

Grado: 4.º de primaria

Unidad didáctica 1: Prevedemos las acciones de los demás buscando una mejor estrategia de juego

Trimestre: I

Duración aproximada: 4 semanas

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
<b>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</li> <li>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo, para favorecer la inclusión; muestra una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos.</li> <li>Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse.</li> <li>Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades; adapta la estrategia de juego cuando prevé las intenciones de los jugadores del equipo oponentes, para cumplir con los objetivos planteados.</li> </ul>	Adapta sus estrategias tras conocer las intenciones del equipo contrario durante el desarrollo de un juego popular y/o tradicional al cual se le modificaron las reglas, buscando la participación de todos.	Rúbrica de evaluación
<b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica el proceso, los resultados obtenidos, las dificultades y los ajustes y cambios que realizó para alcanzar la meta.</li> </ul>		
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>		
<b>Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante adecúa reglas en los juegos en función de las posibilidades de sus compañeros.</li> <li>El docente brinda atención diferenciada a los estudiantes con dificultades en el logro de los aprendizajes.</li> <li>Los estudiantes asignarán roles a sus compañeros de equipo tomando en cuenta las características de cada integrante del grupo.</li> </ul>		
<b>Enfoque de igualdad de género</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante participa en diversos juegos integrándose con todos y todas.</li> <li>El docente promueve la participación en juegos diversos, en igualdad de oportunidades y condiciones a niños y niñas.</li> </ul>		
<b>Enfoque de orientación al bien común</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante colabora con sus compañeros para buscar soluciones a los problemas de interacción sociomotriz y de uso de estrategias en los juegos.</li> <li>El docente durante las actividades de la sesión identificará y destacará continuamente los actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.</li> </ul>		
<b>Enfoque de derecho</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las sesiones.</li> <li>El docente genera espacios para el diálogo consensuado entre los estudiantes.</li> </ul>		

## 2. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Las y los estudiantes del 4.º grado de primaria inician el último año del ciclo, con nuevos retos y aprendizajes que deben ser consolidados como es el plantear estrategias de juego en colectivo, así como el de compartir y favorecer la inclusión de sus pares en espacios de aprendizaje y los destinados al uso del tiempo libre. En este sentido, se hace necesario que los estudiantes participen en juegos populares y/o tradicionales cuya estructura les demande llegar a consensos que buscan la participación de todas y todos sus compañeros, así como el generar estrategias colectivas que puedan ser modificadas en tiempo real (durante el juego) tras prever las acciones de los jugadores del equipo contrario. En tal sentido, se propone el siguiente reto: **¿Cómo cambiamos nuestra estrategia en tiempo real durante un juego popular y/o tradicional?**

## 3. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p><b>Sesión 1: Modificamos el juego favoreciendo la participación de todos</b></p> <p>En esta sesión se presentará la situación significativa. Además los estudiantes proponen modificaciones a las normas y reglas del juego "La Isla" para favorecer la inclusión de todos, siendo respetuosos por el cumplimiento de los acuerdos tomados en consenso.</p>	<p><b>Sesión 2: Modificamos las reglas de un juego popular y/o tradicional propuesto, en favor de la participación de todos</b></p> <p>En esta sesión los estudiantes en equipo llegarán a consenso tras modificar las reglas de un juego popular y/o tradicional propuesto por ellos, tomando en cuenta las necesidades del grupo a favor de la inclusión.</p>
<p><b>Sesión 3: Construimos paso a paso nuestra estrategia de juego</b></p> <p>En esta sesión los estudiantes llegan a consensos sobre la estrategia de juego, tomando en cuenta las ideas y opiniones de sus pares a cerca de las dificultades vistas, los ajustes y cambios que se podrían realizar para alcanzar la meta o propósitos en el juego popular y/o tradicional propuesto por ellos mismos.</p>	<p><b>Sesión 4: Cambios de estrategias en tiempo real, tomando en cuenta los acuerdos de grupo</b></p> <p>En esta sesión los estudiantes adaptan la estrategia de juego sobre la marcha (en tiempo real), tras prever las intenciones de los jugadores del equipo contrario, tomando en cuenta las modificaciones sobre las estrategias y las reglas del juego popular y/o tradicional propuesto por ellos mismos, el cual favorece la inclusión de todos.</p> <p>En esta sesión se realizará la evaluación final del aprendizaje y retroalimentación en la Unidad. Usando como medio las actividades propuestas.</p>

## 4. MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS A UTILIZAR

- Hojas de papel reciclado de tamaño A5.
- Tiza de colores o cinta *masking tape* de 1 pulgada para delimitar el área de trabajo.
- Conos de una altura no mayor a los 20 cm.
- Papeles y lápices.
- Latas forradas.
- Pelotas de tela.

## 5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente Unidad?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?
- Otras observaciones.

## RÚBRICA PRIMERA UNIDAD 4.º GRADO

CAPACIDADES	INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar.	Propone cambios en las condiciones de juego, si fuera necesario, para posibilitar la inclusión de sus pares; así, promueve el respeto y la participación, y busca un sentido de pertenencia al grupo al jugar.	Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo, para favorecer la inclusión; muestra una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos.	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.
	Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.	Participa en juegos cooperativos y de oposición en grandes grupos; acepta al oponente como compañero de juego y arriba a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse.	Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse.	Realiza actividades lúdicas en las que interactúa con sus compañeros y oponentes como compañeros de juego; respeta las diferencias personales y asume roles y cambio de roles.
Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.	Genera estrategias colectivas en las actividades lúdicas según el rol de sus compañeros y el suyo propio, a partir de los resultados en el juego.	Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades; adapta la estrategia de juego cuando prevé las intenciones de los jugadores del equipo oponente, para cumplir con los objetivos planteados.	Propone, junto con sus pares, soluciones estratégicas oportunas, y toma en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos, predeportivos y en la naturaleza.