

Título: Nos reencontramos y conocemos nuevos amigos

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias/capacidades ¹	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. <ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos y leyes. Delibera sobre asuntos públicos. Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones reales e hipotéticas de maltrato y discriminación por razones de etnia, edad, género o discapacidad (niños, ancianos y personas con discapacidad). Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula, y considera las propuestas de sus compañeros. Evalúa el cumplimiento de dichos acuerdos y normas, y propone cómo mejorarlo. Delibera sobre asuntos de interés público del aula para proponer y participar en actividades colectivas orientadas al bien común, y reconoce que existen opiniones distintas a la suya. 	Elabora la descripción de un juego de integración o diversión, las normas y/o reglas que se deben seguir para ejecutarlo (trabajo en equipos de cinco o seis estudiantes, aproximadamente). <input checked="" type="checkbox"/> Ficha de observación

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de Derechos	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan activamente en la planificación de sus actividades en el aula.
Enfoque de Orientación al bien común	<ul style="list-style-type: none"> Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula cuando comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Lee los capítulos 1 y 2 de la "Guía para una escuela acogedora e integradora desde el inicio del año escolar" en el siguiente enlace: http://www.minedu.gob.pe/DelInteres/xtras/guia_buena_acogida_25_2_13.pdf Prepara un cartel de bienvenida en el que coloques los nombres de cada estudiante. Prepara tu presentación personal. Lee con atención las reglas de los juegos, para así poder explicarlos adecuadamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Cartel de bienvenida Presentación personal de la maestra o maestro Papelote con la presentación del juego y las reglas que se seguirán para jugarlo

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio

Tiempo aproximado: 20 min

En grupo clase

- Saluda amablemente a los estudiantes y preséntate. Usa el material que has preparado para ello (bienvenidos). Cuéntales que estás contenta(o) de trabajar con todos ellos este año. Pregúntales cómo les ha ido durante las vacaciones e invita a algunos chicos a comentar brevemente. Pregúntales lo siguiente: ¿qué creen que podríamos hacer para relajarnos, conocernos y divertirnos juntos?
- Cada estudiante brinda sus ideas (jugar, conversar, preguntarnos, etc.) y entre todos hacen un listado de actividades o acciones que se pueden realizar para conocernos mejor.

¹ En esta sesión también se podría desarrollar la competencia "Escribe diversos textos en su lengua materna".

- Cuéntales que les has traído un juego que servirá para relajarlos y para hacerlos pasar un momento divertido. Muestra un papelote que describa cómo es el juego y las reglas que se deberán seguir para jugarlo.
- Los estudiantes leen las instrucciones y explican con sus propias palabras lo que entendieron del juego y las reglas que se deben seguir. Además, comparten sus dudas o sugerencias de mejora. Escribe en la pizarra o en el papelote las precisiones sugeridas por los estudiantes para mejorar la explicación del juego.
- Los estudiantes se acomodan según lo planteado en el juego para empezar a jugar (colocan sus sillas formando un círculo y se sientan; como serás el primero en ser el cartero, te ubicarás en el centro de la circunferencia).
- Finalizado el tiempo de juego (cinco minutos, aproximadamente), promueve un breve diálogo a partir de las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron?, ¿fue sencillo de jugar? ¿las indicaciones dadas en el papelote fueron suficientes para comprender el juego?, ¿qué podríamos agregar a las indicaciones o instrucciones de juego para mejorarlo?, ¿el juego cumplió su objetivo, relajarnos y divertirnos?, ¿conocemos otros juegos?, ¿qué otros juegos o actividades podríamos hacer para divertirnos y conocernos mejor?, ¿para qué sirven los juegos?
- Los estudiantes expresan sus ideas sobre juegos y actividades que se podrían realizar para integrarnos y conocernos mejor.
- **Comunica el propósito de la sesión:** “Hoy trabajaremos haciendo la propuesta de juegos o actividades para integrarnos y divertirnos juntos”. Coméntales que entre todos plantearán actividades lúdicas con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo, con la finalidad de que todos participemos.

Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
-------------------	----------------------------------

- A continuación, organiza grupos de aproximadamente cinco estudiantes. Se pondrán de acuerdo sobre el juego o la actividad que presentarán, y elaborarán las instrucciones para presentarlo a todos, de modo que puedan realizar la actividad propuesta.

En grupos de 5

- Los estudiantes de cada grupo expresan sus ideas sobre juegos posibles y los analizan para ver si estos podrían servir para integrarnos y hacernos pasar un buen momento. En los equipos de trabajo, deliberan sobre cuáles de los juegos cumplen con los siguientes criterios:

- Podrán participar todos los compañeros del salón.
- Se puede adaptar para que todos se diviertan.
- Es sencillo de comprender y jugar.
- Podremos conseguir con facilidad los materiales necesarios.

- Luego, todos los estudiantes se ponen de acuerdo sobre cuál o cuáles de los juegos o actividades que se han propuesto cumplen con los criterios, y eligen uno de ellos.
- Los estudiantes presentan el nombre del juego o de la actividad elegida al docente, para que apunte la información necesaria, de modo que tengan el panorama completo y, así, se evite que dos equipos armen la misma actividad o juego.
- Si existe algún grupo que no tenga ideas de juegos, pide apoyo a los compañeros del aula para que les brinden ideas que los ayuden a tomar una decisión al respecto.

Grupo	Actividad o juego planteado
Grupo 1	
Grupo 2	
Grupo 3	
Grupo 4	

- Los estudiantes analizan primero la organización del juego que presentó “el cartero” y verifican qué partes tiene, qué dice y qué se podría mejorar para que quede más claro.
- Ellos elaboran, primero, un borrador de los materiales necesarios, la organización y las instrucciones que se deben seguir. Este primer borrador se revisará para verificar claridad, escritura, etc. Una vez comprobado que esté todo lo que se requiere explicar para que la actividad o el juego se entienda, se pasa al papelote. Acompaña a los estudiantes durante este proceso de análisis de lo escrito y ayúdalos a reflexionar sobre los cambios pertinentes para mejorar la descripción del juego o actividad.
- Recuérdales que es importante pensar en todos nuestros compañeros y, si es necesario, adaptar el juego para que todos puedan jugar.

- No olvides pasar por los grupos de trabajo y acompañarlos en el proceso de escritura y revisión. Ayúdalos a verificar si el texto es comprensible para todos y qué se podría incorporar o cambiar para mejorarlo. Una vez concluido el trabajo, proponles organizar quién se encargará de cada aspecto durante la presentación y qué materiales necesitarían.

Cierre	Tiempo aproximado: 10 min
---------------	----------------------------------

- Propicia el diálogo entre los estudiantes sobre cómo les fue en el trabajo en grupos y qué podríamos mejorar para hacer más efectivo el trabajo, entre otros aspectos que sean pertinentes a las situaciones observadas: ¿todos hemos participado?, ¿hemos mostrado un trato respetuoso con nuestros compañeros y compañeras?, ¿se cumplió el propósito de la sesión?
- Reconoce y menciona los aspectos positivos del trabajo realizado, además de los logros y los avances observados.
- Finalmente, organiza con todos los estudiantes el orden y el tiempo de las presentaciones para la siguiente sesión, de manera que cada grupo alcance a presentar sus propuestas y a participar.

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?, ¿qué dificultades experimentaron?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

ANEXOS

Papelote elaborado por el o la docente:

El cartero	
¿Qué materiales necesitaremos?	¿Cómo nos organizaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Sillas 	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar nuestras sillas formando una circunferencia. • Dejar el espacio libre y sin objetos que interrumpen el paso al interior de la circunferencia.
¿De qué trata el juego o cuáles son las indicaciones para jugarlo?	
<ul style="list-style-type: none"> • En el juego tenemos al grupo que debe estar sentado en las sillas, además de una persona que es el cartero y que dice quiénes se cambian de lugar. • El cartero mencionará una característica, y los que tienen esa característica se cambiarán de lugar con otro de los niños o de las niñas que también se pararon. • En el momento en que todos se están cambiando de lugar, la persona que dio la indicación (el cartero) aprovechará para ocupar un lugar, y la persona que quede sin sitio será el nuevo cartero o el encargado de decir una característica para que se cambien de lugar. • Cuando el cartero diga: "Correo perdido", todos cambiarán de lugar y empezarán nuevamente. 	

Anexo 1 (para presentar en un papelote)

FICHA DE OBSERVACIÓN

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Aula o grado:

Puedes emplear

Docente:

Se observa	•
No se observa	-

N.º	Nombre de estudiante	Desempeños que se observarán												Comentarios u observaciones adicionales	
		Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones reales e hipotéticas de maltrato y discriminación.			Participa en la elaboración de acuerdos y normas de convivencia en el aula y considera las propuestas de sus compañeros.			Evalúa el cumplimiento de dichos acuerdos y normas, y propone cómo mejorarlo.			Delibera sobre asuntos de interés público del aula para proponer y participar en actividades colectivas orientadas al bien común.				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															