Título: **Jugamos para conocernos mejor**

1. **PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Competencias/capacidades | Desempeños | ¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje? |
| Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común * Interactúa con las personas.
 | * Establece relaciones con sus compañeros/as respetando sus características físicas o culturales. Cumple con sus deberes en el aula de acuerdo a su edad, para beneficio de todos/as.

  | **Participa en juegos y actividades** en clase o pequeños grupos, en los cuales respeta a sus compañeros/as de acuerdo a las reglas establecidas.☑ Escala de valoración |

|  |  |
| --- | --- |
| Enfoques transversales | Actitudes o acciones observables |
| Enfoque de Inclusión | Los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia. |

1. **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión? |
| * Aprender la letra de la canción: Anexo 1.
* Aprender la letra de la ronda: Anexo 2.
* Siluetas de frutas que cortarás por la mitad (mango, manzana, pera y naranja) con los nombres de los niños y las niñas.
* Cuatro papelotes con un árbol dibujado en cada uno.
* Carteles con preguntas.
 | * Cinta masking tape
* Pizarra
* Plumones para pizarra o tizas
* Papelotes reusables para registrar la toma de acuerdos
* Tira de papelotes
* Plumón para papel
* Carteles con preguntas
 |

1. **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| Inicio |  Tiempo aproximado: 20 minutos |

**En grupo clase**

* Dales la bienvenida y comparte con los niños y las niñas cómo te sientes este primer día de clases, luego permite que ellos lo hagan también.
* Forma con ellos una ronda para entonar la canción “Hay que saludar” (ver Anexo 1). Canta tú la canción y los estudiantes escuchan la melodía y la letra. Puedes compartir solo la melodía, tarareando o con la boca cerrada.
* Abre el diálogo con los estudiantes acerca de qué les pareció la canción. Los estudiantes tienen la oportunidad de compartir canciones que ellos conocen de su escuela a la que asistieron en inicial.
* Presenta el propósito de la sesión: “Hoy jugaremos juntos para conocernos”. Con esto vamos a aprender nuestros nombres. Para ello es importante:
* Que todos y todas participemos en el juego.
* Que nos tratemos con respeto y sin maltratarnos, durante y después del juego.
* Que respetemos las reglas de este.

|  |  |
| --- | --- |
| Desarrollo |  Tiempo aproximado: 50 minutos |

**En grupo clase**

**Análisis de la información**

* Diles a los niños y las niñas que realizarán el juego: “Colocamos las frutas en el árbol”:
* El juego consiste en entregarles a los niños y las niñas, indistintamente, la mitad de la silueta de una fruta (manzana, naranja, pera y mango).
* Los estudiantes deberán buscar al compañero o compañera que tenga la otra parte de la silueta y conversar sobre cuál es su nombre y qué les gusta hacer.
* Coloca en la pizarra cuatro árboles, cada uno dibujado en un papelote, los niños y las niñas pegan las siluetas de las frutas en el árbol respectivo y, luego, se presentan mutuamente.

**Reflexiona**

* Puedes preguntar a los estudiantes acerca de lo que vivenciaron en el juego, por ejemplo: ¿Qué conocieron de su compañero(a)?, ¿les agradó lo que conocieron?, ¿por qué?, ¿cómo se han sentido durante el juego?, ¿se habrán sentido igual sus compañeros/as?
* Pide a tus estudiantes que formen con sus sillas un círculo. Apoya en esta organización, sugiere algunas ubicaciones.
* Comenta que como ya conocen algunos nombres de sus compañeros/as jugarán a: “Canasta revuelta” (Anexo 2).
* Pregunta si alguien lo conoce. Si es así pide a tu estudiante que cuente a sus compañeros/as si este juego tiene alguna regla; si nadie lo conoce construye con tus estudiantes las posibles reglas de juego. Podrías usar las siguientes preguntas: ¿Qué debemos tener en cuenta al jugar?, ¿creen que son importantes las reglas en el juego?, ¿por qué?, ¿pueden proponer algunas reglas para jugar?, ¿cuáles? Los estudiantes hacen sus propuestas y acuerdan aquellas que son necesarias (pueden ser cuatro).
* Escribe las propuestas en un papelote y léelas. Coloca el papelote en un lugar visible.
* Pide un(a) estudiante que de forma voluntaria marque dos reglas para ser usadas en este juego. Marcan sus elecciones en un papelote como este:

|  |  |
| --- | --- |
| Días | Tiempo |
| 5m | 10m | 15m |
| Lunes |  |  |  |
| Martes |  |  |  |
| Miércoles |  |  |  |
| Jueves |  |  |  |
| Viernes |  |  |  |

Los estudiantes primero eligen el día y luego el tiempo. La votación se realiza a mano alzada.

Uno de los niños o las niñas, cuenta los votos y los marca en la pizarra. Finalmente, anuncia los resultados y los anota en el papelote.

|  |  |
| --- | --- |
| Cierre |  Tiempo aproximado: 20 minutos |

* Los estudiantes se sientan formando un círculo para que todos/as puedan participar.
* Reflexiona con tus estudiantes sobre lo que aprendieron hoy y si logramos cumplir con los acuerdos tomados.
* Conversar sobre para qué sirve jugar. Los estudiantes plantean sus ideas, escribe sus ideas en la pizarra. Juntos redacten una idea que englobe las anteriores y responda a la pregunta. Anota la conclusión en una tira de papelote y ponla en un ligar visible. Lee el papelote a tus estudiantes.
1. **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?

**ANEXO 1**

**Hay que saludar**

(Melodía: Pin Pon es un muñeco)

Hay que saludar, hay que saludar

Porque el que saluda amigos tendrá.

Hay que sonreír, hay que sonreír

Porque el que sonríe, vivirá feliz.

**ANEXO 2**

Canasta revuelta

* El juego tiene por finalidad que los estudiantes aprendan sus nombres.
* Este juego se desarrolla con un grupo de 10 a más personas.

Pide a los niños y las niñas que se sienten en sus sillas formando un círculo. Todos(as) deben saber el nombre del que está sentado a su derecha y a su izquierda, porque cuando el líder (jugador que esté parado en el centro) señale a un jugador(a) y le diga “Durazno”, debe contestar el nombre de su compañero de la derecha, y si le dice “Piña”, debe contestar el nombre de su compañero de la izquierda. Si el jugador tarda más de tres segundos o se equivoca, todos/as gritan: “¡Canasta revuelta!”, y todos los jugadores(as) deben pararse inmediatamente y cambiarse de lugar. También pueden gritar: “¡Canasta revuelta!” cuando se pregunta a más de tres participantes y todos/as contestan bien.

**ANEXO 3**

**Escala de valoración** (uso del docente)

**Competencia**: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

**Capacidad**: interactúa con las personas.

|  |  |
| --- | --- |
| Nombres y apellidos de los estudiantes | **Desempeño de la competencia**Establece relaciones con sus compañeros/as respetando sus características físicas o culturales. Cumple con sus deberes en el aula de acuerdo a su edad, para beneficio de todos/as.   |
| Siempre | A veces | No lo hace | No observado | Comentarios |
| Marcelo Pariona |  |  |  |  |  |
| Micaela Robles |  |  |  |  |  |
| … |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |