

Título: Jugamos para conocernos mejor

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias/capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común <ul style="list-style-type: none"> Interactúa con las personas. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones con sus compañeros/as respetando sus características físicas o culturales. Cumple con sus deberes en el aula de acuerdo a su edad, para beneficio de todos/as. 	Participa en juegos y actividades en clase o pequeños grupos, en los cuales respeta a sus compañeros/as de acuerdo a las reglas establecidas. <input checked="" type="checkbox"/> Escala de valoración
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de Inclusión	Los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.	

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Aprender la letra de la canción: Anexo 1. Aprender la letra de la ronda: Anexo 2. Siluetas de frutas que cortarás por la mitad (mango, manzana, pera y naranja) con los nombres de los niños y las niñas. Cuatro papelotes con un árbol dibujado en cada uno. Carteles con preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> Cinta masking tape Pizarra Plumones para pizarra o tizas Papelotes reusables para registrar la toma de acuerdos Tira de papelotes Plumón para papel Carteles con preguntas

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 20 minutos
En grupo clase	
<ul style="list-style-type: none"> Dales la bienvenida y comparte con los niños y las niñas cómo te sientes este primer día de clases, luego permite que ellos lo hagan también. Forma con ellos una ronda para entonar la canción “Hay que saludar” (ver Anexo 1). Canta tú la canción y los estudiantes escuchan la melodía y la letra. Puedes compartir solo la melodía, tarareando o con la boca cerrada. Abre el diálogo con los estudiantes acerca de qué les pareció la canción. Los estudiantes tienen la oportunidad de compartir canciones que ellos conocen de su escuela a la que asistieron en inicial. Presenta el propósito de la sesión: “Hoy jugaremos juntos para conocernos”. Con esto vamos a aprender nuestros nombres. Para ello es importante: <ul style="list-style-type: none"> Que todos y todas participemos en el juego. Que nos tratemos con respeto y sin maltratarnos, durante y después del juego. Que respetemos las reglas de este. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 50 minutos
En grupo clase	
Análisis de la información	
<ul style="list-style-type: none"> Diles a los niños y las niñas que realizarán el juego: “Colocamos las frutas en el árbol”: <ul style="list-style-type: none"> El juego consiste en entregarles a los niños y las niñas, indistintamente, la mitad de la silueta de una fruta (manzana, naranja, pera y mango). Los estudiantes deberán buscar al compañero o compañera que tenga la otra parte de la silueta y conversar sobre cuál es su nombre y qué les gusta hacer. 	

- Coloca en la pizarra cuatro árboles, cada uno dibujado en un papelote, los niños y las niñas pegan las siluetas de las frutas en el árbol respectivo y, luego, se presentan mutuamente.

Reflexiona

- Puedes preguntar a los estudiantes acerca de lo que vivenciaron en el juego, por ejemplo: ¿Qué conocieron de su compañero(a)?, ¿les agradó lo que conocieron?, ¿por qué?, ¿cómo se han sentido durante el juego?, ¿se habrán sentido igual sus compañeros/as?
- Pide a tus estudiantes que formen con sus sillas un círculo. Apoya en esta organización, sugiere algunas ubicaciones.
- Comenta que como ya conocen algunos nombres de sus compañeros/as jugarán a: “Canasta revuelta” (Anexo 2).
- Pregunta si alguien lo conoce. Si es así pide a tu estudiante que cuente a sus compañeros/as si este juego tiene alguna regla; si nadie lo conoce construye con tus estudiantes las posibles reglas de juego. Podrías usar las siguientes preguntas: ¿Qué debemos tener en cuenta al jugar?, ¿creen que son importantes las reglas en el juego?, ¿por qué?, ¿pueden proponer algunas reglas para jugar?, ¿cuáles? Los estudiantes hacen sus propuestas y acuerdan aquellas que son necesarias (pueden ser cuatro).
- Escribe las propuestas en un papelote y léelas. Coloca el papelote en un lugar visible.
- Pide un(a) estudiante que de forma voluntaria marque dos reglas para ser usadas en este juego. Marcan sus elecciones en un papelote como este:

Días	Tiempo		
	5m	10m	15m
Lunes			
Martes			
Miércoles			
Jueves			
Viernes			

Los estudiantes primero eligen el día y luego el tiempo. La votación se realiza a mano alzada. Uno de los niños o las niñas, cuenta los votos y los marca en la pizarra. Finalmente, anuncia los resultados y los anota en el papelote.

Cierre

Tiempo aproximado: 20 minutos

- Los estudiantes se sientan formando un círculo para que todos/as puedan participar.
- Reflexiona con tus estudiantes sobre lo que aprendieron hoy y si logramos cumplir con los acuerdos tomados.
- Conversar sobre para qué sirve jugar. Los estudiantes plantean sus ideas, escribe sus ideas en la pizarra. Juntos redacten una idea que englobe las anteriores y responda a la pregunta. Anota la conclusión en una tira de papelote y ponla en un lugar visible. Lee el papelote a tus estudiantes.

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 1

Hay que saludar

(Melodía: Pin Pon es un muñeco)

Hay que saludar, hay que saludar

Porque el que saluda amigos tendrá.

Hay que sonreír, hay que sonreír

Porque el que sonríe, vivirá feliz.

ANEXO 2

Canasta revuelta

- El juego tiene por finalidad que los estudiantes aprendan sus nombres.
- Este juego se desarrolla con un grupo de 10 a más personas.

Pide a los niños y las niñas que se sienten en sus sillas formando un círculo. Todos(as) deben saber el nombre del que está sentado a su derecha y a su izquierda, porque cuando el líder (jugador que esté parado en el centro) señale a un jugador(a) y le diga “Durazno”, debe contestar el nombre de su compañero de la derecha, y si le dice “Piña”, debe contestar el nombre de su compañero de la izquierda. Si el jugador tarda más de tres segundos o se equivoca, todos/as gritan: “¡Canasta revuelta!”, y todos los jugadores(as) deben pararse inmediatamente y cambiarse de lugar. También pueden gritar: “¡Canasta revuelta!” cuando se pregunta a más de tres participantes y todos/as contestan bien.

ANEXO 3

Escala de valoración (uso del docente)

Competencia: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad: interactúa con las personas.

Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño de la competencia Establece relaciones con sus compañeros/as respetando sus características físicas o culturales. Cumple con sus deberes en el aula de acuerdo a su edad, para beneficio de todos/as.				Comentarios
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado	
Marcelo Pariona					
Micaela Robles					
...					