

Título: Planteamos estrategias tomando en cuenta el rol de cada uno en el juego

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"> Genera estrategias colectivas en las actividades lúdicas según el rol de sus compañeros y el suyo propio, a partir de los resultados en el juego. Participa en juegos de oposición en grandes grupos; acepta al oponente como compañero de juego y arriba a consensos sobre los posibles cambios que puedan producirse. 	Toma la mejor decisión para lograr las metas en común en una situación de juego , analizando las características y condiciones de los oponentes y el rol que cada uno debe cumplir. Rúbrica
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada. 	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
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.
Enfoque de igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante participa en diversos juegos integrándose con todos y todas. El docente promueve la participación en juegos diversos, en igualdad de oportunidades y condiciones a niños y niñas.

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 Tizas de colores o cinta <i>masking tape</i> de dos pulgadas Latas Pelotas de tela

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 planteando estrategias tomando en cuenta el rol de cada uno en el juego. Sobre el cuadro

- A continuación invítalos a iniciar la sesión con la actividad “La piedra”
- Ubica a los estudiantes en un espacio delimitado y apropiado para que puedan correr.
- Indica a los estudiantes que se formarán 2 equipos, ubicándose cada grupo en uno de los extremos del campo.
- A uno de los grupos entrégale 3 piedras, donde el tamaño de cada piedra permita ser escondida al empuñarla por cualquier estudiante del grado.
- El grupo que posea las piedras tendrá como consigna trasladar las piedras de un extremo al otro del campo, podrá desplazarse de la forma que crea conveniente.
- Las piedras no podrán ser lanzadas, puesto que para validar la llegada de cada piedra al otro extremo del campo, cada estudiante deberá de llegar con la piedra, levantar la mano y decir en voz alta: “Llegó la piedra”.
- El equipo que transporta la piedra podrá entregarla a uno de sus compañeros de grupo de forma muy discreta, puesto que el equipo que no posea la piedra, tendrá la consigna de interceptar a los integrantes del otro equipo de quienes se sospeche llevan consigo la piedra y, podrán hacerlo pronunciando: “¡Alto!, ¿tienes la piedra?”, a lo que la persona interceptada deberá de responder con la verdad.
- El juego termina cuando el equipo que posee las piedras logra transportar por lo menos 2 de ellas o también termina el juego cuando el equipo que intercepta las piedras, logra detener 2 de ellas, no existe límite de tiempo.
- Intercambia los roles haciendo posible que cada equipo cumpla por lo menos 2 veces cada rol.
- Al término del juego, reúnelos en un semicírculo y pregúntales (da oportunidad a que todos se expresen): “¿Qué hicieron para lograr transportar todas las piedras? ¿Qué hicieron para lograr interceptar a los posibles estudiantes que llevaban una piedra? ¿Cuáles fueron las decisiones más importantes? ¿Qué dificultades surgieron durante la actividad?, ¿estuvieron bien organizados para jugar? ¿hubo discusiones?”.
- Recoge los aportes de los estudiantes y preséntales el propósito de la sesión: “En esta sesión aprenderemos a plantear estrategias tomando en cuenta el rol de cada uno en el juego”.

Recuerda que:

El pensamiento estratégico en el contexto de la sociomotricidad es: *“Una capacidad intelectual del jugador para discernir y tomar decisiones acerca de la acción o acciones convenientes en el juego.”* (Navarro, 2002)

Tácticas: son las acciones que materializan la estrategia; es el “¿Cómo hacerlo?”, es el actuar de cada estudiante de forma individual y colectiva a través de la utilización adecuada de habilidades técnicas en situaciones de juego.

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

En esta actividad orienta a los estudiantes a plantearse preguntas que les permitan crear sus propias estrategias tomando en cuenta el rol de cada uno en el juego. Como por ejemplo:

“¿Qué vamos a jugar? ¿Cuáles son las reglas de juego? ¿Quiénes conforman el equipo? ¿Cuál es el rol que asumirá cada uno de los integrantes?” (Recuérdales que todos deben participar).

- Preséntales el juego “*Kiwi*” en el cual se forman dos grupos de igual número de integrantes.
- Uno de los integrantes de uno de los equipos lanza una pelota de tela contra la torre de latas que se encuentra al centro del campo tal como se muestra en el gráfico.
- Una vez derribada la torre, el mismo equipo que la derribó, deberá de tomar la pelota de tela e impactar a cada uno de los jugadores del otro equipo, quienes buscan armar la torre de latas.
- El juego termina cuando la torre ha sido nuevamente armada o cuando todos los jugadores del equipo con intenciones de armar la torre fueron impactados con la pelota de tela.
- Intercambia el rol de cada equipo posibilitando que cada equipo cumpla por lo menos 2 veces cada rol.

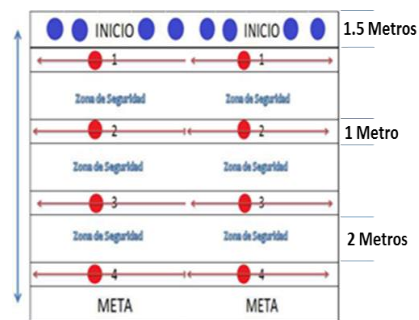
Concluido el juego, orienta la reflexión de manera tal que reconozcan la importancia de conocer y tomar en cuenta **el rol de cada participante del equipo** en la **aplicación de una estrategia colectiva** durante el juego. Para esto puedes hacer uso de las siguientes preguntas de referencia: “¿Qué acuerdos o estrategias tomaron para alcanzar la meta u objetivo? ¿Siguieron las consignas que se plantearon? ¿Favoreció en la aplicación de la estrategia el conocer el rol de cada uno?, ¿por qué?”.

Teniendo en cuenta la reflexión de los estudiantes sobre el resultado del juego “*Kiwi*”, señala que siempre es posible mejorar una estrategia, si toman en cuenta el aporte de cada uno de sus compañeros y compañeras.

Ahora, es momento de poner en práctica lo aprendido. Para ello invítalos a participar en el juego “Yum”, para lo cual debes delimitar con cinta *masking tape* el área de juego tal como se muestra en la imagen adjunta.

- Para jugar se deben tener en cuenta las siguientes reglas:

- Se forman 2 equipos, el equipo de “Los corredores” y el equipo de “Los del campo”.
 - El equipo de “Los corredores” (círculos azules) buscará lograr la mayor cantidad de *yum* (cruzar el campo de ida y vuelta sin ser interceptado).
 - El equipo de “Los del campo” (círculos rojos) se ubicará en las zonas señaladas (ver gráfico) buscando interceptar a los corredores.
 - Cada uno de “Los corredores” saldrá en función a la estrategia que plantee el equipo.
 - Los jugadores de campo estarán en grupos de dos por cada una de las filas, intercambiándose con los demás integrantes de su equipo cada 3 a 4 min.
 - Cuando un jugador de campo toca a un corredor logra invalidarlo, el jugador que tendrá que volver con su equipo y esperar un nuevo turno.
 - Cuando uno de los jugadores de campo (que no le toca correr) ingresa a la zona de seguridad queda invalidado de seguir jugando.
 - Un jugador que ha marcado un *yum*, puede seguir jugando, tras esperar su respectivo turno.
 - Cada tiempo de juego termina cuando los jugadores de campo tocan (invalidan) a todos los corredores o cuando se ha cumplido el tiempo pactado para el turno de juego.
 - Una vez terminado el turno se intercambian los roles.
- Bríndales cuatro minutos para organizar su estrategia indicándoles que tengan en cuenta lo aprendido.
- Acompaña el proceso de ejecución de la actividad de cada uno de los grupos, registrando las incidencias que te permitan realizar la reflexión.



Al concluir la actividad participa con los estudiantes en el recojo y ordenamiento de los materiales.

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

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

“¿Consideran haber aplicado una estrategia adecuada?, ¿por qué? ¿Qué importancia tiene considerar en una estrategia los roles y tareas de cada uno de los estudiantes?”.

- Durante el proceso de reflexión debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.
- 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?