



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 : TERCER 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 TRADICIONALES COMPRENDEMOS LA IMPORTANCIA DE LAS NORMAS DE CONVIVENCIA”

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En los estudiantes del tercer grado de la I.E. Dora Mayer ubicado en el 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 las normas o acuerdos de convivencia, sobre todo al momento de realizar las actividades físicas propuestas. Esto se puede afianzar mediante los juegos tradicionales, 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 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?*



- IV. PRODUCTO:** Al finalizar esta experiencia de aprendizaje, los estudiantes realizarán una lista 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 3° grado	PRIMERA SEMANA "La serpiente"	SEGUNDA SEMANA "Encostalados"	TERCERA SEMANA "El ciempiés"
COMPETENCIA Y CAPACIDAD	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>	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <i>Se relaciona usando sus habilidades sociomotrices</i>
DESEMPEÑO	Se orienta en un espacio y tiempo determinado, en relación a sí mismo, los objetos y sus compañeros, coordina sus movimientos en situaciones lúdicas y regula su equilibrio al variar la base de sustentación y la altura de la superficie de apoyo, afianzando sus habilidades motrices básicas.	Propone cambios en las condiciones de juego si fuera necesario para posibilitar la inclusión de sus pares, promoviendo el respeto y la participación y buscando un sentido de pertenencia al grupo en la práctica de diferentes actividades físicas.	Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas, pequeños y grandes grupos, aceptando al oponente como compañero de juego y tomando consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que se den.
CRITERIO DE EVALUACION	Interioriza su cuerpo es estado estático y en movimiento en relación al espacio y objetos de su entorno.	Interactúa de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica experimentando el disfrute que ella representa.	Interactúa de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica experimentando el disfrute que ella representa.
PROPOSITO	Comprende cómo usar su cuerpo ajustando la posición del cuerpo en el espacio y en el tiempo en diferentes etapas de las acciones motrices, con una actitud positiva.	Que las(los) estudiantes realicen el juego lúdico encostalados y comprendan la importancia de los acuerdos.	Que las(los) estudiantes realicen el juego lúdico el ciempiés, reflexionen y comprendan la importancia de los acuerdos y los beneficios que estos significan.
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	Demuestra respeto a las normas del juego.	Demuestra respeto a las normas del juego, tolerancia y pertenencia al grupo.	Demuestra respeto a las normas del juego, liderazgo, tolerancia y pertenencia al grupo.
MATERIALES Y/O RECURSOS	Pelotas, conos, platillos, aros.	Sacos, conos, platillos, patio.	Pelotas, conos, platillos, patio.

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

Berta Cancho Rosales
Prof. de Educación Física Turno
Mañana