

Título: Reconocemos y valoramos nuestras fortalezas y debilidades y las de los demás para jugar mejor

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. 	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.	Rúbrica
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 	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 inclusivo	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante realiza acciones que le ayudan a fortalecer su autoestima, autonomía y autoconfianza en la práctica de actividad física. El docente genera espacios de aprendizaje que ayudan a fortalecer la autoestima, autonomía y autoconfianza de 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"> Materiales que vayan a necesitar en los equipos para la presentación del proyecto. Balones.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 15 min
---------------	----------------------------------

En grupo clase

Dales la bienvenida y motívalos diciéndoles que hoy día comenzarán la clase de Educación Física con los juegos que ellos mismos han preparado, tal y como se quedó en la clase anterior.

- Al equipo que encontró primero el tesoro en la sesión anterior, se le pidió que organizase un juego que sirviera de calentamiento para esta clase, en donde todos los estudiantes deban superarse a sí mismos. Se les dio las indicaciones para que este juego supusiera un reto a superar por parte de todos y que incluyera la participación de todos y todas.
- Repasa con los estudiantes antes de que comience la clase, el juego que han planteado, por si fueran a necesitar algún tipo de ayuda o material para su desarrollo.
- Si fuera necesario, oriéntalos en la actividad o propón algún tipo de mejora para que el juego cumpla su propósito. Deja que ellos sean los protagonistas de este momento, que puedan dirigir y explicar ellos mismo el juego que han propuesto.
- Dales un tiempo aproximado de 10 minutos para su desarrollo.

Recuerda que:

En el Currículo Nacional existe el enfoque inclusivo que supone una serie de valores y actitudes que se deben asegurar desde la práctica pedagógica:

- o **Respeto por las diferencias:** reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.
- o **Equidad en la enseñanza:** disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados.
- o **Confianza en la persona:** disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.

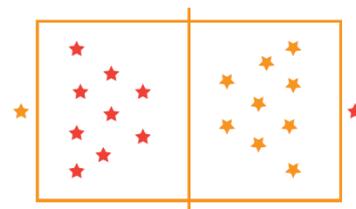
Descarga el Currículo Nacional aquí: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2017.pdf>

- Una vez que hayan terminado la actividad, plantea las siguientes preguntas: “¿Qué les ha parecido el juego “.....”? ¿Cómo se han sentido al jugar? ¿Han participado todos?, (de no ser el caso) ¿qué tendríamos que hacer para que todos participen? ¿Qué reglas podríamos modificar o incorporar para que esto ocurriese? ¿Creen que es importante conocer y valorar las fortalezas y debilidades de los componentes del equipo? ¿Por qué?”.
- A continuación preséntales el **propósito de la sesión**: “*Los estudiantes proponen cambios sobre las condiciones de juego para posibilitar la participación e inclusión de todos y todas, utilizando sus fortalezas y reconociendo sus debilidades para mejorar en la práctica de los diferentes juegos*”

Desarrollo	Tiempo aproximado: 65 min
------------	---------------------------

En grupo clase

- 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 cómo jugaron con el juego que propusieron sus amigos, pídeles que se preparen para jugar a “La pelota envenenada” en dos versiones distintas. Este juego es más conocido como “Mata gente” o “Matao”, ciertamente es un juego popular, pero el docente debe asegurar la adecuación pedagógica en todas las actividades que plantea, por eso recomendamos modificar el nombre de los juegos siempre que sea necesario.
- Las dos versiones que debemos realizar con los estudiantes son:
 - o “**La pelota envenenada**” (10 minutos): Se forman dos grupos; se delimita el campo rectangular con una línea que lo divida por la mitad. Se coloca un equipo en un lado y otro, en el contrario, con un jugador en el fondo contrario a su equipo (ver imagen). Se lanza la pelota contra el equipo contrario tratando de dar en el cuerpo de algún jugador. Si la pelota impacta sobre algún jugador y toca el suelo es eliminado y pasa al fondo contrario. El juego finaliza cuando todos los jugadores de un equipo estén en el fondo contrario. Podemos agregarle reglas que propongan los estudiantes:
 - Si un jugador agarra el balón antes de que toque el suelo, no es eliminado.
 - Si te impacta el balón y un compañero lo atrapa en el aire tampoco es eliminado.
 - o “**La pelota salvadora**” (10 minutos): El desarrollo del juego es igual que la actividad anterior, pero esta vez se propone que los estudiantes que quedan “eliminados” en el suelo, si atrapan el balón y logran pasárselo a otro compañero que está sentado, se salvan. De esta manera nos aseguramos de que todos los estudiantes estén “activos” durante el desarrollo del juego, incluso habiendo sido eliminados. Recuérdales que este juego ya lo practicaron en la primera sesión.
- A continuación, reúne a los estudiantes durante 5 minutos y pídeles que reflexionen sobre la base de las siguientes preguntas: “¿Qué diferencias encuentran entre un juego y otro? ¿Qué juego les parece más inclusivo? ¿Piensan que es posible adaptar las reglas de los juegos para que todos participen?”.
- Teniendo en cuenta la reflexión de los estudiantes señala que siempre es posible adaptar las reglas de los juegos con el fin de incluir la participación de todos y todas, independientemente de sus características personales, todos pueden jugar.



Presentación del proyecto: **LIBRO DE JUEGOS.**

- Cada equipo tendrá 10 minutos para la realización del juego con los estudiantes. Contarán con 7 minutos de práctica y 3 minutos de reflexión con los estudiantes.
- Es muy importante que cada equipo lleve preparado no solo el juego a realizar, también las preguntas que van a guiar la reflexión final con toda la clase.
- Reúne a los estudiantes y pídeles que realicen estiramientos libres, sobre todo de los grupos musculares más trabajados durante la sesión.
- Promueve que los estudiantes colaboren en el recojo y ordenamiento de los materiales.

Cierre

Tiempo aproximado: 10 min

En grupo clase

- Concluidos todos los juegos, reúne a los estudiantes y reflexiona con ellos sobre lo sucedido durante la realización de las actividades, y sobre lo aprendido en las sesiones anteriores. Puedes orientar la reflexión teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Cómo se han sentido a la hora de preparar los juegos? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las solucionaron? Cuando pusieron en práctica su juego con los compañeros, ¿resultó ser como habían pensado? ¿Tuvieron que modificar alguna regla durante el desarrollo del juego? ¿Qué aspectos positivos resaltarías de esta experiencia?”.
- Además cierra la unidad con reflexiones relacionadas a la situación significativa, es decir, puedes hacer preguntas del tipo: ¿Cómo se han sentido durante la realización de los juegos? ¿Qué sentimientos han tenido los compañeros? ¿Es fácil reconocer y manejar las emociones en una situación de juego? ¿Por qué es bueno reconocer nuestras fortalezas y debilidades a la hora de jugar?
- Luego de escuchar sus respuestas, pídeles que entreguen ordenadamente sus proyectos que serán tenidos en cuenta para la evaluación.
- Despidete 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?