

Grado: 6.º de primaria
Unidad didáctica 1: Nos organizamos para jugar en armonía

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"> Participa en actividades físicas, juegos predeportivos y populares, tomando decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación. Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo. Participa en actividades lúdicas y predeportivas poniendo en práctica diversas estrategias, adecúa normas de juego y la mejor solución táctica que da respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno. 	Organiza la modificación del juego de minibásquet Adecúa las reglas del juego del minibásquet que incorporen la diversidad de características del grupo y sus posibilidades; y utiliza estrategias de juego tomando decisiones que favorezcan al equipo.	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 ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para adecuar las reglas del juego predeportivo. 		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC <ul style="list-style-type: none"> Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> Construye un presentador visual a partir de las actividades que realizó y que respaldan sus opiniones y conclusiones sobre el trabajo en equipo. 	Elabora un presentador visual sobre el trabajo en equipo realizado.	Rúbrica de evaluación
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables		
Enfoque de igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos. Docentes y estudiantes promueven la participación de todos y todas en los juegos diversos con igualdad de oportunidades y condiciones. 		
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes muestran disposición para conversar con sus pares; expresan sus opiniones e intercambian ideas o afectos para llegar a consensos de cómo jugar juntos. 		
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades. Docentes y estudiantes adaptan, adecúan reglas, asignan funciones de las actividades lúdicas tomando en cuenta las posibilidades y/o características de los compañeros de su equipo. 		

2. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Los niños y niñas de sexto grado inician un nuevo año lleno de retos, porque significa para ellos el final de sus pasos por la primaria. En este grado experimentan cambios físicos y de comportamiento propios de la pubertad lo que puede ocasionar en ellos confrontación de ideas y conflictos entre pares. Muchas veces la solución a los conflictos la encuentran entre ellos, pero otras necesitan de la mediación de algunos de sus compañeros o del docente. Por ello, se requiere que las prácticas lúdicas, predeportivas y deportivas en las que participen los estudiantes sean placenteras y les permitan promover la cooperación y la puesta en práctica de estrategias para una sana convivencia. En tal sentido se propone el siguiente reto:

¿Cómo nos organizamos para jugar en armonía?

3. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: Decidimos en equipo nuestras estrategias de juego</p> <p>En esta sesión las y los estudiantes conocerán la situación significativa. Además, los estudiantes aprenderán a tomar decisiones para trabajar en equipo, aplicarán estrategias para cada una de las actividades lúdicas en el tiempo establecido y plantearán adecuaciones a los juegos “La mudanza” y el “Camino con obstáculos”. Además, se orienta la elaboración de un presentador visual digital sobre estrategias y modificaciones en los juegos que van a realizar durante el desarrollo de la Unidad y se entrega la “Hoja guía TIC”.</p>	<p>Sesión 2: Modificamos juegos populares y lo hacemos en equipo</p> <p>En esta sesión los estudiantes plantearán modificaciones de los juegos populares considerando las posibilidades motrices del grupo. Para ello, tendrán un tiempo para tomar decisiones que conduzcan a un trabajo cooperativo y solidario en actividades como “Agua y cemento” y “Matagente”. También, incorporan en su “Hoja guía TIC” la información que corresponde a esta sesión.</p>
<p>Sesión 3: Adecuamos las normas y aplicamos estrategias en un juego predeportivo de nuestro interés</p> <p>En esta sesión los estudiantes consideran las necesidades del grupo para adecuar juegos predeportivos de su interés sin perder su lógica. En la aplicación de estos juegos utilizan estrategias y desarrollan sus habilidades específicas. También, incorporan en su “Hoja guía TIC” la información que corresponde a esta sesión.</p>	<p>Sesión 4: Modificamos las reglas y aplicamos estrategias del minibásquet</p> <p>Los estudiantes se organizan para modificar el juego del minibásquet, considerando la diversidad de características del grupo y sus posibilidades. En la ejecución del juego, utilizan estrategias tomando decisiones que favorezcan al grupo. Elaboran en grupo el presentador visual orientándose con su “Hoja guía TIC” sobre estrategias y la modificación a un juego que podrán usar para responder la pregunta significativa: “¿Cómo nos organizamos para jugar en armonía?”. 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

- Conos y platos
- Vallas u obstáculos
- Colchonetas
- Soga larga
- Bancos zuecos
- Material reciclado (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 remplace

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.	Participa en el juego predeportivo de minibásquet, no toma decisiones en favor del grupo.	Participa en el juego predeportivo de mini básquet, en algunas ocasiones toma decisiones en favor del grupo con un sentido solidario y de cooperación.	Participa en el juego predeportivo de minibásquet, tomando decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación.	Participa en el juego predeportivo de mini básquet, tomando decisiones de manera asertiva en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales con un sentido solidario y de cooperación.
	No modifica el juego de minibásquet y otras actividades.	Modifica parcialmente el juego de minibásquet y otras actividades para que se adecúen a las necesidades del grupo.	Modifica el juego de minibásquet y otras actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego predeportivo.	Modifica el juego de minibásquet y otras actividades, demostrando responsabilidad, solidaridad, respeto y cuidado de sí mismo, para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego predeportivo.
Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Participa en el juego predeportivo de minibásquet, no realiza estrategias, ni adecuaciones que se presenten en el entorno.	Participa en el juego predeportivo de minibásquet, realizando algunas estrategias, adecuando normas de juego que da respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Participa en el juego predeportivo de minibásquet, poniendo en práctica diversas estrategias, adecuando normas de juego y la mejor solución táctica que da respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Participa en el juego predeportivo de minibásquet, poniendo en práctica diversas estrategias ofensivas y defensivas, adecuando normas de juego y la mejor solución táctica que da respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.

Competencia: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

CRITERIOS	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO	DESTACADO
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.	No organiza estrategias ni procedimientos para alcanzar la meta.	Organiza estrategias y procedimientos que son necesarios para alcanzar la meta.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar las metas propias y del grupo.

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

CRITERIOS	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO	DESTACADO
Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Construye un presentador visual sin contemplar las adecuaciones a las reglas que realizó del juego predeportivo.	Construye un presentador visual contemplando las adecuaciones a las reglas que realizó en el juego predeportivo.	Construye un presentador visual a partir de información seleccionada de diversas fuentes y materiales digitales que respalden las adecuaciones a las reglas que realizó en el juego	Construye y contrasta un presentador visual a partir de información seleccionada de diversas fuentes y materiales digitales que respalden las adecuaciones a las reglas que realizó en el juego predeportivo.

Grado: 6.º de primaria

Unidad didáctica 1

			predeportivo.	
--	--	--	---------------	--