Título: Proponemos soluciones estratégicas en los juegos tradicionales

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 • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Realiza actividades lúdicas en las que interactúa con sus compañeros y oponentes como compañeros de juego; respeta las diferencias personales y asume roles y cambio de roles. Propone junto a sus pares soluciones estratégicas oportunas, tomando en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos, predeportivos y en la naturaleza.	Plantea soluciones estratégicas tomando en cuenta las opiniones y características de sus compañeros, asumiendo roles durante la realización de los juegos tradicionales. **Rúbrica**
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	• El estudiante toma en cuenta las características y/o necesidades especiales de los integrantes del grupo. • El docente adapta las actividades para brindar atención diferenciada a estudiantes con necesidades especiales para el logro de los aprendizajes.
Enfoque intercultural	• El estudiante trabaja en equipos diversos valorando y respetando los aportes de sus compañeros de clase. • El docente prioriza el trabajo cooperativo, diverso, la valoración de los diferentes juegos tradicionales y el respeto por las diferentes culturas.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
• Organiza el espacio que van a necesitar para realizar todas las actividades. • Prepara los materiales que vas a utilizar. De no contar con alguno, puedes variar con otros. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente para la cantidad de estudiantes.	• Tiza • Conos • Platos • Equipo de sonido • Algún recurso que pueda ser usado para desarrollar el juego tradicional elegido por los estudiantes.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min

- Dales la bienvenida y menciónales que hoy seguiremos trabajando en equipo y nos divertiremos.
- Invítalos a iniciar la sesión con la activación “El ritmo” y que formen equipos de tres.
- Explícales que colocarás música y ellos pueden decidir con libertad cómo moverse juntos y coordinados siguiendo el ritmo. (algunos grupos pueden optar por bailar, otros por solo caminar y hacer movimientos de estiramiento al compás de la música, etc.).
- Reproduce el video: "Huaylarsh de Carnaval", lo podrás encontrar en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=WcS_OY0mBUM
- Indica que la actividad finaliza al terminar la melodía.

Luego de un tiempo de movimiento libre:

- Reúnelos en un semicírculo y pregúntales a cada equipo (da oportunidad a que todos los grupos se expresen): "¿De qué región es esta danza que bailaron? ¿Qué otras actividades de movimiento, como la danza, representan nuestra procedencia cultural?". Oriéntalo a que los estudiantes identifiquen qué otras manifestaciones culturales tenemos aparte de la danza, por ejemplo, las comidas típicas, etc., pregúntales: "¿Qué juegos tradicionales conocen?".
- Además pregunta: "¿Cómo hicieron para ponerse de acuerdo y realizar movimientos de forma coordinada?, ¿qué podrían hacer para obtener mejores resultados en equipo?"
- Promueve el diálogo e intercambio de opiniones y luego presenta el propósito de la sesión:

A continuación comunícales el propósito de la sesión: **"Aplicamos soluciones estratégicas para mejorar resultados durante la práctica de los juegos tradicionales, tomando en cuenta las diferentes características y opiniones del grupo".**

Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min

Recuerda que:
Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

Reúnelos y menciónales que en esta actividad formarán grupos de diez para realizar ***el juego de "Lingo".***

- Solicita a los estudiantes de cada grupo elegir, por sorteo o de manera voluntaria, a uno de sus compañeros, quien inicia siendo el "Lingo" (posición del cuerpo en flexión semiprofunda del tronco, tocándose los muslos con los codos y sin flexionar las rodillas, cubriéndose la cabeza y nuca con los brazos y manos). Luego los demás estudiantes deben saltar el "lingo", apoyando las manos en la espalda del compañero a la vez que separan las piernas pasando por encima. Luego, pídeles que cambien de rol, teniendo todos y todas la oportunidad de realizar el rol de lingo.

- Acompaña a los grupos de estudiantes que tengan dificultades para realizar el juego, brindándoles orientaciones técnicas, para realizarlo de la mejor manera. Por ejemplo: si un niño tiene dificultades para pasar por encima del compañero, el niño que es lingo debe bajar su nivel para que su compañero pueda pasar.
- Reúnelos y pregúntales (permite que todos se expresen): "¿Cómo se sintieron al realizar este juego? ¿Cómo se pusieron de acuerdo para jugar? ¿Cuáles fueron las reglas que emplearon para jugar? ¿Qué roles identificaron durante el juego? ¿Qué dificultades tuvieron cuando jugaron? ¿Qué tomarían en cuenta la próxima vez cuando realicen un juego para lograr mejores resultados?".

Menciónales que puede haber muchas variantes de jugar el lingo según la procedencia de cada persona.

En este momento reúnelos y menciónales que realizarán el ***juego tradicional llamado "Mundo".***

El mundo: consiste en lanzar una ficha o "teja" (cualquier objeto que sirva para lanzar a los casilleros, puede ser un palito, una piedrita, una moneda o lo que los estudiantes deseen), para ir saltando de casillero en casillero, ida y vuelta, recogiendo la ficha. Esta actividad requiere ir avanzando de manera progresiva.

- Organiza a los estudiantes en grupos de cinco, considerando sus diferentes características (físicas, motrices y de sexo etc.) de tal manera que todos tengan la misma oportunidad de éxito.
- Solicita a los estudiantes que en equipo realicen este juego, proponiendo variantes en las reglas y diseño del mundo según los siguientes criterios:
  - ✓ Variantes consensuadas por todo el equipo.
  - ✓ Pertinente para todas las características físicas, motrices y de sexo.

- ✓ Participación masiva del equipo (todos participan a la vez).
- ✓ Duración de 10 minutos como máximo.

- Bríndales cinco minutos a cada equipo para que se organicen y planteen la forma que realizará el "Mundo".
- Facilítale una tiza, para que dibujen su propuesta del "Mundo".
- Luego indícales que pongan en práctica la forma de jugar que ellos han elegido.
- Acompaña a los equipos que tengan dificultades para ponerse de acuerdo, brindándoles orientaciones para que logren el éxito.

- Concluida la práctica reúnelos y pregúntales a cada equipo: "¿Cuáles fueron las variantes que propusieron en este juego? ¿De qué manera estas variantes respondieron a las características de los estudiantes? ¿Cómo se organizaron para recibir el aporte y la opinión de todos? ¿Todos los integrantes del equipo pudieron ejecutar el juego?".

La intención de esta actividad es que los niños realicen variantes al juego del "Mundo" y propongan estrategias en equipo para que todos y todas se sientan respetados y valorados en sus características y propuestas.

- Indícales a los estudiantes que se mantengan en los mismos grupos y elijan ***un juego tradicional de su elección*** que ellos conozcan para luego presentarlo y compartirlo con uno de los otros grupos (indúcelos a buscar juegos que son propios de su región o que hayan visto que han sido practicados por otras generaciones).
- Diles que propongan variantes en las reglas del juego, y que asuman diversos roles, tomando en cuenta los criterios mencionados anteriormente en el juego del mundo.
- Bríndales 10 minutos a los estudiantes para organizarse y ponerse de acuerdo en el juego que realizarán y 10 minutos para presentarlo a otro grupo.

Deberás pedirles a los estudiantes que al finalizar cada clase registren sus experiencias en la hoja guía que se encuentra en el anexo.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min

Reúne a los estudiantes en círculo e invítalos a realizar la siguiente reflexión:

- "¿Por qué se obtienen mejores resultados cuando se proponen soluciones estratégicas en equipo? ¿Cómo mejoraron las relaciones entre ustedes al compartir diversas opiniones? ¿En qué otro momento de tu vida puedes aplicar lo que has aprendido hoy?".
- Durante el proceso de reflexión debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda. Por ejemplo, si un estudiante menciona formas de jugar, unen los criterios y desarrollan un juego que comprendan todos.
- Finaliza la sesión orientando la forma adecuada del aseo e higiene personal, considerando el uso responsable del agua.

Para trabajar en casa

- Solicita a los estudiantes que desarrollen la segunda parte de la hoja guía, para preparar la carpeta virtual de trabajo con ejemplos de estrategias que nos ayuden a valorar las opiniones de los compañeros y atender las diversas características de los estudiantes que conlleven a asumir diversos roles.

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?