

Título: Construimos paso a paso nuestra estrategia de juego

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 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. 	Construye estrategias de juego en consenso, tomando en cuenta las potencialidades individuales en búsqueda de la participación de todas y todos.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica el proceso, los resultados obtenidos, las dificultades y los ajustes y cambios que realizó para alcanzar la meta. 	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante participa en diversos juegos integrándose con todos y todas. El docente promueve la participación en juegos diversos, en igualdad de oportunidades y condiciones a niños y niñas.
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes asignarán roles a sus compañeros de equipo tomando en cuenta las características de cada integrante del grupo. 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"> Prevé que las instalaciones para realizar tus actividades guarden las medidas de seguridad para salvaguardar la integridad de tus estudiantes. Prepara los materiales que vas a utilizar en la sesión. Considera la cantidad de estudiantes que van a participar en ella. 	<ul style="list-style-type: none"> Tiza de colores o cinta <i>masking tape</i> de 1 pulgada para delimitar área de trabajo. Conos. Pelotas de tela.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

En grupo clase

Dales la bienvenida a la clase y menciónales que hoy se divertirán planteando estrategias tomando en cuenta las ideas y opiniones de sus compañeros en el juego popular y/o tradicional propuesto por ellos mismos.

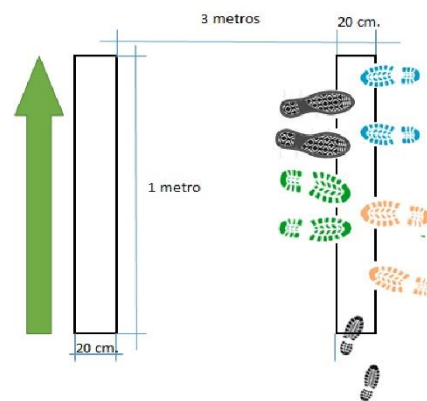
- A continuación invítalos a iniciar la sesión con la actividad “El puente colgante”.

Recuerda que:

El pensamiento estratégico en el contexto de la sociomotricidad es: *“Una capacidad intelectual del jugador para discernir y tomar decisiones acerca de la acción o acciones convenientes en el juego.”* (Navarro, 2002)

Tácticas: son las acciones que materializan la estrategia; es el “¿cómo hacerlo?”, es el actuar de cada estudiante de forma individual y colectiva a través de la utilización adecuada de habilidades técnicas en situaciones de juego.

- Ubica a los estudiantes en un espacio apropiado y delimita en el suelo dos rectángulos de 1 metro de largo por 20 cm. de ancho, separados uno de otro a 3 metros de distancia.
- El grupo se divide en dos equipos de igual número de personas.
- Cada equipo deberá de elegir a 4 de sus integrantes quienes se colocarán sobre cada rectángulo sin salir de sus límites, y serán ellos quienes ayuden a pasar a los demás integrantes del equipo de un lado a otro.
- Todos los participantes deben evitar salirse del rectángulo mientras pasan, si lo hacen ese estudiante reinicia el recorrido.
- El juego termina cuando todos los integrantes de un equipo pasan por completo.



- Al término del juego, reúnelos en un semicírculo y pregúntales (da oportunidad a que todos se expresen): “Al ayudar a pasar a tus compañeros de un lado a otro del rectángulo, ¿qué hicieron para evitar salir del rectángulo? ¿Se pusieron de acuerdo con su grupo para ver la mejor forma de realizar la tarea? ¿Cuáles fueron las decisiones más importantes? ¿Qué dificultades surgieron durante la actividad? ¿estuvieron bien organizados para jugar?”.
- Recoge los aportes de los estudiantes y preséntales el propósito de la sesión: **“Aprenderemos a plantear estrategias tomando en cuenta las ideas y opiniones de todos para lograr la meta o propósito del juego popular o tradicional propuesto por ellos mismos”.**

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.

- Invítalos a participar del juego "Los fantasmas".
- Delimita un espacio tal como se muestra en el gráfico.
- Organiza a los estudiantes en dos equipos de igual número de integrantes, quienes se colocarán en las áreas de los extremos del campo. Según el gráfico adjunto un equipo serían los círculos de color azul y el otro equipo los círculos de color verde.
- En un tiempo de 6 minutos, ambos equipos tratarán de dejar fuera de juego a al mayor número de integrantes del equipo contrario.
- Un jugador se considera fuera de juego cuando una pelota de tela lanzada por un jugador del equipo contrario, lo alcanza, recibiendo el nombre de “fantasma”.
- El fantasma debe de permanecer sentado al extremo de su área y retornará al juego cuando uno de sus compañeros diga “te libero”, tras atrapar una pelota con las manos, sin que esta toque el suelo.
- Antes de iniciar el juego, dales 4 minutos para que planteen una estrategia de juego, para ello podrías pedirles que reflexionen sobre las siguientes preguntas:



“¿Qué vamos a jugar? ¿Cuáles son las reglas de juego? ¿Quiénes conforman el equipo? ¿Cuál es el rol que asumirá cada uno de los integrantes? ¿Cuáles son los acuerdos que tomarán para lograr el objetivo de juego?”.

- Es importante que también les recuerdes los criterios que deben de tener en cuenta para llegar a acuerdo o consenso entre todos.
- Concluido el juego reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Qué acuerdos o estrategias tomaron para alcanzar la meta u objetivo?, ¿siguieron las consignas que se plantearon?, ¿favoreció en la aplicación de la estrategia el conocer el rol de cada uno?, ¿por qué?”. Orienta la reflexión de manera tal que reconozcan la importancia de conocer y tomar en cuenta el rol de cada participante del equipo en la aplicación de una estrategia colectiva durante el juego.
- Teniendo en cuenta la reflexión de los estudiantes sobre el resultado del juego “Los fantasmas”, señala que siempre es posible mejorar una estrategia, si se toma en cuenta el rol de cada participante del equipo en su aplicación.
- Ahora, invítalos a participar nuevamente en el juego “Los fantasmas”, y tomando en cuenta ya las reflexiones anteriores, pídeles que a la hora de plantear su estrategia de juego, tomen en cuenta ideas y opiniones de sus pares acerca de las dificultades vistas, los ajustes y cambios que se podrían realizar para alcanzar la meta o propósitos en el juego.
- Bríndales 4 minutos para organizar nuevamente su estrategia y realizar las variantes necesarias.
- Concluido el juego, reúne a los estudiantes y reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Obtuvieron mejores resultados? ¿Qué estrategias le permitieron los mejores resultados? ¿Qué errores anteriores superaron? ¿Tomando en cuenta el rol de cada uno, hubo un mejor trabajo en equipo? El aporte en ideas y opiniones de todos ¿ayudó a lograr una mejor estrategia de juego?”.
- Luego de escuchar sus respuestas, orienta de manera tal que reconozcan la importancia de llegar a consensos en la toma de decisiones al querer adoptar una estrategia colectiva.
- En este momento corresponde poner en práctica lo aprendido.

Divide la clase en 4 equipos e invítalos a proponer por cada equipo un juego popular o tradicional.

- Dale un tiempo de 3 minutos para que puedan establecer acuerdos sobre los cambios a las reglas de juego, de ser necesario, para hacer posible la participación de todos.
- 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.
- Invita a cada equipo a presentar su propuesta consensuada y llevarla a cabo con todos los estudiantes de la clase, teniendo 7 minutos para desarrollar el juego.
- Toma en cuenta que luego de cada propuesta de juego socializada, deben tener 3 minutos para que puedan organizar sus estrategias de juego, considerando los elementos aprendidos para llegar a un consenso sobre el accionar en colectivo.
- 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:

“¿Consideran haber aplicado una estrategia adecuada?, ¿por qué? ¿Qué importancia tiene considerar en una estrategia los roles y tareas de cada uno de los estudiantes? ¿En qué medida las ideas y opiniones de todos permiten determinar una estrategia? ¿Tomar en cuenta los resultados obtenidos permite mejorar la estrategia de juego?”.

- Durante el proceso de reflexión debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.
- 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?