



PERÚ

Ministerio
de Educación



“Año del fortalecimiento de la soberanía nacional”

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE N°02



I. DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL : CALLAO
- Institución educativa : I.E. DORA MAYER
- Grado : SEXTO GRADO
- Docente : Prof. Berta Cancho Rosales – Prof. Erick Marcos Herrera
- Director : Lic. Pérsida Gómez Mauricio
- Sub-directora : Lic. Guadalupe Vicente Gutiérrez
- Temporalización : Del 11 de abril al 29 de abril (3 semanas)

II. TITULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“A TRAVÉS DE JUEGOS DE COMPETENCIA COMPRENDEMOS LA IMPORTANCIA DE LAS NORMAS DE CONVIVENCIA”

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En los estudiantes del sexto grado de la I.E. Dora Mayer del distrito de Bellavista, se ha observado que el cambio de la etapa virtual a la etapa semi-presencial, ha presentan nuevos desafíos y nuevos retos, ya que se realizan en escenarios distintos, por lo que se ha evidenciado que les cuesta comprender lo que implica los acuerdos de convivencia y la opinión de los demás, sobre todo al momento de realizar las actividades físicas propuestas.

Esto se puede afianzar mediante los juegos de competencia ya que en su desarrollo presentan momentos en los cuales encaminan al estudiante a respetar las normas y acuerdos para su desarrollo y disfrute.

Por ello, desde el área de educación física, nos vemos en la necesidad de fortalecer sus habilidades sociomotrices y la forma de como interactúan entre aceptación de opiniones, e sus pares para lograr una convivencia armoniosa y en un clima de respeto.

Así mismo, nos planteamos los siguientes retos:

- ¿De qué manera fortalecemos las habilidades sociomotrices de los estudiantes?*
- ¿De qué forma desarrollamos su nivel de comprensión de las normas y acuerdos?*
- ¿Cómo logramos que interactúen entre ellos respetándose?*
- ¿Qué acciones y actitudes me permitirán una adecuada convivencia?*



- IV. **PRODUCTO:** Al finalizar esta experiencia de aprendizaje, los estudiantes realizarán un díptico de normas de convivencia para nuestra área.
- V. **PROPÓSITO:** El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que los estudiantes desarrollen sus capacidades sociomotrices.
- 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. <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje: 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<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 DERECHOS	Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.
ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Empatía	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.



PERÚ

Ministerio
de Educación

SECUENCIA DE SESIONES 6° grado	PRIMERA SEMANA "Matagente"	SEGUNDA SEMANA "Aros veloces"	TERCERA SEMANA "Carrera de 3 pies"
COMPETENCIA Y CAPACIDAD	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <i>Se relaciona usando sus habilidades sociomotrices</i>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <i>Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente</i>	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <i>Se relaciona usando sus habilidades sociomotrices</i>
DESEMPEÑO	Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo.	Pone en práctica las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la exploración y regulación de su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices (en contextos lúdicos, predeportivos, etc.).	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
CRITERIO DE EVALUACION	Modifica las condiciones de las actividades de acuerdo a las necesidades del grupo.	Demuestra su destreza al realizar ejercicios de competición propuestos.	Interactúa de manera asertiva con los demás en la práctica de juegos de competencia experimentando el disfrute que ella representa.
PROPOSITO	Que las(los) estudiantes realicen el juego de competición "matagente", consideren las necesidades del grupo y modifiquen sus condiciones de ser necesario para así poder realizarlo en igualdad de condiciones.	Que las(los) estudiantes pongan en práctica distintas habilidades motrices al realizar las actividades de competencia propuesta.	Que las(los) estudiantes realicen el juego de competencia "el ciempiés", reflexionen y comprendan la importancia de los acuerdos y los beneficios que estos significan.
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	Demuestra respeto hacia sus compañeros, anteponiendo las necesidades del grupo a las suyas.	Ejecuta con éxito secuencias de movimientos motrices al realizar actividades de competición	Demuestra respeto a las normas del juego, liderazgo, tolerancia y pertenencia al grupo.
MATERIALES Y/O RECURSOS	Pelotas, conos, platillos, aros, patio.	Aros, conos, platillos, patio.	Cuerdas, conos, platillos, patio.

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

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