

Título: Disfrutamos más de los juegos cuando cumplimos nuestras funciones

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Se orienta en un espacio y tiempo determinados a través de las nociones “arriba-abajo”, “dentro-fuera”, “cerca-lejos”, con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades. Explora nuevos movimientos para representar objetos, personajes y ritmos sencillos. 	Asume roles y representa personajes al realizar actividades lúdicas donde se orienta espacialmente, cumple funciones y disfruta de la compañía de sus compañeros sintiéndose parte del grupo. Rúbrica
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. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas. 	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes muestran disposición para conversar con sus pares; intercambian ideas o afectos para jugar juntos.
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"> Revisa con anticipación las actividades que se presentan en esta propuesta. Enriquecela con otras actividades que persigan los mismos propósitos de aprendizaje. Acondiciona los espacios para que brinden la seguridad del caso en donde los niños y las niñas se desplacen sin dificultad. Prepara con anticipación los materiales que vas a utilizar. Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes durante el desarrollo de la sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas Conos Radiograbadora con lectora USB Cualquier recurso o material de reúso puede ser utilizado para delimitar los espacios según las actividades lúdicas.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

En grupo clase

- Recibe y reúne a todos los niños y las niñas para salir del aula.
- Recuérdales la importancia de respetar los turnos al querer dar una opinión cuando deseen compartir alguna anécdota o dato importante para ellos.
- Haz referencia al tiempo que ya se encuentran en la escuela realizando las siguientes preguntas: “¿Cómo se sienten en la escuela? ¿Qué nos pueden contar de su profesor o profesora de aula? ¿Y de sus demás compañeros?”. Luego: “¿Cómo se sienten en clase de Educación Física?”.
- Escucha cada respuesta que den los niños y las niñas y recuerda con ellos lo importante que ha sido realizar las actividades anteriores para que todos y cada uno se vayan conociendo, lo cual contribuye a desarrollar una buena convivencia.
- Ahora, pregúntales: “¿Qué creen que debemos hacer para seguir llevándonos bien?”. Orienta la conversación a relacionarla con las funciones que tenemos. Luego: “¿Qué nos corresponde hacer en las escuela? (cuáles serán nuestras funciones), ¿y en casa?”. Después de escuchar sus respuestas, refuerza explicando que según el lugar donde estamos cumplimos funciones que están relacionadas con ciertas reglas.

- Comunícales el **propósito de la sesión**: “Hoy descubriremos que el cumplir reglas y tener una función en el juego hace que nos llevemos bien y disfrutemos más”.
- Además, comunícales que hoy plantearemos diversas actividades en las que ellos pondrán en aplicación los aprendizajes que hemos ido desarrollando a lo largo de la unidad sobre sus nociones espaciales, su interacción con sus compañeros, los roles y las funciones que cumplen y cómo representan objetos y animales.

Recuerda que:

Los juegos de persecución y atrape, son los juegos por excelencia en la coordinación de tiempo, espacio, transformación, ritmo y reacción. (A. Guardiola, 2008).

Consiste en perseguir y tocar o coger al compañero que juega de contrario. Se basa en la velocidad de desplazamiento. (De la Torre y Rivera, 2010).

Actividad de inicio

Comunica a los estudiantes que este es un juego de persecución llamado “**Chepi - salvado**” e invítalos a participar.

- Explica que el juego consiste en que un estudiante será el que “la lleve” y persiga a todos los demás intentando atrapar a alguien. El niño o la niña que es atrapado por este, cambiará de rol; es decir, pasará a ser el o la “perseguidor(a)” y el otro el “perseguido(a)”.
- Además, las reglas del juego son:
 - Los niños y las niñas para no ser tocados, dicen “Chepi”, y colocan los brazos en cruz sobre el pecho, separan las piernas y se quedan estáticos en esa posición.
 - Para empezar a correr otra vez, deben ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo: “Salvado”.
- Para iniciar el juego solicita un voluntario o voluntaria que empiece “llevándola”.



Mientras el juego se va desarrollando, fíjate en lo que sucede entre los estudiantes. ¿Cumplen las reglas que se les ha planteado o no?
Esta observación de sus actitudes te servirá para que hagas el refuerzo respectivo al momento de dialogar con los estudiantes.
Anota las situaciones más resaltantes, como por ejemplo: si un estudiante no cumplió con quedarse inmóvil hasta que lo salven, y entre otras que sucediesen.

- Luego de unos minutos de ejecución de la actividad, orienta al debate con los estudiantes sobre los hechos que observaste. Puedes usar algunas preguntas como por ejemplo: “¿Todos siguieron las reglas? ¿Qué sucede si es que no se cumplen?”. Además pregunta: “¿Por dónde tenías que pasar para salvar al compañero?”.

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

En grupo clase

- Terminada las preguntas comenta con los estudiantes que las reglas que seguiremos en las actividades permitirán que nos divirtamos todos. Por lo tanto, los niños y las niñas son responsables de su cumplimiento.

Anuncia a los niños que esta actividad ya la han desarrollado. Para que recuerden cuál es menciónales que se llama “**Los siete pecados**”

Esta actividad fue desarrollada en la segunda sesión por lo que los estudiantes ya la conocen. Su explicación te será más sencilla. Agrega un par de reglas que complejicen un poco la actividad.

- Indícales que todos formen un círculo y pide un o una voluntario(a).
- El niño o la niña que se ofreció voluntariamente va a iniciar con el juego, se coloca al centro del círculo donde lanzará el balón al aire mientras menciona en voz alta el nombre de uno de sus compañeros.
- El o la estudiante que es mencionado(a) deberá ir rápidamente a recoger el balón (para convertirse en lanzador) y gritar: “¡Alto!”, para que sus compañeros que se estaban alejando se detengan.

- Luego, el lanzador buscará al compañero/a que se encuentre más cerca de él, para lanzarle el balón. Además, podrá dar tres pasos para acercarse al compañero seleccionado; si el balón toca en el compañero elegido se le otorga un pecado; y si no lo toca, se le otorga el pecado al niño o niña que tiene el rol de lanzador.
- Agrega una regla más: Si el niño o la niña que es llamado coge el balón sin que toque el suelo, puede decir otro nombre inmediatamente. El estudiante que es llamado, deberá correr entonces a buscar el balón y decir: "¡Alto!".
- Precisa que la regla es que si un niño o niña acumula "siete pecados", perderá el juego. Pide a los niños que sugieran otras formas de jugar este juego.
- Guía la conversación para que los estudiantes lleguen a consenso sobre la importancia del cumplimiento de las reglas en esta actividad realizando las siguientes preguntas: "¿Cuál fue tu función en el juego? ¿Qué debía hacer el lanzador? ¿Hubo alguno que no cumplió las reglas? ¿Cómo te hizo sentir eso?".

Dile a los niños y las niñas que en esta actividad, todos deberán entonar la siguiente canción: "**Juguemos en el bosque**"

- Delimita, junto a los estudiantes, los lugares donde van a jugar. A un extremo del campo ubica la casa del lobo, y al otro extremo, el refugio de los demás donde podrán ser salvados. En medio de estos dos refugios los estudiantes formarán un círculo.
- Solicita un voluntario para que inicie siendo el lobo. La niña o el niño elegido se irá al refugio del lobo.
- Los demás estudiantes entonarán la canción:

Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, lobo está, ¿lobo que estás haciendo? Y el lobo contesta: "*Me estoy levantando de la cama*".

Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, lobo está, ¿lobo que estás haciendo? Y el lobo contesta: "*Me estoy lavando los dientes*".

Juguemos en el bosque mientras que el lobo está, lobo está, ¿lobo que estás haciendo?... (Cada estribillo viene acompañado de una acción cotidiana, invención del niño o niña que hace del lobo)

- Cuando el lobo conteste: "Ya salgo para comerlos", saldrá a perseguirlos.
- Los estudiantes solo se salvarán si es que entran en el refugio. Los niños y las niñas que sean atrapados por el lobo, se trasladan a la casa de este.
- Pide a los estudiantes que propongan cómo pueden determinar quién será el próximo lobo. Por ejemplo, las niñas o los niños que fueron atrapados al último, se convertirán en nuevos lobos.
- Luego que hayan realizado la actividad pregúntales: "¿Cuáles eran las funciones del lobo? ¿Qué debían hacer para salvarse? ¿Qué sucedía si los atrapaban?".

Anuncia que la siguiente actividad se llama "**El gato y el ratón**" y pregunta a los estudiantes si lo conocen. Si la respuesta es afirmativa, utiliza las reglas con las que han jugado los estudiantes. Si es no, o son pocos los que lo conocen, comunica las siguientes reglas:

- Se elegirá de entre los niños y las niñas quiénes tendrán los roles (quiénes representarán) de gato, ratón, puerta y reloj.
- Los demás niños harán de casa, formando un círculo tomados de las manos. En esta casa, se incluyen el reloj y la puerta. Al medio del círculo se ubica el ratón y afuera el gato.
- Se inicia el juego con un pequeño diálogo entre el gato y la puerta.

Toc-toc- Hace el gato tocando a la puerta. *¿Quién es?* Pregunta éste.

Soy el gato, responde. Ahora la puerta pregunta, *¿a quién busca?*

El gato contesta: *Al sr.(o Sra.) ratón*

La puerta contesta: *No está.* Y el gato pregunta: *¿A qué hora va a llegar?*

Entonces, la puerta le hace la misma pregunta al reloj. El reloj indicará una hora entre el 1 y el 12.

El gato dirá entonces que volverá a esa hora.

Terminado el diálogo, la casa empezará a dar vueltas, tantas como haya dicho el reloj.

Por cada hora mencionada acompañarán con un "talán" (talán uno, talán dos, talán tres,..)

Al llegar a la hora señalada, la casa se abre (los estudiantes alzan los brazos) para dejar pasar al gato.

Entonces inicia la persecución del gato al ratón.

El ratón debe salir al menos una vez de la casa.

Los niños que hacen de casa ayudan cerrándola (bajando los brazos hasta el suelo) o abriéndola.

Pero en todo momento deben proteger al ratón.

Cierre

Tiempo aproximado: 15 min

Actividad de cierre**El fantasma**

- Coloca música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio.
- Al parar la música, se dejan caer al suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, el profesor tapaná con una sábana o tela a uno de los estudiantes. Después preguntará: “¿Quién es el fantasma?” El resto de los estudiantes se levantan e intentan adivinar qué compañero es “el fantasma”.

En grupo clase

- Para terminar, invita a los estudiantes a sentarse en el espacio que has preparado para este momento. Promueve el diálogo invitándolos a comentar aquellas cosas que han hecho, lo que más les ha gustado y, también, lo que no les ha gustado.
- Además, pregunta: “¿Cómo te sientes con las actividades realizadas? ¿Cómo has jugado con tus compañeros?. Y sobre el juego “*El gato y el ratón*”, ¿qué debían hacer para cerrar la casa?, ¿y para abrirla?”. Pregunta, además, sobre las funciones que cada uno cumplía y las consecuencias de no haber seguido las reglas.
- Que comenten cómo se han sentido al trabajar con sus demás compañeros, y qué movimientos nuevos han realizado.
- Oriéntalos para que realicen correctamente sus actividades de aseo e higiene personal.

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?