

Título: Nos ponemos de acuerdo en la forma de jugar para que todos participen

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 <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"> Propone cambios en las condiciones de juego, si fuera necesario, para posibilitar la inclusión de sus pares; así, promueve el respeto y la participación, y busca un sentido de pertenencia al grupo en la práctica de diferentes actividades físicas. Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas, pequeños y grandes grupos; acepta al oponente como compañero de juego y arriba a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse. 	Llega a consenso para modificar las reglas de juego en función a las características y necesidades de cada uno de los participantes, siendo esta actitud la primera acción que da muestra de aceptación para con todos. Rúbrica

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las sesiones. El docente genera espacios para el diálogo consensuado entre los estudiantes. El docente tiene un trato justo y equitativo con todos los estudiantes.
Enfoque de orientación al bien común	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante colabora con sus compañeros para buscar soluciones a los problemas de interacción sociomotriz y de uso de estrategias en los juegos. El docente brinda oportunidades para que los estudiantes busquen metas comunes en las actividades lúdicas.

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. Busca información sobre los juegos que se están desarrollando en esta sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> Conos Tizas de colores o cinta masking tape 2 pulgadas

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

En grupo clase

- Dales la bienvenida a esta primera clase de Educación Física.
- Presenta a continuación el propósito de aprendizaje en la Unidad, el cual motivará a los estudiantes a participar de los espacios de aprendizaje durante las sesiones establecidas. Para contarle a las y los estudiantes sobre el propósito de la unidad, te sugerimos hacer uso de la siguiente reflexión:

Importante: Este es un buen instante para recordar, junto a los estudiantes, los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan, por lo general, cuando se tiene sed luego de experimentar actividades de corta duración, pero de alta intensidad y aquellas actividades de larga duración y baja intensidad.

Observamos al grupo clase haciendo uso de su tiempo libre y nos percatamos, por ejemplo, que la mayoría de estudiantes optan por juegos cuyas reglas no permiten la participación de todas y todos. Esta situación la observamos también durante las actividades de aprendizaje. Pensamos que se podría lograr la participación de todas y todos si nos planteamos los siguientes retos:

¿Qué cambios se pueden hacer a las reglas de juego para que todas y todos los estudiantes puedan participar? ¿Qué estrategias colectivas adoptar para conseguir mejores resultados en el juego?

- Luego de escuchar de las y los estudiantes las opiniones y expectativas tras conocer los retos de aprendizaje, comunícales que la evaluación del propósito de aprendizaje en la Unidad, consistirá en demostrar que hemos aprendido a arribar a consensos sobre las condiciones del juego para posibilitar la inclusión de sus pares; y genera estrategias colectivas en razón de los resultados durante el juego.
- Ahora que ya conocen el propósito de aprendizaje de la Unidad, es momento de iniciar el desarrollo de la 1.ª sesión de aprendizaje. Para ello, invítalos a participar en el desarrollo de la actividad "Encantados".
 - Ubica a los estudiantes en un espacio delimitado y apropiado para que puedan correr.
 - Elige a una o un estudiante al azar, quien a una señal, deberá de salir corriendo para atrapar a sus compañeros, quienes podrán desplazarse como crean conveniente para evitar ser atrapados.
 - El estudiante que es atrapado tendrá que retirarse del campo de juego.
 - Da la indicación para que comience el juego y bríndales un tiempo para que realicen la actividad.
 - Al término del juego, reúnelos en semicírculo y pregúntales: "Este juego tal y como lo han jugado ahora, ¿permite que todos participen?, ¿qué tendríamos que hacer para que todos participen?, ¿qué reglas podríamos modificar o incorporar?".
 - Promueve el diálogo e intercambio de opiniones y luego diles; ahora que todos y todas podrían decir con certeza cuáles serían los cambios que necesitamos realizar en el juego, proponles volver a jugar "Encantados" tomando en cuenta alguna de las propuestas de modificación o incorporación de reglas para que todas y todos participemos.
 - Luego de poner en práctica algunas propuestas dadas por los estudiantes, reúnelos en semicírculo y pregúntales: "¿Se tomó en cuenta la propuesta de todos?, ¿todos han estado de acuerdo con cada una de las propuestas puestas en práctica? ¿Piensan que las propuestas podrían mejorar? ¿Qué debemos hacer para estar de acuerdo con los cambios sugeridos en el juego?".

Recoge los aportes de los estudiantes y preséntales el propósito de la sesión: "En esta sesión arribaremos a consensos sobre los posibles cambios que puedan producirse en la forma de jugar dada por las reglas del juego, para que todos participen".

Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min
------------	---------------------------

En la siguiente actividad los estudiantes deberán de llegar a consensos sobre los cambios que deben producirse en la forma de jugar a los "Encantados", para propiciar la participación de todas y todos.

- Divide la clase en grupos de 5 o 6 estudiantes. Entrégales papeles y lápices a cada grupo.
- Pídeles que se organicen dentro de los grupos para preparar sus propuestas.

Explica a los estudiantes que para poder socializar sus propuestas deben tomar en cuenta que las modificaciones tengan reglas claras y estén escritas. A su vez, debe tener presente 2 condiciones para el juego: la primera es que su juego no dure más de 6 minutos y la segunda que todos participen al mismo tiempo.

Es importante que orientes a los estudiantes acerca de "Los criterios para llegar a un consenso" los cuales deben tener en cuenta durante el debate acerca de los cambios que deben producirse en la forma de jugar a los "Encantados", para propiciar la

Consenso es contar con el consentimiento y aprobación de acuerdos a los que llegan los integrantes de un grupo sobre un tema específico.

Criterios para llegar a un consenso:

- Los acuerdos se toman buscando el bien común, teniendo en cuenta a todos.
- Es importante decidir cómo se llegará a tomar la decisión final (por decisión unánime, por mayoría, juicio de un líder, entre otros).
- Todas y todos participan dando sus opiniones y sugerencias.
- Todas las inquietudes y sugerencias deben ser analizadas como una posible solución.

participación de todos y todas. Para esto recuerda que:

En este sentido, sugiere a los estudiantes las preguntas que les permitan iniciar el diálogo para luego llegar a consensos sobre la forma de jugar “Encantados”. Por ejemplo:

“¿Quiénes vamos a jugar? ¿Cuántos vamos a jugar? ¿De qué espacio disponemos? ¿De qué recursos disponemos? ¿Cuáles son las reglas de juego que deberíamos modificar? ¿Qué regla podríamos incluir?”, entre otras.

Al finalizar esta actividad, invita a cada grupo a socializar su propuesta consensuada y llevarla a cabo con todos los estudiantes de la clase. Para esto cada grupo tendrá como máximo 3 minutos para explicar las modificaciones e incorporaciones de las reglas de juego y 6 minutos para desarrollar su juego.

- Acompaña el proceso de ejecución de la actividad de cada uno de los grupos, registrando las incidencias que te permitan realizar la reflexión al cierre de la clase.

Al finalizar la actividad, pídeles que realicen estiramientos libres, sobre todo, de los grupos musculares más trabajados durante la sesión.

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

Reúne a las y los estudiantes en círculo e invítalos a responder las siguientes preguntas de reflexión:

“¿Los cambios en las reglas de juego permitieron que más estudiantes participen? ¿Cómo las nuevas condiciones del juego permitieron que más chicos y chicas participen? ¿Todos pudieron expresar sus ideas? ¿Sienten que la propuesta final toma en cuenta la opinión de todos?”.

- Orienta las diferentes respuestas obtenidas de manera tal que los estudiantes puedan interiorizar la importancia de llegar a consensos para de esta forma lograr tomar en cuenta la opinión de todos en la búsqueda del bien común y la participación colectiva. Además, entender que el acuerdo de la mayoría de los participantes es el principio fundamental con el que se legitima la modificación de una regla.
- Despídete de los estudiantes e invítalos para la siguiente sesión.

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?