

Título: Nos superamos jugando

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la izquierda y la derecha con relación a objetos y a sus pares, para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas que le permitan superarse a sí mismo. 	Reconoce y utiliza su lado izquierdo o derecho según sus necesidades y/o preferencias en las diferentes actividades lúdicas que se plantean Rúbrica
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Determina qué necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán alcanzar o no la meta propuesta. 	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
Enfoque búsqueda de la excelencia	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante se esfuerza por superarse en los juegos propuestos, reconociendo sus fortalezas y limitaciones y buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño. El docente promueve la participación en juegos diversos, en donde los estudiantes puedan superarse a sí mismos.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> Prevé que las instalaciones para realizar tus actividades guarden las medidas de seguridad para salvaguardar la integridad de tus estudiantes. Prepara los materiales que vas a utilizar en la sesión. Considera la cantidad de estudiantes que van a participar en ella. 	<ul style="list-style-type: none"> Balones Sogas Conos Aros Hojas de papel Plumones

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 jugando para conocer y afianzar su lateralidad.
- A continuación, invítalos a iniciar la sesión con la actividad "**A la izquierda y a la derecha**".
- Ubica a los estudiantes en un espacio delimitado en donde tengan libertad de movimiento
- Los estudiantes caminan libremente por todo el espacio, y a la señal se tienen que quedar quietos y nombrar al compañero que tengan a su izquierda.
Variantes:
 - o Nombrar al compañero que tengan a su derecha, delante o detrás.
 - o A la señal, chocar las palmas con el compañero que tiene a su izquierda, a su derecha, delante, detrás.
 - o Hacerlo corriendo.
- Ahora los estudiantes se colocan por parejas y van caminando agarrados de la mano con un material que el profesor les ha

Recuerda que:

Existen varios tipos de lateralidad:

- o **Diestro**: utiliza la mano/pie derecho para realizar acciones.
- o **Zurdo**: utiliza la mano/pie izquierdo para realizar acciones.
- o **Ambidiestro**: utiliza los dos lados del cuerpo.
- o **Lateralidad cruzada**: utiliza diferentes lados del cuerpo por cruces de ojo, oído, o ambos.
- o **Zurdo contrariado**: su lado izquierdo era el dominante, pero por influencias sociales o culturales le obligaron a utilizar el lado derecho.
- o **Lateralidad sin definir**: utiliza ambos lados sin la aplicación de un patrón definido y estable.

repartido previamente, puede ser un balón, una soga, un cono, etc. A la señal del profesor los estudiantes se tendrán que situar según las indicaciones que dé el profesor, por ejemplo: “A la derecha del balón”, “Delante del balón”, etc. Podrá cambiar las indicaciones en función a cómo se esté desarrollando el juego y el desempeño de los estudiantes.

- Al término del juego, reúnelos en un semicírculo y pregúntales (da oportunidad a que todos se expresen): “¿Les resultó difícil identificar la izquierda y la derecha? ¿Utilizaron alguna estrategia para hacerlo? ¿Qué dificultades surgieron al situarnos en relación con el balón? ¿Se organizaron bien con su pareja? ¿Qué tomaron en cuenta para organizarse?”.
- Recoge los aportes de los estudiantes y preséntales el propósito de la sesión: “En esta sesión aprenderemos a reconocer la izquierda y la derecha con relación a objetos y a los compañeros, y realizaremos juegos que nos permitan superarnos a nosotros mismos”.

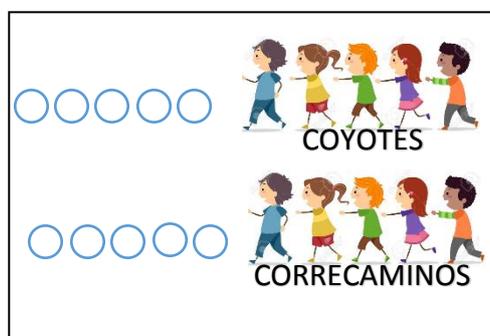
Desarrollo

Tiempo aproximado: 50 min

- Reúnelos y menciónales que ahora jugarán a **“Coyote y correcaminos”**.
- Se forman dos filas de estudiantes separadas a un metro de distancia, una será la fila del coyote y otra la del correcaminos. A diez metros de ambas filas habrá tantos aros como alumnos colocados en filas. Cuando el profesor diga: “Coyotes”, estos tendrán que atrapar a los contrarios tocándoles con la mano derecha antes de que lleguen a los aros y se metan dentro. Si dice “Correcaminos”, serán ellos los que deban de atrapar a los coyotes.

Variantes:

- o Atrapar con la mano izquierda.
- o Atrapar al contrario tocando su hombro izquierdo, codo derecho, pie derecho, rodilla izquierda, etc.
- o Para quedarse a salvo, en vez de meterse en el aro deberán agarrarlo con la mano derecha, o con la izquierda.
- o En vez de meterse dentro del aro podrán colocarse: delante, detrás, a la izquierda o a la derecha.



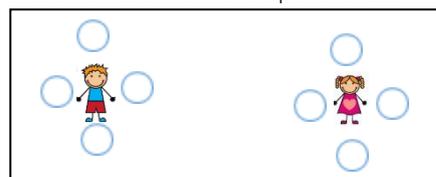
- Indícales que antes de iniciar el juego se planteen las siguientes preguntas o consignas en su equipo:

“¿Qué jugaremos? ¿Cuáles son las reglas de juego? ¿Qué estrategia adoptaremos? ¿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 una estrategia que nos permita utilizar bien el lado izquierdo o derecho según corresponda?”.

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 en la consecución del juego? ¿Lograron los objetivos o metas del juego? ¿Tuvieron problemas al identificar la izquierda o la derecha? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Creen que se dio un buen trabajo en equipo?”.

Invítalos ahora a participar en el juego **“La cruz”**.

- En este juego, los estudiantes se colocarán en un punto del espacio delimitado y tendrán que dibujar con una tiza, o con un palo en el caso de que la superficie sea de arena, un círculo delante, otro detrás, al lado izquierdo y al lado derecho (véase la imagen).
- A la señal del profesor (izquierda, derecha, delante o detrás), los estudiantes se tendrán que colocar dando un salto en el aro correspondiente en función a lo que indique el profesor.
- Cuando el profesor diga: “Cambio a la derecha”, los estudiantes darán un giro volteando a la derecha y cambiarán su plano. Ya en esa posición, el profesor volverá a dar las indicaciones para que los estudiantes se coloquen en los aros en función a las indicaciones.
 - o El profesor puede decir “dos saltos a la derecha”, entonces los estudiantes cambiarán su plano en 180°.
 - o También se pueden utilizar las indicaciones: giramos 90°/180°/360° a la derecha o la izquierda, en función al conocimiento de los estudiantes.
 - o También puede pedir que todos cambien sus posiciones y que se vayan a los aros de otros compañeros.
 - o Si no hubiera aros para todos, pueden hacerlo en parejas o por turnos.



- Acompaña el proceso de ejecución de la actividad en cada uno de los estudiantes, 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: 25 min
--------	---------------------------

- Para el cierre proponemos la actividad **“La búsqueda del tesoro”**.
- Para este juego necesitas que todos los estudiantes se organicen en grupos de seis personas aproximadamente. Cada grupo deberá elaborar un “mapa del tesoro”, en donde den pistas para llegar a un “tesoro” que han escondido en el patio o en el espacio en el que estén jugando.
- Cada equipo deberá escribir pistas que incorporen los comandos: delante, atrás, izquierda, derecha, etc. Por ejemplo:

- 1°. Caminar 6 pasos hacia adelante.
- 2°. Girar a la derecha en un ángulo de 90° y dar 8 pasos.
- 3°. Hacer un giro de 90° a la izquierda y dar 5 saltos hacia atrás.
- 4°. Voltar 180° y caminar hacia adelante 10 pasos.
- 5°. A la derecha encontrarás el tesoro.

- El tesoro será una prueba que cada equipo ha escrito en una hoja de papel, para que el equipo que lo encuentre realice esa prueba.
- Una vez que cada equipo ha elaborado su mapa del tesoro y la prueba (el tesoro), se intercambiarán entre los equipos para que cada uno deba realizar una búsqueda del tesoro distinta a la suya.
- El equipo que termine antes de encontrar el tesoro y realizar la prueba, será ganador y como premio se les pedirá que organicen un juego que sirva de calentamiento para la siguiente clase, en donde todos los estudiantes deban superarse a sí mismos. Es decir, pensar un juego que suponga un reto a superar por parte de todos y que incluya la participación de todos.
- “¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Les resultó fácil elaborar el mapa del tesoro con las indicaciones? ¿Qué dificultades encontraron a la hora de buscar el tesoro? ¿Consideran que hubo trabajo en equipo? ¿Creen que les resulta más fácil ahora reconocer la izquierda y la derecha? ¿Por qué?”.
- Recoge organizadamente sus respuestas, enfatiza sobre la importancia de reconocer la izquierda y la derecha para orientarnos adecuadamente en el espacio, y sobre cómo aprendieron de los errores y de las limitaciones que aún están pendientes de mejorar.
- Pide a los estudiantes que se organicen en el recojo y ordenamiento de los materiales.

Para trabajar en casa

- Continuación del proyecto “Libro de juegos”. Pídeles que pregunten a sus padres y/o abuelos sobre juegos tradicionales que jugaban cuando iban a la escuela. También invítalos a que utilicen el Aula de Innovación para que investiguen en Internet sobre diferentes juegos de otros países, o juegos que cumplan los requisitos que se han estipulado para la realización del proyecto. Recuérdales que de todos los juegos que planteen en su proyecto, solo deben poner en práctica uno en la siguiente sesión y que tendrán 7 minutos de práctica y 3 minutos adicionales para la reflexión con los participantes.

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?