



PERÚ

Ministerio
de Educación

“Año del fortalecimiento de la soberanía nacional”

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE N°03



I. DATOS INFORMATIVOS:

- UGEL : CALLAO
- Institución educativa : I.E. DORA MAYER
- Grado : SEGUNDO GRADO
- Docente : Prof. Berta Cancho Rosales – Prof. Erick Marcos Herrera
- 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

“COLORAMOS CON NUESTROS COMPAÑER(OS)AS AL REALIZAR JUEGOS LÚDICOS”

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En los estudiantes del segundo grado de la I.E. Dora Mayer ubicado en el distrito de Bellavista, se ha evidenciado que el cambio de la etapa semipresencial a la etapa presencial conlleva un nuevo desafío, y se comprueba cuando estos interactúan, ya que muestran rasgos de timidez, dependencia, dificultad para interactuar entre ellos y dificultad de integración grupal. Esta situación menoscaba la unión entre compañeros, el esfuerzo hacia una meta en común y trabajo compartido.

Todo ello se puede afianzar mediante los juegos lúdicos, ya que en su desarrollo presentan momentos en los cuales encaminan al estudiante a colaborar con sus pares para lograr un objetivo.

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 sus pares para lograr una convivencia armoniosa, un clima de respeto y estudiantes colaborativos con sus pares. Así mismo, nos planteamos los siguientes retos:

¿De qué manera fortalecemos las habilidades sociomotrices de los estudiantes?

¿De qué forma logramos que los estudiantes interioricen la importancia de la capacidad colaborativa entre pares?

¿Cómo logramos que los estudiantes se expresen sin mostrar timidez?



IV. **PROPÓSITO:** El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que los estudiantes desarrollen sus capacidades sociomotrices.

V. **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 2° grado	PRIMERA SEMANA "Limbo con cuerda"	SEGUNDA SEMANA "El reloj"	TERCERA SEMANA "Tumba botellas"
COMPETENCIA Y CAPACIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <i>Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente</i>	Asuma una vida saludable <i>Comprende las relaciones entre actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud</i>	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <i>Se relaciona usando sus habilidades sociomotrices</i>
DESEMPEÑO	Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas realizando movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades.	Comprende la importancia de la activación corporal (calentamiento) y psicológica (atención, concentración y motivación) antes de la actividad lúdica identificando los signos y síntomas relacionados con: el ritmo cardiaco, la respiración agitada y la sudoración que aparecen en el organismo al practicar actividades lúdicas.	Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos, aceptando al oponente como compañero de juego y tomando consensos sobre la manera de jugar.
CRITERIO DE EVALUACION	El estudiante de forma autónoma es capaz de explorar sus posibilidades al realizar diferentes acciones motrices.	El estudiante reconoce la inspiración espiración al realizar los ejercicio físicos propuestos.	El estudiante asume roles y funciones dentro de su grupo, además muestra empatía por todos.
PROPOSITO	Que los estudiantes exploren las posibilidades al realizar actividades físicas propuestas relacionadas al equilibrio	Que los estudiantes identifiquen su inspiración y espiración al realizar el juego lúdico "el reloj" y que regulen	Que los estudiantes asuman roles y funciones dentro de los grupos, al realizar la actividad lúdica "tumba botellas"
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	Los estudiantes ejecutan el juego "limbo con cuerda"	Los estudiantes ejecutan el juego "El reloj"	Los estudiantes ejecutan el juego "tumba botellas"
MATERIALES Y/O RECURSOS	Cuerda, pelotas, conos, platillos, aros.	Cuerdas, pelotas, conos, platillos, patio.	Botellas, conos, platillos, patio.

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

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