

Título: Modificamos las reglas de un juego popular y/o tradicional propuesto, en favor de 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. Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades; adapta la estrategia de juego cuando prevé las intenciones de los jugadores del equipo oponente, para cumplir con los objetivos planteados. 	Llega a consensos junto a sus compañeros al modificar reglas de juego tomando en cuenta las características de los participantes.

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. La cantidad de materiales debe ser suficiente según el número de estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Latas forradas Pelota de tela Cinta <i>masking tape</i> de 1 pulgada para delimitar área de trabajo.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 25 min
--------	---------------------------

En grupo clase

- Reúnelos en un semicírculo y dales la bienvenida a la clase.
- Apertura la conversación sobre los juegos tradicionales y populares, cuáles son sus particularidades y diferencias.

Recuerda que:

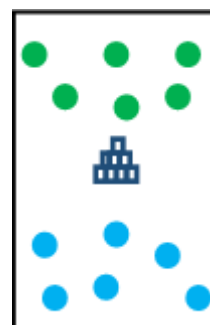
- **El juego popular:** Es una manifestación lúdica creada por la necesidad que tienen las personas por jugar. Es una actividad espontánea, creativa y muy motivadora. El juego popular se caracteriza por no trascender de una generación a otra, siendo considerado un juego nuevo, pero que cuenta con una gran aceptación, suelen ser específicos de un lugar.
- **El juego tradicional:** El juego tradicional fue en sus inicios un juego popular, se le puede considerar específico o no de un lugar determinado. Este, al trascender de una generación a otra y al contar con una gran aceptación, recibe la denominación de tradicional.

- Menciónales que iniciaremos jugando al “Kiwi” y al “Yum” y pregunta: ¿Conocen ambos juegos o uno de ellos? Si lo conocen ¿quién les enseñó a jugarlo? ¿Cómo clasificarías los juegos, tradicionales o populares? ¿Por qué?

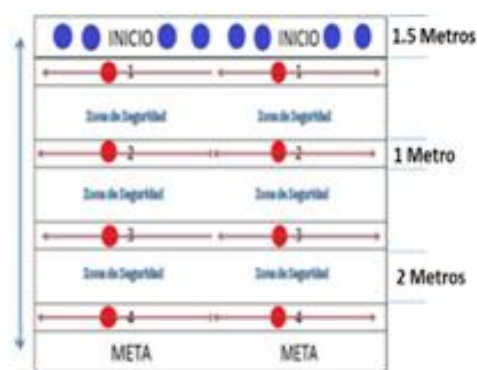
A continuación preséntalos los juegos: “Yum” y “Kiwi”.

Juego “Kiwi”

- Ubica a los estudiantes en un espacio delimitado y libre de obstáculos.
- Se forman dos grupos de igual número de integrantes.
- Un estudiante de uno de los equipos inicia el juego derribando la torre de latas y es su equipo el encargado de evitar que el otro equipo arme la torre de latas nuevamente. Para evitar ello utiliza la pelota de tela y busca impactar a los jugadores del equipo contrario.
- El juego termina cuando la torre ha sido nuevamente armada o cuando los jugadores del equipo con intenciones de armar la torre fueron todos impactados con la pelota de tela.
- Intercambia el rol de cada equipo posibilitando que cada equipo cumpla por lo menos 2 veces cada rol.

**Juego “Yum”**

- Delimita con cinta *masking tape* el área de juego tal como se muestra en la imagen adjunta.
- Se forman 2 equipos, el equipo de “Los corredores” y el equipo de “Los del Campo”.
- El equipo de Los corredores (círculos azules) buscará lograr la mayor cantidad de Yum (cruzar el campo de ida y vuelta sin ser interceptado).
- El equipo de Los del campo (círculos rojos) se ubicará en las zonas señaladas (ver gráfico) buscando interceptar a los corredores.
- Cada uno de Los corredores saldrá en función a la estrategia que plantee el equipo.
- Los jugadores de Los del campo estarán en grupos de dos por cada una de las filas, intercambiándose con los demás integrantes de su equipo cada 3 a 4 min.
- Cuando un jugador de Los del campo toca a uno de Los corredores logra invalidarlo, y tendrá que volver con su equipo y esperar un nuevo turno.
- Cuando uno de los jugadores de Los del campo (que no le toca correr) ingresa a la zona de seguridad queda invalidado de seguir jugando.
- Un jugador que ha marcado un YUM, puede seguir jugando, tras esperar su respectivo turno.
- Cada tiempo de juego termina cuando los jugadores de Los del campo tocan (invalidan) a todos los corredores o cuando se ha cumplido el tiempo pactado para el turno de juego.
- Una vez terminado el turno se intercambian los roles.



Reúnelos en un semicírculo y cuéntales cuáles son las características de los juegos llamados populares y tradicionales.

Luego de haber realizado los juegos, reúnelos en un semicírculo y pregúntales (da oportunidad a que todos se expresen):

- Tal y como jugaste ambos juegos, ¿permiten la participación de todos?, ¿se pueden modificar los juegos populares y/o tradicionales?

- Recoge los aportes de los estudiantes y preséntales el **propósito de la sesión**: *“Aprenderemos a modificar reglas y normas de un juego popular y/o tradicional propuesto por ustedes, para que todos puedan participar”.*

Desarrollo	Tiempo aproximado: 55 min
------------	---------------------------

A continuación pide a los estudiantes que propongan un juego popular y/o tradicional.

- Orienta a los estudiantes que deberán de proponer, por equipos y en consenso, modificaciones a las reglas de juego que crean convenientes para que todos puedan participar, tomando en cuenta las características y necesidades del grupo.
- Divide la clase en 4 equipos (según el número de estudiantes), dales un tiempo de 5 minutos para que puedan desarrollar la consigna u orientación.
- Señala que al modificar las reglas de juego, deben de considerar lo siguiente:
 - Participan todos los integrantes de principio a fin.
 - Incorporar cualquier otro recurso o material existente en la IE.
 - Incorporar variante en relación al tiempo y al espacio de juego (forma, tamaño).
 - Incorporar nuevas funciones de los jugadores.

Recuerda 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, 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 5 minutos para desarrollar el juego.
- Luego de que todos han mostrado sus propuestas de reglas modificadas y estas han sido puestas en práctica por todos los estudiantes, deberán llegar a un consenso general sobre las reglas que serán adoptadas para el juego seleccionado. 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.
- Invítalos a jugar una vez más el juego seleccionado, para socializar 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.

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?
- Solicita a los estudiantes que realicen estiramientos libres, sobre todo de los grupos musculares más trabajados durante la sesión.

- 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?