



PERÚ

Ministerio
de Educación

“Año del fortalecimiento de la soberanía nacional”

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- DRE : CALLAO
- Institución educativa : I.E. DORA MAYER
- Grado : PRIMER GRADO
- Docente : Prof. SHIRLY ARELIZ LOMAS ACOSTA
- Director : Lic. Pérsida Gómez Mauricio
- Sub-directora : Lic. Guadalupe Vicente Gutiérrez
- Temporalización : Del 02 de mayo al 20 de mayo (3 semanas)



II. TITULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“INCENTIVAMOS EL TRABAJO COLABORATIVO ENTRE TODOS LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA Y COMUNIDAD”

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Las niñas y los niños de la Institución Educativa DORA MAYER del distrito de Bellavista, a raíz de la pandemia se vieron obligados a mantener la distancia social, con la finalidad de proteger a sus seres queridos. También en el aspecto escolar nos hemos visto obligados a trabajar de manera remota y semipresencial; continuando con un trabajo individual y distante, guardando el metro de distancia como medida de prevención. Debido a esta poca interacción entre sus pares, algunos estudiantes presentan rasgos de timidez, dependencia y dificultad para interactuar entre ellos mismos. Se evidencia dificultades de integración grupal y no respetan su turno al momento de participar. Esta situación ha menoscabado el trabajo en equipo, la unión entre compañeros, el esfuerzo hacia una meta en común, el trabajo compartido y la optimización del tiempo.

Ante lo descrito, es importante precisar que, para realizar acciones cooperativas como grupo, los miembros deben de establecer una interacción social e intercambio verbal que sean reales y posibiliten la organización y funcionamientos efectivos para alcanzar sus metas. En este contexto podrán tomar acuerdos, fijar metas y asumir funciones y desarrollarlas.

El área de educación física utiliza el juego cooperativo como un método de aprendizaje que tiene como finalidad lograr la autonomía del estudiante, la ayuda mutua, el trabajo en equipo y la responsabilidad; así como el desarrollo de las habilidades sociales y la inclusión.

Por tal razón nos vemos en la necesidad de incentivar el trabajo colaborativo entre todos los miembros de la familia y Comunidad”, la cual estará orientada principalmente al desarrollo de competencias y capacidades que favorezcan a los estudiantes del III ciclo. Proponemos incentivar la participación voluntaria asumiendo pequeñas responsabilidades en el área de educación física para la buena convivencia entre los miembros de nuestra comunidad educativa, ya que son sumamente importantes y se convierten en agentes activos para un trabajo en equipo. Así mismo, esta experiencia de aprendizaje conlleva a desarrollar en la escuela diferentes actividades lúdicas y significativas que buscan fortalecer el trabajo colaborativo tanto en el entorno familiar y educativo.

Te proponemos como reto responder esta pregunta: ¿cómo podemos adaptar diversas actividades lúdicas y juegos cooperativos, de tal manera que todas y todos participen en casa?



- IV. PRODUCTO:** Un collage de los momentos más divertidos que has tenido durante la experiencia de aprendizaje.
- V. PROPÓSITO:** El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que los estudiantes aprendan a organizarse y tomar acuerdos para adaptar o modificar los juegos, y establecer normas, contribuyan al bienestar de su salud en el área de Educación Física.
- VI. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE** (Competencias, capacidades y desempeños)

	Competencia y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizajes?	Instrumentos de evaluación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA. 1. Define metas de aprendizaje. 2. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Navega en entornos virtuales y realiza búsquedas de información como parte de una actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	- Lista de cotejo
	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. <ul style="list-style-type: none"> Interactúa en entornos virtuales: 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 	<ul style="list-style-type: none"> Explora dispositivos tecnológicos, y los utiliza en actividades específicas teniendo en cuenta criterios de seguridad y cuidado 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en la red virtual con el apoyo de sus padres para desarrollar sus actividades. 	- Lista de cotejo

Enfoques transversales	Valor	Acciones o actitudes observables
ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad.	Los docentes promueven oportunidades para que los y las estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad
Diálogo y concertación	Derecho	Los docentes promueven formas de participación estudiantil que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común



SECUENCIA DE SESIONES 1° grado	PRIMERA SEMANA "los juegos divertidos en equipo"	SEGUNDA SEMANA " Conocemos los juegos cooperativos"	TERCERA SEMANA "Los momentos más divertidos los pasamos en familia "
COMPETENCIA Y CAPACIDAD	Asume una vida saludable Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente y la salud. -Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.	interactúa a través de sus habilidades socio motrices - Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	interactúa a través de sus habilidades socio motrices - Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. - Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
DESEMPEÑO	Regula su esfuerzo al participar en actividades lúdicas e identifica en sí mismo y en otros la diferencia entre inspiración y espiración, en reposo y movimiento, en las actividades lúdicas.	Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de su compañera para sentirse parte del grupo.	Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus compañeros para sentirse parte del grupo.
CRITERIO DE EVALUACION	Regula su esfuerzo al participar en actividades lúdicas que realiza.	Muestras la práctica de los juegos que te pusiste de acuerdo con tu compañero.	Muestras de manera organizada las imágenes de los momentos más divertidos.
PROPÓSITO	"En esta actividad los estudiantes Cooperamos con los juegos para divertirnos de manera saludable y elabora una lista de juegos para practicar en familia."	En esta actividad, la/el estudiante conoce los juegos cooperativos y, en acuerdo con sus compañeros practica algunos juegos, de los que se les propone.	Aprenden la importancia de practicar juegos para el bienestar familiar; asimismo, organizan a los integrantes de su familia para presentar mi collage.
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	Elabora un listado de los juegos que les guste practicar juntas/juntos.	Organízate con sus compañeros, y acuerden los tiempos y los espacios donde puedan jugar.	Presentación de un collage
MATERIALES Y/O RECURSOS	Materiales no estructurados	Materiales no estructurados	Materiales no estructurados