

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
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Emplea la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica actividades de diversos juegos predeportivos. Realiza actividades lúdicas (relacionadas a juegos predeportivos) en las que interactúa con sus compañeros y oponentes como compañeros de juego; respeta las diferencias personales y asume roles y cambio de roles. Propone junto a sus pares, soluciones estratégicas oportunas, y toma en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos predeportivos (minivóley). 	Ejecuta soluciones estratégicas en equipo durante el minivóley Ejecuta soluciones estratégicas en equipo durante el juego del minivóley, tomando en cuenta los aportes y características de cada integrante del grupo, asume roles y cambio de roles, soluciona conflictos y respeta las diferencias personales de sus compañeros y oponentes.	Rúbrica de evaluación
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. 		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC <ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza información según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. Ejemplo: el estudiante organiza información en carpetas u otro medios digitales. 		
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables		
Enfoque de orientación al bien común	<ul style="list-style-type: none"> Estudiantes colaboran y ayudan a sus compañeros en buscar soluciones a los problemas de interacción sociomotriz y de uso de estrategias en los juegos. Docente brinda oportunidades para que los estudiantes busquen metas comunes en las actividades lúdicas. 		
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes expresan su opinión y toman en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las sesiones. Docentes generan espacios para el diálogo consensuado entre los estudiantes. 		
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes asignan roles tomando en cuenta las características y/o necesidades especiales de los integrantes del grupo. Docentes y estudiantes adaptan las actividades para atender las diferencias de los estudiantes con necesidades especiales para el logro de los aprendizajes. 		
Enfoque ambiental	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes demuestran responsabilidad en el uso racional del agua, durante su aseo personal. Docentes y estudiantes al finalizar las sesiones, limpian y ordenan el espacio utilizado. 		
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes valoran y respetan los aportes de todos. Docentes y estudiantes trabajan cooperativamente y valoran los diferentes juegos tradicionales y promueven el respeto por las diferentes culturas. 		

2. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Inicia un nuevo año escolar y los niños y niñas del quinto grado vuelven a la escuela llenos de entusiasmo y con nuevas experiencias de convivencia, participación y organización, adquiridas durante el tiempo de vacaciones por medio de la interacción con diversas personas fuera de su entorno familiar, en talleres deportivos, musicales, entre otros; y otros ayudaron a sus padres en faenas agrícolas, artesanales, etc. Todo ello, les ha dado un gran bagaje de experiencias; sin embargo, en muchos casos estas experiencias no han sido reflexionadas, interiorizadas y aprendidas por ellos, constituyéndose solo en sucesos o situaciones que les ha tocado vivir o cumplir de forma individual. Corresponde ahora aprovechar esas nuevas experiencias y rescatar donde se visualice el trabajo en equipo, para generar en ellos procesos de diálogo reflexivo que conlleve a darse cuenta de la importancia de trabajar de manera cooperativa para alcanzar mejores resultados, y de organizarse adecuadamente para cumplir retos u objetivos comunes. Para lograr esto, se plantea los siguientes retos:

¿Qué debemos hacer para lograr mejores resultados cuando jugamos en equipo? ¿Cómo podemos evitar o resolver conflictos durante los juegos o actividades deportivas?

3. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: Nos organizamos en equipos para solucionar conflictos</p> <p>En esta sesión, los estudiantes conocerán la situación significativa y el reto de elaborar una carpeta digital donde registrarán las estrategias que usaron para resolver conflictos, sus avances y reflexiones sobre cómo estas mejoraron la convivencia o el logro de metas. Además, para iniciar la unidad serán retados a participar de un conjunto de juegos, mediante los cuales, aprenderán a solucionar conflictos en equipo, proponer cambios a las estrategias, reglas de juego y roles de los participantes. Esto les permitirá incluir a estudiantes con diferentes características (sexo, físicas o motrices) y promover una convivencia respetuosa e inclusiva. Asimismo, se entregará una rúbrica conteniendo los criterios para evaluar la carpeta digital.</p>	<p>Sesión 2: Proponemos soluciones estratégicas en los juegos tradicionales</p> <p>En esta sesión los estudiantes plantean soluciones estratégicas oportunas a los juegos tradicionales como: “Lingo” y “Mundo”, que tomen en cuenta las opiniones y las diversas características de sus compañeros, así como los diversos roles que asumen cada uno de ellos para lograr mejores resultados. Asimismo, se van registrando las estrategias utilizadas en la hoja guía que servirá de insumo para el logro del producto final.</p>
<p>Sesión 3: Resolvemos conflictos mediante el uso de estrategias en los juegos predeportivos</p> <p>En esta sesión los estudiantes aprenden a interactuar con sus compañeros de equipo y oponentes, buscando estrategias oportunas a través de la reflexión, el diálogo y los aportes de los compañeros para resolver problemas o conflictos que se presenten durante la participación en juegos predeportivos, tales como: carrera con obstáculos, <i>minihandball</i>, minirugby.</p>	<p>Sesión 4: Aplicamos diversas estrategias en el minivóley</p> <p>En esta sesión los estudiantes aplican diversas estrategias que toman en cuenta la reflexión, el diálogo, el cambio de roles, los aportes, las características y el respeto a las diferencias de los estudiantes para la solución de conflictos y la obtención de mejores resultados en el juego del minivóley.</p>

4. MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS A UTILIZAR

- Conos y platos
- Vallas u obstáculos
- Colchonetas
- Soga larga
- Bancos zuecos
- Material de reúso (para ser utilizado como obstáculo)
- Balones recreativos variados
- Balones de vóley
- Balones de fútbol
- Balones de básquet
- Red de vóley o liga que divida el campo
- Aros de básquet o algún cesto que reemplace.

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:

Te presentamos esta propuesta de rúbrica para la evaluación del progreso de los aprendizajes en los estudiantes.

Utiliza esta rúbrica en cada una de las sesiones, conforme se van desarrollando los aprendizajes determinados en los desempeños planteados en cada una de ellas. Al finalizar, reflexiona sobre el progreso de los estudiantes para determinar un nivel de logro alcanzado al terminar la Unidad.

Competencia: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

CRITERIOS	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO	DESTACADO
Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	No propone herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica del minivóley, sin embargo cumple y respeta las normas en el juego.	Emplea parcialmente la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica del minivóley.	Emplea la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica del minivóley.	Emplea la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares y toma decisiones en favor del grupo con un sentido solidario y de cooperación durante la práctica del minivóley.
Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	No realiza interacción con sus compañeros y oponentes, sin embargo respeta las diferencias personales tomando consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que se den, durante el juego del minivóley.	Realiza parcialmente interacción con sus compañeros y oponentes, respetando las diferencias personales y asumiendo algunos roles y cambio de roles durante el juego del minivóley.	Realiza interacción con sus compañeros y oponentes, respetando las diferencias personales y asumiendo roles y cambio de roles durante el juego del minivóley.	Realiza interacción con sus compañeros y oponentes, respetando las diferencias personales y modificando algunas reglas del minivóley de acuerdo a las necesidades y posibilidades del grupo, asumiendo roles y cambio de roles.

Competencia: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

CRITERIOS	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO	DESTACADO
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje	No organiza estrategias ni procedimientos para alcanzar la meta.	Organiza algunas estrategias que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	Organiza constantemente estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.

Competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC

CRITERIOS	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO	DESTACADO
Crea objetos virtuales en diversos formatos	No organiza información en carpetas u otro medio digital según su propósito de estudio.	Organiza alguna información según su propósito de estudio por ejemplo: el estudiante organiza información en carpetas u otros medios digitales.	Organiza información según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. Ejemplo: el estudiante organiza información en carpetas u otros medios digitales.	Organiza información según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. Ejemplo: el estudiante organiza información en carpetas u otros medios digitales.