



PERÚ

Ministerio  
de Educación



*“Año del fortalecimiento de la soberanía nacional”*

## **EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE N°01**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- DRE : CALLAO
- Institución educativa : I.E. DORA MAYER
- Grado : QUINTO GRADO
- Docente : Prof. Berta Cancho Rosales – Prof. Erick Marcos Herrera
- Directora : Lic. Pérsida Gómez Mauricio
- Sub-Directora : Lic. Guadalupe Vicente Gutiérrez
- Temporalización : Del 21 de marzo al 08 abril (3 semanas)



### **II. TITULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE**

“RETORNAMOS A LA ESCUELA CON ENTUSIASMO POR APRENDER RESPETANDO EL PROTOCOLO DE BIOSEGURIDAD”

### **III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA**

Los estudiantes del quinto grado de la I.E. DORA MAYER del distrito de Bellavista, después de un largo trabajo virtual regresan a la escuela muy entusiasmados y llenos de alegría, deseosos de realizar sus actividades físicas, pero a su vez regresan con muchas preocupaciones, entre las más importantes tenemos: el contagio al COVID-19 y su desarrollo socioemocional con sus compañeros luego de estar en confinamiento por 2 años. Desde el área de educación física queremos que los estudiantes sientan el soporte emocional que necesitan para reanudar sus labores académicas de forma semipresencial, es por ello que esta unidad está enfocada a desarrollar las habilidades sociomotrices de los estudiantes. Para ello, nos planteamos la siguientes preguntas:

¿desde cuándo no jugamos con nuestros amigos? ¿desde cuándo no practicamos un deporte colectivo?

¿el juego nos ayuda a integrarnos? ¿de qué forma? ¿las actividades lúdicas serán importante en tiempo de confinamiento?

**IV. PRODUCTO:**

Al finalizar esta experiencia de aprendizaje, los estudiantes serán más empáticos el uno con el otro.

**V. PROPÓSITO:** El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que los estudiantes desarrollen e interactúen a través de sus habilidades sociomotrices y usen el juego como medio integrador.

**VI. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE (Competencias, capacidades y desempeños)**

	Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizajes?	Instrumentos de evaluación
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>	<b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Define metas de aprendizaje:</b> Es darse cuenta y comprender aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada. Es reconocer los saberes, las habilidades y los recursos que están a su alcance y si estos le permitirán lograr la tarea, para que a partir de ello pueda plantear metas viables</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la autoevaluación de las tareas que realiza de acuerdo a los criterios que han sido compartidos. Con ayuda del docente, establece en qué va a mejorar.</li> </ul>	- Lista de cotejo
	<b>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactúa en entornos virtuales:</b> Consiste en organizar e interpretar las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes según la edad, valores y contexto sociocultural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora dispositivos tecnológicos, y los utiliza en actividades específicas teniendo en cuenta criterios de seguridad y cuidado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa en la red virtual con el apoyo de sus padres para desarrollar sus actividades.</li> </ul>	- Lista de cotejo

Enfoques transversales	Valor	Acciones o actitudes observables
<b>ENFOQUE INCLUSIVO</b>	Respeto por las diferencias	La o el docente propicia en las y los estudiantes, que demuestran tolerancia, apertura y respeto a todas y todos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
<b>ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE EXCELENCIA</b>	Superación personal	La o el docente propicia en las y los estudiantes que utilice sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal o grupal.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

<b>SECUENCIA DE SESIONES 5° grado</b>	<b>PRIMERA SEMANA</b> <b>"Me divierto respetando los protocolos de bioseguridad"</b>	<b>SEGUNDA SEMANA</b> <b>"propongo un juego"</b>	<b>TERCERA SEMANA</b> <b>"transportamos objetos"</b>
<b>COMPETENCIA Y CAPACIDAD</b>	<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b>  <i>Se relaciona usando sus habilidades sociomotrices</i> <i>Crea y aplica estrategias y táctica de juego</i>	<b>Asume una vida saludable</b>  <i>Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud</i>	<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b>  <i>Se relaciona usando sus habilidades sociomotrices</i> <i>Crea y aplica estrategias y táctica de juego</i>
<b>DESEMPEÑO</b>	Emplea la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica de actividades lúdicas y predeportivas diversas.	Participa en actividades físicas en la naturaleza, eventos predeportivos, juegos populares, entre otros, tomando decisiones en favor del grupo, aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación.	Emplea la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica de actividades lúdicas y predeportivas diversas. Anticipa las acciones motrices a realizar en un espacio y tiempo para mejorar las posibilidades de respuesta en la acción, aplicando la alternancia de sus lados corporales de acuerdo a su preferencia.
<b>CRITERIO DE EVALUACION</b>	Reconoce algún protocolo de bioseguridad	Reconoce y propone un juego lúdico	Identifica las posibles soluciones a la situación planteada
<b>PROPOSITO</b>	Que el estudiante conozca y familiarice con los protocolos dentro del área de ef.	Que el estudiante proponga un juego lúdico	Que el estudiante solucione el conflicto de la mejor forma.
<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>	El estudiante realiza las actividades respetando los protocolos de bioseguridad	El estudiante propone un nuevo juego, el cual lo desarrollan en grupo, según sus posibilidades y limitaciones.	El estudiante evaluará su condición física mediante los juegos lúdicos.
<b>MATERIALES Y/O RECURSOS</b>	Materiales no estructurados	Materiales no estructurados	Materiales reciclados

*Erick J. Marcos Herrera*  
**Prof. de Educación Física Turno**  
**Tarde**

*Berta Cancho Rosales*  
**Prof. de Educación Física Turno**  
**Mañana**