

Título: Cambiamos de estrategia de juego respetando los acuerdos tomados en consenso sobre las formas de jugar

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. 	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	Adapta la estrategia de juego buscando los mejores resultados, tomando en cuenta los acuerdos a los que llegó con sus pares en busca del bien común. 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 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.
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 derecho	<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.

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 2 pulgadas Pelotas de tela

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

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

En grupo clase

Dales la bienvenida y motívalos diciéndoles que hoy día se divertirán modificando o proponiendo reglas y planteando estrategias de juego.

- Invítalos a participar del juego **"Los Fantasma"**.
- Delimita un espacio tal como se muestra en el gráfico.
- Organiza a los estudiantes en dos equipos de igual número de integrantes, quienes se colocarán en las áreas de los extremos del campo, según el gráfico adjunto un equipo serán los círculos de color azul y el otro equipo los círculos de color verde.
- En un tiempo de 6 minutos, ambos equipos tratarán de dejar fuera de juego al mayor número de integrantes del equipo contrario.
- Un jugador se considera fuera de juego, cuando una pelota de tela lanzada por un jugador del equipo contrario, lo alcanza, recibiendo el nombre de "fantasma".
- El fantasma debe permanecer sentado al extremo de su área sin retornar al juego, hasta concluir el periodo restante a los 6 min de juego establecido.
- Antes de iniciar la actividad, pídeles que mientras juegan se planteen las siguientes preguntas o consignas: "La forma de jugar de 'Los fantasmas', ¿permite que todos participen? ¿Qué tendríamos que hacer para que todos participen? ¿Qué reglas podríamos modificar o incorporar?".
- A continuación preséntales el propósito de la sesión: *"Plantear estrategias de juego según los resultados obtenidos, respetando los acuerdos tomados en consenso sobre las formas de jugar para buscar que todos participen"*.
- Dales 3 minutos para que se pongan de acuerdo en la estrategia a utilizar y dales la señal para iniciar el juego.

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

- Al término del juego anterior, reúne a los estudiantes en semicírculo y orienta la siguiente actividad.
- Los estudiantes, luego de participar y analizar con las preguntas orientadoras la forma de jugar "Los fantasmas", en grupos de 5 a 6 estudiantes pídeles que lleguen a un consenso acerca de los cambios que deben producirse al jugar a los "Encantados" para propiciar la participación de todos.
- Recuerda junto a ellos cuales son los **"Los criterios para llegar a un consenso"**, que fueron trabajados desde la primera sesión.
- 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.

Al finalizar esta actividad, invita a cada grupo a presentar 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.

Luego de que todos han mostrado sus propuestas de reglas modificadas y han sido puestas en práctica por todos los estudiantes, deberán llegar a un consenso general sobre las reglas que serán adoptadas para jugar a "Los fantasmas".

- Acompaña el proceso de elección final de las reglas de juego, ten en cuenta que ya ellos han realizado un análisis previo, por lo tanto te sugerimos sometamos a votación las propuestas presentadas.
- Ya con las reglas consensuadas por todos los estudiantes, invítalos a jugar una vez más a "Los fantasmas" para socializar los acuerdos a los que se llegaron en la búsqueda de un consenso por lograr la participación de todos los estudiantes. Toma en cuenta que esta actividad no exceda los 3 min.

- Retoma el juego “Los fantasmas” con las reglas recientemente consensuadas.
- Orienta a los estudiantes a plantearse preguntas o consignas que les permitan crear sus propias estrategias tomando en cuenta el rol de cada uno en el juego. 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? ¿Qué estrategia de juego vamos a adoptar?”.

- Espera unos 3 minutos para que puedan plantear sus estrategias de juego y dales la señal de inicio del juego.

Concluido el juego reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Tomaron en cuenta el rol de cada participante para establecer una estrategia? ¿Siguieron las consignas que se plantearon? ¿Están de acuerdo con los resultados obtenidos? ¿Han identificado cuáles fueron las dificultades durante la puesta en marcha de la estrategia?”.

- Teniendo en cuenta la reflexión de los estudiantes sobre el resultado del juego “Los fantasmas”, señala que siempre es posible mejorar una estrategia, si toman en cuenta las variantes de actuación para llegar a la meta.
- Es importante que les reiteres que durante la elección de una estrategia es importante conocer y tomar en cuenta el rol de cada participante del equipo en la aplicación de una estrategia colectiva durante el juego. Para ello invítalos a participar nuevamente en el juego “Los fantasmas”.
- Bríndales cuatro minutos para organizar nuevamente su estrategia y realizar las variantes necesarias.
- Concluido el juego, reúne a los estudiantes y reflexiona con ellos teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Obtuvieron mejores resultados? ¿Qué estrategias le permitieron los mejores resultados? ¿Qué errores anteriores superaron? ¿Tomando en cuenta el rol de cada uno, hubo un mejor trabajo en equipo?”.
- Luego de escuchar sus respuestas, orienta de manera tal que reconozcan en su accionar las nuevas variantes o tácticas adoptadas dentro de una estrategia colectiva que toma en cuenta el rol y las tareas de cada uno de los integrantes del equipo durante el juego.
- Participa con los estudiantes en el recojo y ordenamiento de los materiales.

Reúne a los estudiantes y pídeles que realicen estiramientos libres, sobre todo, de los grupos musculares más trabajados durante la sesión.

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

En grupo clase

- Reúne a los estudiantes en semicírculo y pregunta a los estudiantes: “¿Qué has aprendido durante estas cuatro semanas?, ¿cómo aprendiste? De lo aprendido ¿qué aplicarías en tu vida diaria?”.
- Ahora respondamos: ¿cómo buscamos el mejor resultado desde la aplicación de una estrategia colectiva de juego?
- Retroalimenta la información que proporcionan los estudiantes y da las conclusiones destacando la importancia de lo aprendido para su vida.
- Despídete con un fuerte aplauso para todos y felicítalos por el trabajo realizado.

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?