


Título: Nos ponemos de acuerdo para obtener mejores resultados

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. 	<ul style="list-style-type: none"> Se orienta en el espacio y tiempo con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia; reconoce sus posibilidades de equilibrio con diferentes bases de sustentación en acciones lúdicas. 	Utiliza estrategias para llegar a consensos al realizar juegos cooperativos y de oposición donde demuestra su orientación espacial y su equilibrio. Rúbrica
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar. 	
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 construir juntos una postura en común.
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.

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 que te permitirá el desarrollo de la sesión, velando por la seguridad de tus estudiantes. Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. La cantidad de materiales deben ser suficientes según el número de estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Conos y/o platillos Bancos suecos Pelotas Aros Colchonetas  <p>Si no cuentas con alguno de estos materiales, utiliza o que te permitan desarrollar el mismo propósito aprendizaje.</p>

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

En grupo clase

- Invita a los estudiantes que formen un semicírculo en el centro del campo.
- Pregúntales: “¿Cómo se sienten en la escuela luego de varias semanas estando junto a los demás compañeros? ¿Qué cosas han aprendido de los compañeros y compañeras? ¿Todos trabajan unidos?”.
- Luego de escucharlos atentamente sobre lo preguntado, comunica el propósito de la sesión: “Aprenderemos a ponernos de acuerdo, con nuestro equipo, al momento de jugar para tener mejores resultados.”

Actividad de inicio

Menciona a los estudiantes que el juego se llama “Tumba conos” y para iniciar el juego te ayudarán a colocar los conos por todo el patio, indistintamente.

- Organiza a la clase en dos grupos, uno será “Los tumba conos” y el otro “Los reponedores”.
- Explica a cada equipo sus funciones: el equipo “Los tumba conos”, tiene que derribar todos los conos posibles utilizando solo una mano.
- El equipo “Los reponedores” tendrá que colocar los conos derribados en su posición

¿Para qué necesitamos ponernos de acuerdo al hacer las actividades lúdicas?

Cuando realizamos actividades lúdicas, sobre todo del tipo colectivo, se hace necesario considerar diversas opiniones y alternativas para encontrarle solución a los retos que nos enfrenta esta actividad como equipo y así obtener mejores resultados que se pueden traducir en ganar una competición o simplemente hacerlo de manera más eficaz.

- original, pero solo podrán hacerlo uno por uno.
- Indica que el tiempo de juego será de 30 segundos.
- Terminado el tiempo diles que contarán cuántos conos están derribados y ese será el puntaje para “Los tumba conos”.
- Luego indica cambio de roles.
- Terminada esta primera parte pregúntales cómo se sienten con el resultado obtenido. A partir de esa reflexión, pide a los estudiantes que ahora se pongan de acuerdo para que sus resultados mejoren.
- Da la señal para iniciar el juego nuevamente.
- Después que ambos equipos hayan experimentado nuevamente la actividad pregunta: “¿Hubo cambios en los resultados? ¿A qué creen que se deba?”.

Durante el desarrollo del juego podrían suceder situaciones como que los estudiantes en vez de usar las manos para derribar los conos, los pateen, o incluso que den manotazos al cono. Aprovecha esta oportunidad para llevar a la reflexión a los niños y niñas que estas acciones pueden ocasionar accidentes, entonces, solicítale que incorporen otras reglas a esta actividad.

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

Cooperando en pareja

En esta actividad los estudiantes aprenderán a colaborar con su pareja al trasladar objetos de un extremo a otro en el menor tiempo posible.

- Organiza a la clase en parejas y determina quiénes van a iniciar la actividad.
- Delimita la zona de partida y la zona de llegada con una distancia aproximada de 10 metros de separación.
- Indica que por cada partida saldrá un máximo de 4 parejas (esto se encontrará en función del ancho con el que cuente el campo o patio donde se realice la actividad).
- Entrégales a cada pareja un cono, un aro, una pelota u otros materiales con el que cuenten.
- Explica que a tu señal llevarán los materiales uno a uno y en el orden que ellos deseen. El traslado se debe realizar con cualquier parte del cuerpo y sin usar las manos, solo para acomodárselos antes de iniciar la actividad.
- Menciona que la regla es que si se les cae, deberán volver al principio e intentarlo nuevamente.
- Observa las diversas formas en las que los estudiantes se las ingenian para llevar los materiales y acompaña orientándolos para que lo ejecuten de la mejor forma o busquen la mejor alternativa de traslado.

Cuando finalicen todas las parejas indaga en los estudiantes: “¿Qué hicieron para tener mejores resultados?”.

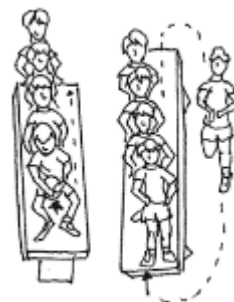
Recuerda:

¿Cómo es el juego cooperativo?

Es jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros compañeros. Por medio de estos juegos se busca la participación de todos y todas, y de sus aportes en común. Son más importantes las metas colectivas que las metas individuales. Además, esto ayuda a desarrollar actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. No discrimina a las personas que tienen dificultades. “Las personas juegan con las demás no contra las demás.”

En esta actividad participarán los estudiantes en equipos más grandes, debiendo ponerse de acuerdo en pos del mejor resultado para el grupo. Comunícales que esta actividad se llama “*Mantengo mi equilibrio*” y consiste en que deberán pasar el balón por debajo de las piernas hasta el último compañero, quien correrá a colocarse nuevamente al inicio para repetir la acción hasta que todos regresen a su formación inicial. Todo ello se realizará mientras se encuentran de pie sobre un banco zueco.

- Organiza a los estudiantes en dos grupos de igual cantidad de participantes y de oportunidades.
- Indícales que se coloquen encima de cada banco formando una columna.
- Entrégales un balón al primero de cada columna. Indícales que cuando la pelota llegue al último estudiante de su columna, este saldrá corriendo con un solo pie para colocarse primero en la fila, mientras los demás van retrocediendo.
- Menciona que el equipo que primero regrese a su formación inicial será el ganador.
- Da la señal para que inicie la actividad y mantente atento a cómo se desarrolla.
- Al finalizar, pregunta a los estudiantes: “¿Cuáles fueron los resultados que obtuvieron?”. Escucha lo que van manifestando.
- Ahora pídeles que se reúnan en su equipo y se pregunten: “¿A qué se debe el resultado? ¿Qué dificultades se presentaron? ¿Cómo haremos para obtener mejores resultados?”.
- Dales 10 minutos para que los estudiantes dialoguen entre ellos y tomen acuerdos para obtener mejor resultado.
- Finalizado el tiempo de diálogo, anúnciales que el juego se reiniciará y pondrán en práctica las alternativas que han sugerido.



Mientras los estudiantes dialogan entre ellos, observa sus actitudes y ve tomando nota: quiénes toman el liderazgo en el equipo, quiénes intervienen, cómo intervienen, si hay la misma oportunidad para que todos se puedan expresar, entre otros.

Todos estos datos, te permitirán hacer una mejor reflexión sobre el actuar del grupo durante las actividades de aprendizaje.

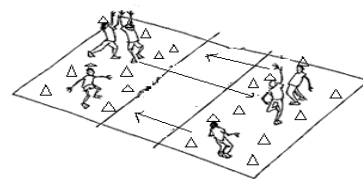
Concluida esta segunda parte, invítalos a reflexionar junto contigo. Pregúntales: “¿Hubo cambios en los resultados? ¿A qué creen que se deba?”.

Luego de escuchar a los estudiantes sobre las alternativas que pusieron en práctica, pregúntales: “¿Qué hicieron para tener mejores resultados? ¿Cuál fue la mejor alternativa utilizada?”. Asegúrate de usar las respuestas que tus estudiantes te vayan dando para ir haciendo algunas conclusiones como lo importante que es esperar los turnos para hablar, y así escucharnos todos atentamente. Este momento es preciso para que comentes a los niños y niñas lo que estuviste observando mientras ellos dialogaban.

Este también es un buen momento para que indiques a los estudiantes que pueden ir a hidratarse con las bebidas que han traído, incluso pueden ir a refrescarse a los servicios higiénicos.

Diles que ahora deberán poner en práctica los procesos para ponerse de acuerdo, porque en esta actividad, “*Trasladando mis conos*”, necesitan transportar los conos hacia el campo del adversario en el menor tiempo posible hasta dejar su campo sin conos.

- Utiliza el campo de vóley; si no contases con uno, delimita el espacio con esas características. (ver gráfico)
- Organiza a los estudiantes en dos equipos de igual cantidad de participantes y sin distinción de género y/o características físicas.
- La zona de defensa de ambos lados del campo, serán ocupadas por los estudiantes (ver gráfico). En cada una de esas zonas coloca 25 conos como mínimo. Solicita a los estudiantes que esparzan sus conos por su terreno de juego.
- Explica que cada estudiante transportará un cono a la vez sobre su cabeza, manteniéndolo en equilibrio. Si el cono cae al suelo, deberá regresar a su campo y volver a intentarlo.
- El equipo que gane se hará acreedor a un punto y también al reconocimiento de sus demás compañeros.
- Menciona que se da por ganador al equipo que primero haya dejado su campo libre de conos o al equipo que al finalizar el tiempo tenga menos conos en su campo.
- Anuncia que el tiempo de juego es de 3 minutos.
- Una vez que terminaste de dar las indicaciones claras y de absolver dudas sobre la actividad, dales 10 minutos para que se organicen y se pongan de acuerdo.



Terminado ese tiempo y a tu señal, ambos equipos iniciarán el juego.

Cierre

Tiempo aproximado: 15 min

Actividad de cierre

Al terminar la actividad anterior notarás que el ritmo y la frecuencia cardíaca y respiratoria de tus estudiantes se han elevado; por ello, con esta actividad propiciaremos que los estudiantes realicen ejercicios de inspiración profunda y de relajación.

Prepara un lugar en tu espacio de aprendizaje en el que puedas colocar las colchonetas.

Para esta actividad llamada “La vela derretida”, asegúrate de dirigirla con voz suave y pausada, para que invite a la relajación de los estudiantes.

- Indícales que todos se reúnan en círculo sobre las colchonetas y ahí de pie, cierren los ojos y tomen aire por la nariz y lo boten por la boca. Diles que lo hagan lentamente. Repite con ellos la indicación unas 5 veces.
- Después, sin dejar de hacer las respiraciones, invítalos a que simulen ser una vela encendida que poco a poco se va derritiendo hasta quedar echados sobre la colchoneta controlando su respiración.

