

Título: Nos conocemos y nos divertimos jugando

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. 	<ul style="list-style-type: none"> Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía. 	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas disfrutando de la compañía de sus pares. Rúbrica

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Aros Conos Pelotas Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista siempre y cuando cumpla la misma función.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

En grupo clase

- Reúne a todos los niños y las niñas para salir del aula. Dales la bienvenida y preséntate.
- Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explica que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse.
- Pregúntales sobre las características de este espacio. Por ejemplo: Si es una losa multideportiva, quizá tenga demarcadas las líneas de los deportes más populares. Puedes hacer preguntas como: ¿De qué color son esas líneas?, ¿para qué creen que les servirá ese espacio?, ¿han usado espacios similares antes? Después de realizar el diálogo con los estudiantes, puedes hacer un recorrido exploratorio con ellos por todo el campo.
- Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios.
- Pregúntales qué les ha parecido la escuela y a cuántos de los niños y de las niñas ahí presentes ya conocían. Escucha sus comentarios y refuerza alguno de ellos.
- Presenta, a continuación, el propósito de la Unidad, que los motive a interactuar entre compañeros. Utiliza la siguiente reflexión:

Nos encontramos en la escuela primaria, en un aula distinta y con nuevos compañeros, pensamos que es necesario conocernos entre nosotros para llevarnos bien y trabajar juntos durante el año, además de conocer los lugares donde vamos a aprender Educación Física.

¿Qué podemos hacer para conocernos y jugar juntos? ¿Cómo nos ubicaremos en estos espacios para jugar?

- Escucha atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunícales que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: a llamarnos por nuestro nombre, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos Educación Física.
- Pídeles que mencionen el nombre de las y los amiguitos que ya conocían.
- Invítalos a jugar “La pelota de los conocidos” y explícales que esta actividad les permitirá saber cómo se llama cada uno de sus compañeros nuevos y qué es lo que les gusta.

Actividad de inicio

- Pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo. Explícales que lanzarás el balón al aire y dirás un nombre (al azar), y el niño o niña que es mencionado deberá correr a atrapar la pelota lo más rápido que pueda.
- Una vez que el niño o la niña en mención tenga la pelota en las manos, deberá decir en voz alta la fruta que más le gusta. Acto seguido, repetirá la acción y dirá otro nombre.
 - Practicar la primera acción algunas veces para calentar y luego explicar y continuar con la siguiente acción,
 - Si mencionase un nombre que no hay en el aula, deberás iniciar tú el juego nuevamente.
 - Si dos niños, niñas o más tienen el mismo nombre, igualmente se tienen que acercar a mencionar su fruta favorita.



Ten en cuenta que los y las estudiantes mencionarán nombres al azar, considerando que quizá no se conozcan entre ellos. Por ello, la intención de esta actividad es que los niños y las niñas vayan interactuando con todos los compañeros, mencionando la mayor cantidad de nombres que se les ocurra y luego lo relacionen con sus compañeros para conocerse un poco más.

- Pregúntales: “¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?”.
- Coméntales que ya han escuchado los nombres de todos sus compañeros.
- Pregunta a los estudiantes a modo de recordatorio: “¿A quiénes les gusta...?” (menciona una fruta e invita a un estudiante a decir en voz alta los nombres de los niños que hayan levantado la mano indicando que les gusta la fruta mencionada).
- **Comunicales el propósito de la sesión:** “En esta sesión vamos a conocer a nuevos compañeros y nuevas compañeras, realizando diversos juegos y cambiando las tareas que les toca hacer”.

¿Por qué es importante conocernos?

Al empezar un nuevo grupo de trabajo, como es el caso de los estudiantes de primer grado, debemos conocer con quiénes nos vamos a interrelacionar diariamente. Ello permitirá que las relaciones se establezcan más fácilmente entre nosotros. Las actividades lúdicas son una gran herramienta para que inicie esta interacción.

Desarrollo**Tiempo aproximado: 50 min***En grupo clase*

- Explícales a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.

Importante: debes considerar los momentos de hidratación para los estudiantes, de tal forma que no genere desorden. Además, haz un alto cuando las actividades son de corta duración, pero de alta intensidad y/o cuando son actividades de larga duración y baja intensidad.

“La cacería de liebres”

- Para esta actividad ubica en el patio, indistintamente, un aro por cada dos estudiantes. Solicítales que te ayuden a colocar el material.
- Explícales cómo van a realizar el juego: “La cacería de liebres”. Pregunta: “¿De qué creen puede tratar este juego?”.
- Indica a los estudiantes que se ubiquen en parejas dentro de cada aro. Ahí deberán preguntar a su compañero o compañera como se llama. Luego, los y las estudiantes se deben poner de acuerdo con la pareja para escoger el rol que le toca. Uno será la “liebre” y el otro el “cazador”.
- Una vez decidido esperan la voz del profesor, quien mencionará: “¡Liebre!”. Todos los estudiantes que son liebres saldrán corriendo de su aro e intercambiarán con otro, tratando de confundir al “cazador” quien se queda en su sitio observando. Cuando menciones: “Cacería”, los cazadores se desplazan por todo el patio buscando a su liebre. Cuando la encuentren, se colocan dentro del aro junto a ella. Luego, cambian de roles.

- Cuando ya han hecho cambio de roles, menciona: “¡A escapar!” y todos deberán correr libremente por el espacio. A tu señal (puede ser una palmada o un “¡Alto!”) deben buscar otro aro. Esta vez, evitarán ubicarse con el compañero o compañera que ya trabajaron. Dentro del aro, la nueva pareja se pone de acuerdo para saber quién empieza.
- Luego de algunos minutos de práctica, pregunta a los estudiantes si es que recuerdan el nombre de los compañeros y las compañeras con los que compartieron el aro. Además puedes preguntar: “¿A quiénes les tocó representar primero a la liebre? ¿Qué tenía que hacer la liebre? ¿Qué tenían que hacer los cazadores?”.

Las respuestas a estas preguntas son de vital importancia para que les puedas explicar a los estudiantes qué es un “rol” y qué es una “función”. Utiliza un lenguaje claro y sencillo. Puedes utilizar este ejemplo: “Cuando preguntamos a quién le toca ser liebre es por qué ese es un rol y en ese rol de liebre tenían algo que hacer: salir y escaparse de los cazadores, esa era su función. De igual manera, los cazadores era un rol y según ello su función era atrapar a la liebre”.

- Teniendo en cuenta las respuestas de tus estudiantes, señala que deben estar atentos a las funciones que le corresponde a cada uno según el rol que deban cumplir.
- Si los ves muy cansados, dirige algunos ejercicios de inspiración profunda y dales unos minutos para que se rehidraten.

“El comandante”

- Para la siguiente actividad llamada “El comandante” coméntales que traten de no olvidar el nombre de sus compañeros(as).
- Delimita con un cono la línea de inicio y, a cuatro metros de distancia aproximadamente la línea de llegada.
- Organiza a los y las estudiantes en columnas que no sean menores de cuatro personas ni mayores de seis.
- Ubícalos en la línea de inicio y entrega un aro a cada columna.
- Solicita a los y las estudiantes que en su grupo deben elegir quién será su “comandante”. Asegurar que sean tanto niños como niñas. El niño o la niña que sea elegido comandante deberá llevar el aro en la mano, rodándolo, hasta la línea de llegada. Una vez ahí, dirá el nombre del compañero o compañera de su equipo a quien le impulsa el aro para que este lo reciba.
- El niño o la niña que recibe el aro repite la acción del comandante y al llegar, este le ordena quién será el siguiente niño o niña que reciba el aro, hasta finalizar con todos los de la columna.
- Luego pregunta a los que fueron comandantes: “¿Recordabas el nombre del compañero(a) a quien debían pasarle el aro?”. Luego a los demás: “¿Cómo se han sentido en esta actividad? ¿Qué tenía que hacer el comandante? (por medio de esa pregunta inducir al concepto de “función”) ¿Cómo era el comandante de tu equipo?”.
- Pide a los estudiantes que propongan de qué otra manera pueden hacer este juego, ¿Qué más podría hacer el comandante?



“En el círculo de los datos”

En esta parte corresponde que los estudiantes pongan en práctica lo aprendido. Para ello, invítalos a participar en el juego “En el círculo de los datos” en el que deben estar muy atentos, porque deberán utilizar los datos que escuchan para seguir jugando.

- Ayuda a los y las estudiantes que se ubiquen en equipos de seis, explicando que cada equipo debe tener niños y niñas. Pide que nombren a un encargado o encargada de recoger una pelota.
- Explicar que cada equipo contará con una pelota y sentados formando un círculo irán pasándose la entre ellos. Deja que puedan pasar el balón de manera creativa.
- El niño o la niña que tenga la pelota debe decir cuántos años tiene, su fruta favorita y el juego o deporte que más le gusta practicar. Luego, le pasará la pelota al compañero(a) que sigue. Una vez que todos los niños y las niñas de cada equipo hayan intervenido pasará a la segunda etapa de la actividad.

Mientras cada niño o niña se está presentando, debes ir pasando de grupo en grupo para ver cómo se realiza el juego; además, así podrás escuchar información de algunos niños y niñas, para tenerlo en cuenta en la segunda parte de esta actividad.

- En esta segunda parte, todos cuentan con información de los compañeros y compañeras de su equipo.
- Diles que vas a mencionar algunas de sus características y deben estar atentos porque si coincide con alguna de las características propias, tendrán que correr una vuelta alrededor del círculo llevando la pelota consigo.
- Por ejemplo, menciona: “¡Le gusta jugar al fútbol!”. Los niños y/o las niñas que les gusta lo mencionado cogen la pelota y dan una vuelta alrededor de su círculo.

- Solo puede correr un estudiante a la vez por cada círculo y, al terminar la vuelta, deberán entregar la pelota a otro niño o niña (si lo hubiera) que también le guste el mismo deporte.
- Los demás compañeros(as) ayudan en hacer recordar quienes más le corresponde esa característica.

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

Reúne a los y las estudiantes en círculo para realizar la siguiente actividad:

Actividad de cierre

- Explica que todos deben sentarse haciendo un círculo grande para pasarse el balón.
- Inicia el juego diciendo: “¡Yo le paso la pelota a.....!”. Acto seguido debes decir un nombre y la característica de uno de los niños o de las niñas que escuchaste en la actividad anterior. Por ejemplo: “¡Yo le paso la pelota a Briana que le gusta comer manzanas!”.
- El niño o la niña mencionado recibe la pelota y continuará con la acción ¡Yo le paso la pelota a José que tiene 6 años!... y así sucesivamente.

En grupo clase

- Terminada la actividad, reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Describe lo realizado y pregunta: “¿Cómo se han sentido?”.
- Pregúntales: “¿Por qué es importante que nos llamen por nuestros nombres?”. Pide a los estudiantes que te cuenten cómo hicieron para conocer el nombre de otros niños y otras niñas.
- Pregúntales: “¿Cómo se sienten al jugar con sus compañeros o compañeras del aula? ¿Cómo han jugado hoy?”. Haz referencia a los diferentes roles que han asumido los estudiantes en las actividades.
- Cierra las intervenciones manifestando que ahora que todos se conocen, les será más fácil jugar y trabajar juntos, pues pasarán mucho tiempo en la escuela.
- Induce a la reflexión: “Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.
- Condúcelos a los servicios higiénicos y observa cómo se desenvuelven en este espacio. De ser necesario orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.
- Terminada la actividad de aseo despídete de ellos, ¡hasta la próxima clase!

Para trabajar en casa

- Pregunta a los estudiantes, cuáles de estos juegos los pueden realizar en casa. Anímalos a que lo pongan en práctica con sus padres, hermanos, primos y primas, sus amigos y amigas de barrio. Diles que sugieran otras formas de realizarlas.

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?

