

## Título: Jugamos para conocernos mejor

## 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias/capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con las personas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<b>Participa en juegos y actividades</b> 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
<b>Enfoque de Inclusión</b>	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"> <li>Aprender la letra de la canción: Anexo 1.</li> <li>Aprender la letra de la ronda: Anexo 2.</li> <li>Siluetas de frutas que cortarás por la mitad (mango, manzana, pera y naranja) con los nombres de los niños y las niñas.</li> <li>Cuatro papelotes con un árbol dibujado en cada uno.</li> <li>Carteles con preguntas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cinta masking tape</li> <li>Pizarra</li> <li>Plumones para pizarra o tizas</li> <li>Papelotes reusables para registrar la toma de acuerdos</li> <li>Tira de papelotes</li> <li>Plumón para papel</li> <li>Carteles con preguntas</li> </ul>

## 3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 20 minutos
En grupo clase	
<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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"> <li>Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>Que nos tratemos con respeto y sin maltratarnos, durante y después del juego.</li> <li>Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 50 minutos
En grupo clase	
Análisis de la información	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diles a los niños y las niñas que realizarán el juego: “Colocamos las frutas en el árbol”:               <ul style="list-style-type: none"> <li>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).</li> <li>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.</li> </ul> </li> </ul>	

- 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	<b>Desempeño de la competencia</b>				Comentarios
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado	
Marcelo Pariona					
Micaela Robles					
...					