

Título: Modificamos el juego favoreciendo la participación de todos

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo, para favorecer la inclusión; muestra una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos. Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse. 	Modifica reglas de juego en favor de la participación de todas y todos sus compañeros.

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las sesiones. El docente genera espacios para el diálogo consensuado entre los estudiantes.
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante adecúa reglas en los juegos en función de las posibilidades de sus compañeros. El docente brinda atención diferenciada a los estudiantes con dificultades en el logro de los aprendizajes.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes. Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. Busca información relacionada a los juegos que se desarrollarán en esta sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas de papel reciclado de tamaño A5. Tiza de colores o cinta <i>masking tape</i> de 1 pulgada para delimitar el área de trabajo. Conos de una altura no mayor a los 20 cm. Papeles y lápices.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min
--------	---------------------------

En grupo clase

Importante: Este es un buen instante para recordar, junto a los estudiantes, los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se tiene sed luego de experimentar actividades de corta duración, pero de alta intensidad y aquellas actividades de larga duración y baja intensidad.

- Dales la bienvenida a esta su primera clase de Educación Física.
- Presenta a continuación el propósito de la Unidad, la cual persigue consolidar aprendizajes vinculados al compartir y favorecer la inclusión de sus pares en espacios de aprendizaje y los destinados al uso del tiempo libre. Utiliza la siguiente reflexión:

Hemos observado que los juegos (populares y/o tradicionales) que practican durante su tiempo libre, no permite que todos participen, sumado a esto vemos que abandonan el juego sin terminarlo, tras caer en la monotonía de sus estrategias. Creemos que estas situaciones podrían superarse al modificar las reglas de los juegos populares y/o tradicionales, buscando la participación de todos, así como crear y proponer estrategias colectivas tomando en cuenta las acciones reales de juego. En tal sentido se propone el siguiente reto:

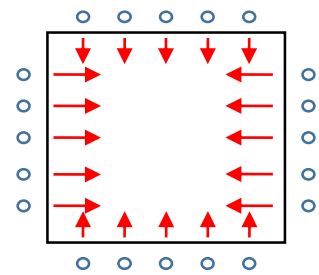
¿Cómo cambiamos durante un juego popular y/o tradicional nuestra estrategia en tiempo real?

- Luego de escuchar las diferentes opiniones, comunícales que la evaluación consistirá en demostrar que aprendieron a establecer en colectivo modificaciones a las reglas de un juego popular y/o tradicional para favorecer la inclusión de todos, y adapta las estrategias colectivas ante situaciones en tiempo real de juego, tras conocer las intenciones del equipo contrario.
- Invítalos a iniciar la sesión con la actividad “La isla”.

Recuerda que:

Para modificar un juego es importante tomar en cuenta criterios de: espacio o área de juego, tiempo, reglas y normas, materiales disponibles, intereses y necesidades de los participantes, de tal manera, que todos se motiven y sientan interés por jugar.

- Ubica a los estudiantes alrededor de un área cuadrada delimitada de 15 metros por lado, libre de obstáculos. Tal como se muestra en la imagen adjunta.
- A cada estudiante entrégale 3 hojas de papel reciclado de tamaño A5, estas serán utilizadas como superficies móviles.
- A la señal del profesor, cada estudiante se desplazará hacia el otro extremo del campo sin hacer contacto directo con el suelo, apoyándose únicamente sobre las superficies móviles (hojas A5).
- Si el estudiante se apoya directamente sobre el suelo, tendrá que dejar el juego.
- El juego termina cuando uno de los estudiantes logra cruzar al otro extremo del campo o cuando hayan transcurrido 2 minutos.
- Da la indicación para que comience el juego y bríndales un tiempo para que realicen la actividad.
- Al término del juego, reúnelos en semicírculo y pregúntales: “¿Conocían este juego tal y como lo han jugado ahora? ¿Permite la participación de todos durante todo el juego? ¿Qué tendríamos que hacer para que todos participen todo el tiempo? ¿Qué reglas podríamos modificar o incorporar?”.
- Promueve el diálogo e intercambio de opiniones y luego recoge los aportes de los estudiantes y preséntales el propósito de la sesión: “En esta sesión aplicaremos modificaciones a las normas y reglas de un juego para favorecer la participación de todos, siendo respetuosos de los acuerdos tomados”.



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

Recuerda que:

Consenso es contar con el consentimiento y aprobación de acuerdos a los que llegan los integrantes de un grupo sobre un tema específico.

Criterios para llegar a un consenso:

- Los acuerdos se toman buscando el bien común, teniendo en cuenta a todos.
- Es importante decidir cómo se llegará a tomar la decisión final (por decisión unánime, por mayoría, juicio de un líder, entre otros).
- Todas y todos participan dando sus opiniones y sugerencias.
- Todas las inquietudes y sugerencias deben ser analizadas como una posible solución.

- Invita a los estudiantes a jugar nuevamente “La isla”, solo que ahora les será posible modificar sus reglas de juego, buscando la participación de todos.
- Divide la clase entre 4 equipos, dales un tiempo de 6 minutos para que puedan establecer acuerdos sobre los cambios a las reglas de juego, teniendo las siguientes consideraciones:
 - Deben participar todos los integrantes de principio a fin.
 - Incorporar cualquier otro recurso o material existente en la IE.
 - Incorporar variante con relación al tiempo y al espacio de juego (forma, tamaño).
 - Incorporar nuevas funciones de los jugadores.
- Orienta a los estudiantes acerca de **“Los criterios para llegar a un consenso”**, los cuales deben regular el debate en la búsqueda de acuerdos, acerca de los cambios que deben producirse en la forma de jugar a “La isla”, para propiciar la participación de todos. Por ejemplo:

¿Quiénes vamos a jugar? ¿Cuántos vamos a jugar? ¿De qué espacio disponemos? ¿De qué recursos disponemos? ¿Cuáles son las reglas de juego que deberíamos modificar? ¿Qué regla podríamos incluir?, entre otras.

- Entrégale a cada equipo papeles y lápices.
- Deben tomar en cuenta que las modificaciones tengan reglas claras y estén escritas.
- Pídeles que se organicen como equipo para socializar su propuesta con el grupo clase considerando como máximo 3 minutos para explicar las incorporaciones o modificaciones de las reglas de juego.

Al finalizar esta actividad, invita a cada equipo a presentar su propuesta consensuada y llevarla a cabo con todos los estudiantes de la clase, teniendo 6 minutos para desarrollar el juego.

Luego de que todos han mostrado sus propuestas de reglas modificadas y han sido puestas en práctica por todos los estudiantes, deberán llegar a un consenso general sobre las reglas que serán adoptadas para jugar “La isla”. Toma en cuenta que esta actividad no exceda los 5 min.

- Reúne a los estudiante en círculo y acompaña el proceso de elección final de las reglas de juego, ten en cuenta que ya ellos han realizado un análisis previo, por lo tanto te sugerimos sometamos a votación las propuestas presentadas.
- Antes de iniciar la puesta en marcha del juego “La isla”, ya con las reglas consensuadas por todos los estudiantes, invítalos a realizar la siguiente reflexión:

“¿Todos pudieron expresar sus ideas? ¿Sienten que la propuesta final toma en cuenta la opinión de todos?”

- Orienta las diferentes respuestas obtenidas de manera tal que los estudiantes puedan interiorizar la importancia de llegar a consensos tomando en cuenta la opinión de todos en la búsqueda del bien común y la participación colectiva. Además, entender que el acuerdo de la mayoría de los participantes es el principio fundamental con el que se legitima la modificación de una regla.
- Invítalos a jugar una vez más “La isla” para poner en práctica los acuerdos a los que se llegaron en la búsqueda de un consenso por lograr la participación de todos los estudiantes. Toma en cuenta que esta actividad no exceda los 8 min.
- Acompaña el proceso de ejecución de la actividad, registrando las incidencias que te permitan realizar la reflexión al cierre de la clase.

Al finalizar el desarrollo de todas las propuestas, pídeles que realicen estiramientos libres, sobre todo, de los grupos musculares más trabajados durante la sesión.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

Reúne a los estudiantes en círculo e invítalos a realizar la siguiente reflexión:

- ¿Qué criterios han tenido en cuenta al modificar el juego? ¿qué beneficios permite el modificar un juego? ¿con qué finalidad se modifican? ¿Se logró este propósito? ¿Qué dificultades representa realizar las modificaciones de los juegos?

Despidete de los estudiantes e invítalos para la siguiente sesión.

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

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