

Título: Diré con mi cuerpo qué es lo que siento

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, reconociendo su lado izquierdo y derecho con relación a sí mismo y de acuerdo con sus intereses y necesidades. Explora nuevos movimientos y gestos para representar estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes. Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, entre otras) así, afirma su identidad personal. 	Expresa sus emociones al representar ritmos sencillos y realizar juegos donde reconoce su lateralidad y trata de mejorar sus resultados. Rúbrica
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"> Revisa con la ayuda de un adulto su actuar con relación a los juegos aplicados y realiza cambios, si es necesario, para lograr los resultados previstos. 	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de intercultural	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes acogen con respeto las formas de expresar las emociones de sus compañeros.
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes expresan, espontáneamente, sus emociones y afectos al jugar juntos, siendo responsables de no afectar a los demás.
Enfoque búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y posibilidades motrices al máximo para cumplir los retos que le proponen las actividades lúdicas.

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, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). Prepara y verifica los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. Utiliza las fichas adjuntadas en el anexo y sácale copia para que puedas entregar una a cada estudiante. Utiliza la rúbrica de evaluación para hacer seguimiento al proceso de construcción de los aprendizajes en los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Conos Tizas de colores Aros Pelotitas de trapo Pelotas Fichas de caritas de emociones (ver anexo) 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: 20 min
--------	---------------------------

En grupo clase

- Da la bienvenida a los estudiantes.
- Recuerda con ellos y ellas los aprendizajes desarrollados en la clase anterior, donde continuaron explorando sus formas de lanzar y recibir como parte del desarrollo de estas habilidades; así también realizar cambios para seguir mejorando sus resultados.
- Pregúntales: “¿Qué más creen que han aprendido de ustedes mismos? ¿Cómo se sienten con lo que ya saben de ustedes?”.
- Comunicales el propósito de la sesión:** “*Expresaremos nuestras emociones en todo momento utilizando diversos movimientos y reconoceremos nuestra lateralidad*”.
- Anímalos a participar de la actividad de inicio “*Representando a las emociones*”.

Actividad de inicio

- Entrégales una tarjeta con carita de emociones a cada uno de manera indistinta (ver anexo).
- Explícales que van a buscar su equipo, juntándose todos los que tengan tarjetas con caritas iguales.
- Una vez que estén reunidos, diles que cada equipo tendrá un minuto para representar con movimientos corporales la emoción que les ha tocado.
- Da la señal de inicio y observa qué movimientos realizan los estudiantes para demostrar esas emociones. Esto te servirá luego para hacer la retroalimentación.
- Luego que todos los equipos han realizado su representación de emociones, pregúntales: “¿Todos representaban igual esa emoción?”. En esta parte de la reflexión utiliza las observaciones que has hecho de los movimientos de los estudiantes para resaltar las particulares que posee cada ser humano.

Recuerda que

La expresión corporal es la forma única y particular que tiene cada ser humano para comunicar, exteriorizar sentimientos y sensaciones a través del cuerpo.

Desarrollo**Tiempo aproximado: 60 min****En grupo clase**

Diles a los estudiantes que como ya hemos expresado emociones, en esta parte representaremos movimientos y sonidos de los animales con la siguiente canción que se llama **“La ronda de los animales”**.

- Para iniciar esta ronda, solicita a todos los niños y niñas que se tomen de las manos formando un círculo.
- Canta con ellos la siguiente melodía:

*Con todos mis amigos hacemos una ronda que me da mucha risa porque es toda redonda (2 veces)
La ronda, la ronda de los animales, la ronda, la ronda que me gusta a mí (giran hacia el lado derecho)
Cómo hace el perrito: “¡Guau, guau, guau!” (dejan de girar y colocan las manos a la altura de la boca, simulando un hocico)
Moviendo su colita ¡guau, guau, guau! (mueven la colita)
La ronda, la ronda de los animales, la ronda, la ronda, que me gusta a mí (giran hacia el lado derecho)
Cómo hace el gatito: “¡Miau, miau, miau!” (dejan de girar y ponen las manos a la altura de la cara y simulan que arañan)
Moviendo su colita ¡miau, miau, miau! (mueven la colita)
La ronda, la ronda de los animales, la ronda, la ronda que me gusta a mí (giran hacia el lado derecho)
Cómo hace el pollito: “¡Pío, pío, pío!” (dejan de girar y colocan las manos a la altura de los hombros y simulan que vuelan)
Moviendo su colita ¡pío, pío, pío! (mueven la colita)..*

Continúa la canción imitando algún gesto de otros animales; ejemplo: patito, chanchito o las sugerencias de los estudiantes.

Puedes revisar el siguiente enlace para que practiques el ritmo de la canción:

<https://www.youtube.com/watch?v=NG9GoXvomM>

- Ahora diles que lo volverán a hacer, pero esta vez deben crear nuevos movimientos y no repetir los que ya realizaron. Además, tampoco pueden girar para el lado que ya lo hicieron.
- Pídeles que elijan tres animalitos con los que quieren cantar la ronda.
- Inicia la ronda nuevamente y observa la creatividad de los estudiantes para representar con nuevos movimientos.
- Terminada esta parte pregúntales: “¿Qué les ha parecido la actividad? ¿Fue difícil imitar a los animales? ¿Qué podrían cambiar para hacerlo mejor?”.

Ahora invita a los estudiantes a participar de la actividad: **“La carrera del zoológico”**.

- Conformar 4 equipos de igual cantidad de participantes. Cada equipo debe elegir un animal.
- Coloca conos para delimitar la línea de inicio y a 10 m de separación la línea de llegada.
- Solicita a los equipos que se ubiquen en columna detrás del cono de inicio y entrégales una pelota.
- Explica que a tu señal, el primero de cada equipo saldrá haciendo rodar la pelota con una mano hasta llegar al cono de enfrente. Una vez ahí, colocará la pelota debajo de su brazo para regresar y entregarla al compañero que sigue. El

estudiante que recibe la pelota, antes de repetir la acción de su compañero, deberá hacer una imitación del animal al que representa su equipo.

- Varía la forma de llevar el balón: rodando con la mano derecha, con la izquierda, dando bote.

Es importante que precises que toda la acción de la carrera se realiza con el mismo lado del cuerpo con el que inician. Por ejemplo; si indicas que lo realicen con la mano derecha, deberán usar esa mano para hacer rodar la pelota y regresar trayéndola por debajo de ese brazo. Luego que lo hagan con el otro lado. Si los estudiantes ya reconocen fácilmente sus lados corporales, puedes solicitar además que rodeen el cono por ese lado. Gradúa la actividad según las necesidades de tus estudiantes.

- Al terminar esta parte de la actividad, dales un tiempo para que se rehidraten. Aprovecha este momento para hacer las preguntas de reflexión: “¿Qué cambiarías para mejorar el resultado?”.
- Pon en práctica lo propuesto por los estudiantes.
- Luego pregunta: “¿Cómo les fue esta vez? ¿Cómo te sentiste al representar al animal escogido por tu equipo? ¿Con qué mano lo hacías mejor?”.
- Orienta las nociones de lateralidad de los estudiantes cuando realizan sus intervenciones, corrigiendo si es preciso.

Para la siguiente actividad, ayuda a organizarse a los estudiantes en cinco grupos de igual cantidad de participantes.

- Comunica que la actividad se llama **“Llegando a la meta”**.
- Delimita el espacio de juego, señalando una línea de inicio y una de meta a 5 metros de separación.
- Cada equipo se ubica en columna detrás de la línea de inicio y les entregas una pelota de trapo.
- Pídele a cada equipo que elija el nombre de una emoción. Si no se ponen de acuerdo, utiliza las tarjetas de la primera actividad.
- Diles que la actividad consiste en llegar con la pelota de trapo hasta la meta. Inicia el primero de la columna, quien pasará la pelota de trapo de adelante hacia atrás. Cuando la pelota llegue al último estudiante de la fila, este correrá al principio de su columna iniciando nuevamente el recorrido de la pelota. El juego continúa hasta pasar la línea de meta.
- Irás indicando diversas formas de pasarse la pelota, incidiendo especialmente en la lateralidad:
 - Hacia la derecha,
 - hacia la izquierda,
 - por encima de la cabeza,
 - otras que los estudiantes propongan.
- Al llegar a la meta, el equipo que ganó debe festejar representando la emoción que le tocó.
- Induce a los demás equipos a pensar en lo que pueden hacer para mejorar esos resultados en la siguiente ronda.

Cierre	Tiempo aproximado: 10 min
---------------	----------------------------------

Para la actividad de cierre los estudiantes deben preguntar: **¿Qué hora es?**

- Explícales a todos y todas que caminarán libremente por el campo.
- Cuando ellos te hagan la pregunta: “¿Qué hora es?”. Les vas a contestar con una frase la cual ellos deben representar con sus movimientos. Por ejemplo, si dices “¡es hora de nadar!”, todos deben mover los brazos como si lo hicieran.
- Puedes utilizar frases como: “¡Es hora de jugar!”. “¡Es hora de ver una película de terror!”. “¡Es hora de despedirnos de papá!”. “¡Es hora de dormir!”.

En grupo clase

Reúne a los estudiantes para reflexionar juntos sobre los aprendizajes alcanzados en el día.

- Pregúntales: “¿Qué emociones han representado durante el día? ¿Cuál de todas les gusta más?”.
- Además indaga en ellos sobre sus conocimientos de lateralidad.
- Por último, consulta para qué creen que les va a servir estos aprendizajes en su día a día. Luego de escucharlos unos minutos repite la pregunta de la primera sesión: “¿Para qué creen que les ha servido conocer más de ellos mismos y de su cuerpo? ¿Cómo se sienten con lo que saben de ellos mismos? ¿Qué otras actividades creen que podrían hacer con las habilidades que han descubierto de sí mismos en esta Unidad?”.
- Felicita a los estudiantes por el empeño puesto en las actividades.
- Orienta a los estudiantes para hacer el aseo después de las actividades.

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?

ANEXO

Caritas con emociones a trabajar en la actividad de inicio



