia Commons / <a href="#">File:1903 map of Porto Rico (Puerto Rico).jpg - Wikimedia Commons</a></li> <li>● Vídeo: Batu Oricu Ancestral : <a href="#">Batu - YouTube</a></li> <li>● Video: El juego de pelota ceremonial Taíno Batú: <a href="#">The Taíno Batú ceremonial ball game.</a></li> <li>● Fuentes de investigación estudiantil sobre el juego Batu de los taínos: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <a href="#">91.02.06: The Heritage and Culture of Puerto Ricans</a></li> <li>○ <a href="#">Batu is a Taíno Ball Game</a></li> <li>○ La Voz del Pueblo Taíno <a href="#">Batu: The ancient game lives on</a></li> </ul> </li> </ul> <p><b>Recursos para maestros:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="https://www.teachingforchange.org">https://www.teachingforchange.org</a></li> <li>● <a href="https://www.zinnedproject.org/if-we-knew-our-history/whose-history-matters-taino">https://www.zinnedproject.org/if-we-knew-our-history/whose-history-matters-taino</a></li> <li>● <a href="https://sheg.stanford.edu/sheg-materials-spanish">https://sheg.stanford.edu/sheg-materials-spanish</a></li> </ul>	
---	--

<b>Participa:</b>	
<b>El maestro:</b>	<b>El Estudiante:</b>

**(NOTA)** Socios/grupos ELL/SPED, estudiantes superdotados estratégicamente para brindar apoyo lingüístico y de aprendizaje según sea necesario.

1. Pregunte a los estudiantes qué juegos les gusta jugar con sus amigos o familiares. ¿Hay algún juego que haya pasado de generación en generación? ¿Cuál juego es tu favorito? ¿Por qué? ¿Tiene algún significado especial?
2. Ahora, haga a la clase preguntas relacionadas con lo que los estudiantes pueden saber sobre los taínos y cómo celebraban ceremonias y jugaban.
3. Comience a completar un cuadro K-W-L (saber, querer saber, aprender) en la pizarra usando las respuestas de los estudiantes como modelo para los estudiantes, y pídale que también compartan lo que quieren aprender. Distribuya copias del folleto del gráfico K-W-L y pida a los estudiantes que completen sus gráficos con su propia respuesta, y pídale que piensen en cómo pueden investigar sobre el tema y cómo luego presentarlo a la clase.

**(ANDAMIOS: Modelado)**

4. Proporcione a los estudiantes algunos conocimientos previos necesarios sobre los taínos como pueblo nativo de Puerto Rico (consulte los recursos para maestros) y muestre y analice con la clase los mapas de Puerto Rico. Explique que ahora verán los siguientes dos videos cortos relacionados con los taínos y cómo vivían y jugaban el juego de “Batu”. Después de verlos, tenga una discusión en clase sobre los videos y lo que sabían y lo que acaban de aprender después de verlos.
  - [Video: Batu - YouTube](#)
  - [Video: The Taíno Batú ceremonial ball game](#)

1. Piensa y responde las preguntas del profesor sobre su conocimiento del pueblo taíno.

**(Preparación: Vinculación con antecedentes/Vinculación con aprendizajes pasados) (Agrupación: Toda la clase)**

**(Procesos Integradores: Escuchar/Hablar)**

2. Luego, los estudiantes compartirán lo que quieren saber y aprender. Observarán al maestro modelando cómo completar el Cuadro K-W-L y completar su propio cuadro con sus respuestas individuales, y decidirán cómo investigarán el tema y cómo lo presentarán a la clase.

**(Agrupación: Toda la clase/Independiente o Socios si es necesario) (Procesos de integración: Escuchar/Leer/Escribir) (Aplicación: Práctica/Promueve la participación)**

3. Observe y reflexione sobre los mapas y la información proporcionada por el maestro sobre los taínos de Puerto Rico, y luego mire el video mostrado por el maestro y participe en una discusión en clase sobre los videos, contando lo que sabían y lo que acaban de aprender después de verlo. .

**(Agrupación: Toda la clase) (Integración de procesos: Escuchar/Hablar) (Preparación: Vinculación con aprendizajes pasados)**

## Explorar:

El maestro:

### **IQ 1# ¿Por qué el juego Batu era una actividad cultural importante de los taínos?**

1. Presente la pregunta de indagación n.º 1 a la clase y luego presente las preguntas guiadas en la pizarra para que los estudiantes comiencen a investigar información para que puedan hacer presentaciones grupales ante la clase.  
**Preguntas Guiadas:** ¿Qué cosas hacían los taínos para ejercitarse y entretenerse? ¿Quién era el líder del juego? ¿Cómo jugaban al “batu”? ¿Dónde jugaron el juego de “Batu”? ¿Cuáles fueron algunas reglas del juego? ¿Con qué juego jugamos hoy podemos comparar “Batu”?

**(NOTA)** El maestro hará que los estudiantes trabajen en grupos pequeños para realizar su investigación y agrupará estratégicamente a los estudiantes ELL/SPED y superdotados para brindarles apoyo en el lenguaje y el aprendizaje según sea necesario.

2. Presente las siguientes palabras clave de vocabulario a la clase escribiendo las palabras y sus definiciones en la pizarra y discutiéndolas con los estudiantes. (Batu, Batey, Cacique, Ceremonial y Yucayeque). Haga conexiones con lo que los estudiantes acaban de aprender.
3. Cuando termine de realizar su investigación, el maestro hará que los grupos trabajen juntos para pensar en una manera de presentar sus hallazgos a la clase (usando PowerPoint, Google Slides o Charts) y crear una actividad para que la clase realice en función de su presentación.

1. Escuche la pregunta de investigación n.º 1 y reflexione sobre lo que saben sobre Batu hasta ahora y sobre qué necesitarán aprender más para poder responder la pregunta por completo. Reflexione sobre las preguntas guiadas formuladas por el maestro y luego trabaje en grupos pequeños para investigar usando sus computadoras y portátiles, y use sus cuadernos de clase para registrar los hallazgos de su investigación.

**(Agrupación: Toda la clase/Grupos pequeños)**  
**(Procesos de integración: Escuchar/Hablar/Leer/Escribir)** **(Aplicación: Práctica/Significativa/Promueve la participación)**

2. Los estudiantes trabajarán en sus grupos para crear una presentación grupal, ya sea usando PowerPoint, Google Slide o Charts, para presentar sus hallazgos a la clase y discutir la información aprendida. También pensarán y crearán una actividad para la clase, basada en la presentación de los hallazgos de su investigación:

\* Haz un dibujo de lo que piensas.

\* Presentar afirmaciones y reglas del juego para clasificarlas como afirmaciones verdaderas o falsas.

**(Agrupación: grupos pequeños)** **(Aplicación: práctica/significativa/promueve la participación)**



de los resultados de su investigación, como hacer un dibujo de lo que piensa o presentar afirmaciones y reglas del juego para clasificarlas como afirmaciones verdaderas o falsas.

**(NOTA):** El maestro proporcionará a los estudiantes recursos para que puedan encontrar lo que necesitan para realizar su investigación y encontrar la información necesaria. (Ver Fuentes para investigaciones estudiantiles sobre el juego Batu de los taínos - enlaces en Fuentes arriba)

**(Andamiaje: Práctica guiada)**

### Explicar - Evaluación Formativa:

#### El maestro:

1. Haga que cada grupo haga su presentación ante la clase, comparta los resultados de la investigación y anime a los estudiantes a registrar en sus cuadernos cualquier información nueva obtenida a través de las presentaciones de sus compañeros. A medida que los grupos hacen sus presentaciones, el maestro tomará nota de la información de cada grupo presentada para usarla como una evaluación formativa del aprendizaje de los estudiantes y luego involucrará a la clase en una discusión respondiendo la pregunta de investigación n.º 1 y resumiendo los hallazgos de todos los grupos. .

**(Preparación: Vinculación con aprendizajes pasados)**

#### El Estudiante:

1. Presentarán los resultados de su investigación a la clase como grupo y tomarán notas de la información aprendida en las presentaciones de sus compañeros de clase, si aún no están en sus propias notas de investigación. Luego, los estudiantes participarán en una discusión en clase sobre la pregunta de investigación n.º 1 y trabajarán juntos para resumir los hallazgos de la investigación de la clase.

**(Evaluación: Grupal/Oral)**

### Elabore:

**El maestro:**

**CI #2: *¿Cómo podemos utilizar nuestro conocimiento del juego “Batu” de los taínos para participar en acciones cívicas en nuestra comunidad?***

1. Pregunte a los estudiantes: ¿han hecho algo para que su familia, amigos o comunidad ayuden de alguna manera? Haga que los estudiantes compartan experiencias. ¿Cree que ese tipo de actos representan buena ciudadanía? **¿Qué hace a un buen ciudadano?**
2. Luego, el maestro presentará las palabras de vocabulario **cívica y acción cívica** y explicará sus significados a la clase, y les dirá a los estudiantes que tendrán la oportunidad de participar en acciones cívicas utilizando lo que han aprendido a través de su investigación. Involucre a los estudiantes en una conversación sobre lo que han aprendido sobre los taínos y su juego del juego “Batu” y cómo esto podría ser valioso para que otros miembros de la comunidad lo sepan.
3. Presente a los estudiantes la idea de crear una actividad para la escuela y la comunidad basada en lo que han aprendido sobre los taínos y presente a los estudiantes la idea de crear una actividad para la escuela y la comunidad. Algunas posibilidades de actividad: una exposición de videos y carteles sobre las formas de entretenimiento taínos y la planificación y organización de un juego de Batu para que participe la comunidad.
4. Luego, el maestro guiará a los estudiantes a través de la lectura de sus notas de investigación e información, y los alentará y guiará a trabajar como grupo en un proyecto cívico que pueda impactar su escuela y comunidad, haciendo que los estudiantes discutan, planifiquen y organicen una actividad para presentarse

**El Estudiante:**

1. Escuche y observe las palabras del vocabulario y sus significados presentados por el maestro y piense en cómo ellos mismos podrán participar en la Acción Cívica utilizando lo que han aprendido. Y reflexione y discuta con la clase cómo creen que lo que han aprendido sobre los taínos y el juego Batu podría ser valioso para que otros miembros de la comunidad lo conozcan.

**(Agrupación: Toda la clase) (Preparación: Vinculación con aprendizajes pasados)**

2. Escuche la discusión del maestro y las ideas sobre cómo usarán lo que han aprendido para crear un proyecto de acción cívica que incluya una actividad para que otros en la escuela y en la comunidad participen y aprendan sobre la forma de vida de los taínos.
3. Trabajen en sus grupos para utilizar la información de su investigación y desarrollar un plan con una actividad que involucrará a compañeros de la escuela y miembros de la comunidad en el aprendizaje sobre la forma de vida de los taínos y cómo se entretenían a través de los juegos “Batu”.

**(Agrupar: Grupos pequeños) (Procesos Integradores: Escuchar/Hablar/Leer/Escribir) (Aplicación: práctica/significativa/promueve la participación/vinculada a objetivos)**

4. Llevar a cabo su proyecto de acción cívica presentándolo a otros estudiantes de la escuela y a miembros de la comunidad **que hayan sido invitados a asistir.**

**(Agrupación: Grupos Pequeños/Clase Completa) (Procesos Integradores: Hablar/Escuchar) (Aplicación: práctica/significativa/promueve la participación/vinculada a objetivos)**

## Evaluar - Evaluación sumativa:

### El maestro:

1. Después de presentar su proyecto de acción cívica a la escuela y a los miembros de la comunidad, el maestro hará que los estudiantes piensen en su proyecto de acción cívica y compartan sus pensamientos al respecto escribiendo las respuestas a las siguientes preguntas:

#### Preguntas:

- ¿Por qué crees que es importante recrear las formas en que los taínos jugaban y vivían como comunidad y compartir esto con la escuela y la comunidad?
  - ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos de compartir/jugar este juego y compartir cómo impactó la vida cotidiana de los taínos?
2. Luego, el maestro involucrará a la clase en una discusión sobre sus ideas para otras actividades que pueden planificar en el futuro para aumentar su conocimiento sobre la participación en proyectos de acción cívica y su impacto en la comunidad.

**(NOTA)** El maestro utilizará la Rúbrica de Reflexión del proyecto de acción cívica para evaluar el aprendizaje de los estudiantes con una puntuación que indique dominio..

### El estudiante:

1. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que consideran los aspectos positivos de involucrar al colegio y a la comunidad en su plan de Civismo y anotarán sus respuestas a las preguntas formuladas por el profesor y las entregarán para ser evaluadas.

**(Evaluación: Individual o socios si es necesario/Escrito)**

2. Comparta sus ideas para otras actividades en el futuro que consideren que les ayudarían a aumentar sus conocimientos sobre cómo participar en proyectos de acción cívica y sobre su impacto en la comunidad.

**(Agrupar: Toda la clase) (Procesos de integración: Escuchar/Hablar) (Preparación: Vincular con aprendizajes pasados/Vincular con antecedentes)**

**Extensiones:** Los estudiantes pueden tener oportunidades de realizar más investigaciones sobre la vida y la cultura de los taínos. Los estudiantes también pueden participar en la creación de más proyectos de acción cívica basados en problemas de su comunidad que les preocupan.