

Título: **Modificamos juegos populares y lo hacemos en equipo****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.	- Participa en actividades físicas, juegos predeportivos y populares, tomando decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación. - Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo.	Adecúa las reglas de los juegos populares incorporando la diversidad de características del grupo y sus posibilidades; y utiliza estrategias de juego. Rúbrica
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes promueven la participación de todos y todas en los juegos diversos con igualdad de oportunidades y condiciones.
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Docentes y estudiantes adaptan, adecúan reglas, asignan funciones de las actividades lúdicas tomando en cuenta las posibilidades y/o características de los compañeros de su equipo.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- 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. - Busca información sobre los juegos que se están desarrollando en esta sesión.	- Balones - Conos - Hojas bond - Lapicero - Cualquier recurso o material que cuenten en la escuela o en el entorno.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

En grupo clase

- Dales la bienvenida a la clase y menciónales que hoy se divertirán modificando juegos populares.
- A continuación invítalos a iniciar la sesión con la actividad de “Agua y cemento”.

Recuerda que:

Para modificar un juego puedes utilizar criterios de espacio de juego, tiempo, normas, técnica y táctica, etc., incorporando diversos recursos de acuerdo a los intereses y necesidades de los participantes, de tal manera, que todos se motiven y sientan interés por jugar.

Actividad de inicio

- Ubica a los estudiantes en un espacio libre y apropiado para que puedan correr.
- Indica a los estudiantes que se formen en dos grupos con igual cantidad de participantes por afinidad, y designa a un grupo para que sea agua y el otro cemento.
- Comunica a los estudiantes que el grupo “cemento” comenzará atrapando a los que son “agua”. Los que son atrapados deben quedarse estáticos, hasta que otro compañero del mismo grupo, los toque para que se vuelvan a mover.
- Bríndales un tiempo para que realicen la actividad y luego que cambien de roles. Da la indicación para que comience el juego.

- Reúnelos en semicírculo y pregúntales: “¿Conocían este juego? ¿Han modificado alguna vez un juego? ¿Qué podríamos modificar, adecuar o incorporar en este juego? ¿Para qué modificamos un juego?”.
- Promueve el diálogo e intercambio de opiniones y luego presenta el propósito de la sesión: “En esta sesión aplicaremos modificaciones en los juegos populares para que todos participen según sus necesidades y posibilidades”.



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

En grupo clase

- Reúnelos y menciónales que en esta actividad, formarán dos grupos y cada uno de ellos modificará el juego popular “Matagente”, teniendo en cuenta los siguientes criterios:
 - Participan todos los integrantes de principio a fin.
 - Incorporar cualquier otro recurso o material existente en la institución educativa.
 - Incorporar variantes con relación al espacio de juego (forma, tamaño).
 - Incorporar variantes que impliquen un tiempo determinado.
 - Incorporar nuevas funciones para los jugadores.
- Organízalos en dos grupos considerando sus diferentes características (físicas, motrices, de género, etc.), de tal manera que todos tengan las mismas oportunidades de éxito.
- Ubica a cada grupo en un espacio distinto y da a conocer todos los recursos con los que pueden contar y bríndales cinco minutos a cada grupo de manera simultánea para ponerse de acuerdo en la modificación del juego.
- Facíltales los materiales que requieran para la ejecución del juego modificado.
- Acompaña en el proceso de ejecución del juego modificado durante diez minutos a cada grupo.

Concluida la práctica realizada reúnelos a ambos grupos y reflexiona con ellos: “¿Cómo hicieron para que todos participaran en el juego desde el principio hasta el fin? ¿Qué material utilizaron en el juego y por qué? ¿Cuáles fueron las mayores discrepancias existentes que tuvieron que solucionar entre ustedes? ¿Qué medidas de seguridad tomaron? ¿Qué les gustó de poder modificar el juego?”.

Orienta sus aportes, complementa y guía la reflexión de manera tal que reconozcan las posibilidades que tienen de modificar los juegos para integrarse todos de manera cooperativa y solidaria.

Cooperar: actuar conjuntamente con otro u otros para la consecución de un fin común.

Solidaridad: adhesión o apoyo incondicional a causas o intereses ajenos, especialmente en situaciones comprometidas. En el juego y el deporte si alguien no tiene la capacidad o habilidad motriz exigida, otro participante lo puede ayudar.

Considerando las modificaciones anteriores, los criterios utilizados o los que se deben tener en cuenta para modificar un juego, así como su propósito participativo, solidario y cooperativo, invítalos a recrear nuevamente el juego “Matagente”, con la variante que esta vez todos conformarán un solo grupo. Para ello se sugieren las siguientes indicaciones:

- Bríndales diez minutos para organizarse y dialogar sobre la manera en que jugarán todos juntos “Matagente”, cumpliendo las indicaciones generales mencionadas en el juego anterior.
- Orientales para que grafiquen en una hoja de papel las modificaciones al juego antes y las que propondrán todos juntos con el liderazgo de uno de ellos.
- Indícales que a tu señal se iniciará el juego y de igual manera en coordinación con los estudiantes definan el momento final (máximo cinco minutos para realizar el juego).
- Concluido el juego, reúne a los estudiantes y reflexiona con ellos con las siguientes preguntas: “¿Qué modificaciones se realizaron? ¿Cuál de los criterios incorporados generó mayor dificultad? ¿Estas ayudaron a un mejor desarrollo del juego? ¿Ayudaron a que todos participen permanentemente en el juego? ¿Promovió la solidaridad y cooperación entre todos? ¿Qué materiales para el juego incorporaron para cumplir el reto? ¿Qué exigencias trae consigo el modificar los juegos?”.
- Debes felicitar los aciertos y asimismo orientar asertivamente la reflexión de las respuestas erradas, promoviendo la comprensión de las razones por las que la información no corresponde a lo preguntado.

¿Por qué modificamos juegos populares y para qué los estudiantes lo deben realizar en equipo?

Modificamos los juegos populares porque permite adecuarlos a las necesidades y posibilidades de los integrantes del equipo y al hacerlo con la participación de todos logramos que sea motivador, integrador e inclusivo.



En este momento corresponde poner en práctica lo aprendido a situaciones diferentes. Para ello invítalos a participar en otros **juegos populares de su elección** trabajados en los años anteriores o que hayan practicado con sus amigos (siempre cuenta con algunos juegos si los estudiantes presentan dificultades para recordar alguno).

- Organiza a todos los estudiantes en tres grupos. Cada grupo elegirá un nuevo juego popular para su modificación, considerando diversas características físicas, motrices y/o de género de los estudiantes que les permitan contar con las mismas oportunidades para el éxito.
- Bríndales veinte minutos para que los grupos se organicen y ejecuten el juego popular modificado, con los criterios aprendidos en las anteriores actividades.
- Cada grupo ejecutará su propuesta con la participación de todos los compañeros.
- Acompaña el proceso de ejecución de la actividad de cada uno de los grupos, registrando las incidencias que te permitan realizar la reflexión y evaluación de los estudiantes.
- Al concluir la actividad participa con los estudiantes en el recojo y ordenamiento de los materiales.
- Indícale a los estudiantes que registren en la ficha de trabajo los criterios que se deben considerar para realizar la modificación de un juego.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
--------	---------------------------

En grupo clase

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

- “¿Qué criterios han tenido en cuenta al modificar los juegos populares? ¿Qué beneficios tiene el modificar juegos? ¿Con qué finalidad se modifican? ¿Se logró este propósito? ¿Qué dificultades presenta realizar las modificaciones de los juegos? ¿Crees que modificar juegos populares puede tener alguna aplicación a tu vida práctica? ¿Cómo? ¿En qué otras situaciones de tu vida te servirá el nuevo aprendizaje?”.
- Finaliza la sesión orientando la forma adecuada del aseo personal, considerando el uso responsable del agua.
- Despidete de los estudiantes e invítalos para la siguiente sesión.

Para trabajar en casa

- Sugiere a los estudiantes que ejecuten otras modificaciones de los juegos populares con sus amigos del barrio o la comunidad.

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?