

Título: Nos organizamos en equipo según la estrategia, para participar en juegos de cooperación y en oposición en grandes grupos

### 1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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 al jugar.</li> <li>Participa en juegos cooperativos y de oposición en 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.</li> </ul>	<b>Toma decisiones para aplicar la estrategia en favor del grupo en una situación de juego, sumando los esfuerzos de cada uno de los integrantes y promoviendo el sentido de logro colectivo.</b>  <b>Rúbrica</b>
<b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	

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

### 2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Prevé que las instalaciones para realizar tus actividades guarden las medidas de seguridad para salvaguardar la integridad de tus estudiantes.</li> <li>Prepara los materiales que vas a utilizar en la sesión. Considera la cantidad de estudiantes que van a participar en ella.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuerda de 6 a 8 metros de largo.</li> <li>Pelota de tenis.</li> <li>Conos.</li> <li>Tizas de colores o cinta <i>masking tape</i> de 2 pulgadas.</li> </ul>

### 3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

#### En grupo clase

- Reúne a todos los estudiantes en un espacio adecuado y dales la bienvenida.
- Menciónales que hoy se divertirán organizándose en equipo para lograr una estrategia de juego.
- A continuación invítalos a iniciar la sesión con la actividad "La puerta que gira".
- Ubica a los estudiantes en un espacio delimitado en 4 grandes espacios libres de obstáculos.
- Indica a los estudiantes que se formarán 4 equipos, ubicándose cada uno en uno de los 4 espacios delimitados en el campo.

**Recuerda que:**

El poder organizarse como grupo requiere:

- Conocer la meta y estrategia a lograr.
- Saber de las características de cada integrante del equipo para poder decidir las acciones que asumirá durante el juego.
- Escuchar y valorar la opinión de cada integrante del grupo.

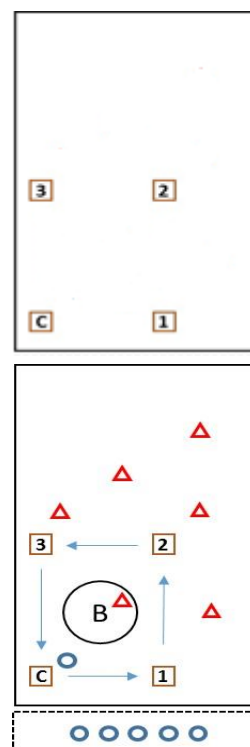
El lograr organizarse, genera en cada integrante del grupo:

- **Sentido de valoración:** Al percibir que sus aportes contribuyen al logro de los resultados esperados.
- **Sentido de pertenencia:** Al establecer vínculos con los demás integrantes con los que se identifica al buscar los mismos propósitos durante el juego.
- **Sentido de compromiso:** Cuando los aportes de uno son valorados, se reafirma en uno el sentido de

- El juego de **“La puerta que gira”** consiste en hacer girar una cuerda entre 6 y 8 metros de largo y en cada giro de la cuerda, cada uno de los integrantes del equipo deberá de pasar de un extremo al otro sin ser alcanzado por la cuerda.
- Si un estudiante es alcanzado por la cuerda, el juego se reinicia teniendo que volver a pasar aquellos que ya lograron pasar.
- El juego termina cuando todos los integrantes del equipo pasan de un extremo al otro en cada giro de la cuerda, exceptuando los que giran la cuerda.
- Al término del juego, reúnelos en un semicírculo y pregúntales (da oportunidad a que todos se expresen): *“¿Qué estrategia eligieron para lograr pasar en cada giro de la cuerda? ¿Cuáles fueron las decisiones más importantes? ¿Qué dificultades surgieron durante la actividad? ¿estuvieron bien organizados para jugar? ¿Qué tomaron en cuenta para organizarse?”*.
- Recoge los aportes de los estudiantes y preséntales el propósito de la sesión: *“En esta sesión aprenderemos a organizarnos en equipo según la estrategia elegida, para participar en juegos de cooperación y en oposición en grandes grupos”*.

<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 60 min</b>
-------------------	----------------------------------

- Réúnelos y menciónales que ahora jugarán **“Mini bata”**.
- Delimita el área de juego, tal como se muestra en la imagen. Para delimitar el campo de juego puedes usar tiza o cinta *masking tape*.
- Organiza a las y los estudiantes en dos grupos considerando sus diferentes características (físicas, motrices, número de integrantes por género, etc.) de tal manera que todos tengan las mismas oportunidades de éxito.
- Una vez establecidos los equipos, el equipo (▲) se ubicará en el campo de juego, y su tarea será capturar la pelota que lanzará el equipo (●). Si la pelota es capturada y un jugador del equipo (●) se encuentra en una de las bases (1, 2 o 3) podrá seguir jugando, de lo contrario quedará juego de juego.
- Por otro lado, el equipo (●) se ubicará fuera del campo de juego y determinarán el orden en el que cada jugador se ubicará en la base “C”, para iniciar el juego, lanzando una pelota de tenis o de goma de la mejor forma, tal que le permita correr por todas las bases en el siguiente orden “Base C”, “Base 1”, “Base 2” y “Base3” y retornando a la base “C”. Si el estudiante completa su recorrido por todas las bases, se considerará como un punto a favor del equipo.
- Se invierte los roles de los equipos, cuando el equipo (▲) logra atrapar la pelota de tenis en tres (3) oportunidades.



- Indícales que antes de iniciar el juego se planteen las siguientes preguntas o consignas:

“¿Qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas de juego? ¿Qué estrategia adoptaremos? ¿Quiénes conforman el equipo? ¿Qué puede hacer mejor cada uno de los integrantes de mi equipo? ¿Cuál es el rol que asumirá cada uno de los integrantes? ¿Cómo nos organizaremos para poner en práctica la estrategia?”.

Concluido el juego reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Qué acuerdos o estrategias tomaron para alcanzar la meta? ¿La forma de organizarse los ayudó a poner en práctica la estrategia elegida? ¿Lograron los objetivos o metas del juego?”.

Teniendo en cuenta la reflexión de los estudiantes sobre el resultado del juego “Mini bata”, señala que siempre es posible mejorar una estrategia y la forma de organizar al grupo para la puesta en práctica de la estrategia, si amplían las variantes de actuación para llegar a la meta.

Para ello invítalos a participar nuevamente en el juego “Mini bata”.

- Bríndales 4 minutos para organizar nuevamente su estrategia y organizar al grupo.
- 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 el juego, pídeles que realicen estiramientos libres, sobre todo, de los grupos musculares más trabajados durante la sesión.

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

- Concluido el juego, reúne a los estudiantes y reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Obtuvieron mejores resultados? ¿Con qué estrategia tuvieron mejores resultados? ¿La nueva organización los ayudó a llevar a cabo la estrategia? ¿Qué errores anteriores superaron? ¿Hubo un mejor trabajo en equipo? ¿Qué comportamientos ayudarán a mejorar el trabajo en equipo?”.
- Recoge organizadamente sus respuestas, enfatiza sobre la organización que posibilitó un buen trabajo en equipo para llevar a cabo la estrategia de juego seleccionada y sobre cómo se aprendió de los errores y de las limitaciones que aún están pendientes de mejorar.
- Orienta de manera tal que reconozcan la importancia de organizarse en equipo tomando en cuenta el rol de cada uno de los integrantes sobre la puesta en marcha de la estrategia que será usada.
- Participa con los estudiantes en el recojo y ordenamiento de los materiales.

#### 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?