

Grado: 3.º de primaria

Unidad didáctica 2: Descubrimos y reconocemos cómo somos y nos sentimos

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
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la izquierda y la derecha con relación a objetos y a sus pares, para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas que le permitan superarse a sí mismo. Resuelve situaciones motrices al utilizar su lenguaje corporal (gestos, contacto visual, actitud corporal, apariencia, etc.), verbal y sonoro para comunicar actitudes y reconocer emociones y estados de ánimo que le posibilitan comunicarse mejor con los otros. Vivencia el ritmo y se apropia de secuencias rítmicas corporales en situaciones de juego para expresarse corporalmente a través de la música, manifestar sus emociones y reconocerlas en los demás. 	<p>Propone y participa en juegos que promuevan la inclusión de todas las personas, reconociendo y valorando las características personales de cada uno, expresando y manejando adecuadamente sus emociones y comprendiendo las emociones que se dan en los demás en la práctica de diferentes juegos.</p> <p>Proyecto final de la Unidad: <i>El libro de los juegos</i></p>	Rúbrica de evaluación
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices <ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 		
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Determina qué necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán alcanzar o no la meta propuesta. 		
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables		
Enfoque Inclusivo	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante realiza acciones que le ayudan a fortalecer su autoestima, autonomía y autoconfianza en la práctica de actividad física. El docente genera espacios de aprendizaje que ayuden a fortalecer la autoestima, autonomía y autoconfianza de los estudiantes. 		
Enfoque Igualdad de Género	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante reconoce y valora las emociones y necesidades afectivas de los otros/as y muestra sensibilidad ante ellas al identificar situaciones de desigualdad de género en los juegos propuestos. El docente brinda oportunidades para que los estudiantes expresen sus emociones y reconozcan las emociones de los demás que se dan en la práctica de los juegos propuestos. 		
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante se esfuerza por superarse en los juegos propuestos, reconociendo sus fortalezas y limitaciones y buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño. El docente promueve la participación en juegos diversos, en donde los estudiantes puedan superarse a sí mismos. 		

2. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la primera unidad, los estudiantes lograron llegar a consensos que buscaban la participación de todas y todos los compañeros, así como generar estrategias colectivas durante el juego, pero aún están en proceso de adaptación e integración social con sus pares, así como en un proceso de construcción de su autoestima que les permita desarrollar la confianza en sí mismos y en los demás. Por lo tanto, necesitan reconocer y valorar sus características físicas, habilidades y cualidades, así como reconocer y expresar sus emociones y las de sus compañeros y comenzar a saber manejarlas cuando la situación de juego lo requiera. Considerando que la escuela y el aula son espacios de privilegio donde las niñas y los niños se interrelacionan entre sí, desarrollan sentimientos de pertenencia y aprenden a conocer sus características personales y las de sus compañeros para ponerlas en práctica en su vida escolar, familiar y comunal; surge el siguiente desafío: ¿qué podemos hacer para conocer y valorar nuestras características físicas, emocionales, preferencias y fortalezas y debilidades en las habilidades motrices?, ¿cómo las podemos dar a conocer a nuestros compañeros, maestros y familiares?, ¿cómo las reconocemos y valoramos en nuestros compañeros, maestros y familiares?

Se espera que los estudiantes se sientan seguros de sí mismos, manejen adecuadamente sus emociones al interactuar entre ellos en situaciones que demanden actividades de indagación para el reconocimiento de sus características, cualidades, preferencias, fortalezas y debilidades en sí mismos y en sus compañeros, así como situaciones que le permitan asumir diversos roles al participar en diversas actividades físicas, en un marco de respeto y de valoración al otro.

3. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p><u>Sesión 1: Jugamos con las emociones (2 horas)</u></p> <p>En esta sesión se presentará la situación significativa. Además, los estudiantes aprenderán a reconocer las emociones y cómo influyen a la hora de jugar en la actividad “Buscando mis emociones”.</p> <p>Además, comenzarán a recoger información en la HOJA DE RUTA para el desarrollo del proyecto “El Libro de los Juegos”.</p>	<p><u>Sesión 2: Reconocemos las emociones y los diferentes ritmos (1 hora)</u></p> <p>En esta sesión los estudiantes jugarán a reconocer las emociones y las emociones de los demás y cómo influyen en las diferentes actividades que realizamos en el día a día. También jugarán a conocer diferentes ritmos con diferentes tipos de música.</p> <p>Además, presentarán un esquema con los avances de sus proyectos.</p>
<p><u>Sesión 3: Mis emociones y las de mis compañeros al ritmo de la música (2 horas)</u></p> <p>En esta sesión los estudiantes jugarán a reconocer sus emociones y las emociones de los demás a través del ritmo, comprendiendo la importancia de respetar cómo se sienten los compañeros en un determinado momento y/o juego, tomando en cuenta la importancia de gestionar sus emociones en el desarrollo de los juegos: “La mancha musical”, “Caminata rítmica” y “Mi día al ritmo”.</p> <p>Además, presentarán un esquema con los avances de sus proyectos</p>	<p><u>Sesión 4: El baile de las emociones (1 hora)</u></p> <p>Los estudiantes, en equipos, preparan un baile en donde intervengan las emociones y utilicen diferentes tipos de ritmos. Podrán organizarse de manera libre y utilizar diferentes implementos.</p> <p>Además, se podrá conversar acerca de los proyectos, para resolver dudas y proponer acciones de mejora en ellos.</p>
<p><u>Sesión 5: Nos superamos jugando (2 horas)</u></p> <p>En esta sesión los estudiantes se plantean retos en la práctica de diferentes actividades físicas, en donde puedan superarse a sí mismos y mejorar su lateralidad en las actividades de “Coyote y Corre caminos” y “La cruz”.</p> <p>Además, el equipo ganador de la “Búsqueda del tesoro” se inventará un juego a ser realizado en el próximo calentamiento, en donde todos los estudiantes deban superarse a sí mismos y se promueva la expresión de emociones y la participación inclusiva de todos y todas.</p>	<p><u>Sesión 6: El circuito de los retos (1 hora)</u></p> <p>Los estudiantes, en consenso, proponen un circuito con diferentes materiales. Los propios estudiantes deben construir el circuito y proponer reglas o condiciones de juego. Los estudiantes deben proponer actividades que supongan la inclusión de todos y todas en función a las características personales de cada uno.</p>

<p>Sesión 7: Proponemos juegos en donde todos participamos por igual (2 horas)</p> <p>Los estudiantes, en consenso, proponen cambios sobre las condiciones de juego para posibilitar la participación e inclusión de todos y todas, utilizando sus fortalezas y reconociendo sus debilidades para mejorar en la práctica de las actividades que han propuesto por equipos.</p> <p>En esta sesión se realizará la evaluación del aprendizaje al finalizar la Unidad, usando como medio el proyecto final “El Libro de los Juegos”.</p>	<p>Sesión 7: Conocemos los “Libros de los juegos” (1 hora)</p> <p>Los estudiantes exponen aquellos juegos que han creado para su proyecto y que no pudieron terminar de exponer en la sesión anterior. Reflexionan acerca de los juegos expuestos, realizando una crítica constructiva sobre los proyectos del resto de compañeros.</p> <p>En esta sesión se realizará el cierre de la unidad y se les motivará sobre la nueva unidad que va a comenzar.</p>
--	---

4. MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS A UTILIZAR

- Hojas de papel o trozos de cartón.
- Revistas, periódicos.
- Reproductor de música.
- Diferentes tipos de música.
- Pistas de música con diferentes velocidades.
- Gorros o lazos para identificarse.
- Pandero, tambor.
- Fichas con las señales de reproducir, pausa, rebobinar, cámara lenta, avance rápido.
- Balones.
- Sogas.
- Conos.
- Aros.
- Plumones.

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 de evaluación

CAPACIDADES	INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO (3.º)	LOGRO DESTACADO (4.º)
Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación, conociendo en sí mismo su lado dominante.	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.	Reconoce la izquierda y la derecha con relación a objetos y a sus pares, para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas que le permitan superarse a sí mismo.	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos para afianzar sus habilidades motrices básicas.
Se expresa corporalmente	Explora nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes y estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc.	Resuelve situaciones motrices al utilizar su lenguaje corporal (gesto, contacto visual, actitud corporal, apariencia, etc.), verbal y sonoro que le ayudan a sentirse seguro, confiado y aceptado.	Resuelve situaciones motrices al utilizar su lenguaje corporal (gestos, contacto visual, actitud corporal, apariencia, etc.), verbal y sonoro para comunicar actitudes y reconocer emociones y estados de ánimo que le posibilitan comunicarse mejor con los otros.	Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.
	Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, torpeza, inhibición, rabia, entre otros) y representa en el juego acciones cotidianas de su familia y de la comunidad, afirmando su identidad personal.	Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música para expresarse corporalmente y usando diversos elementos.	Vivencia el ritmo y se apropia de secuencias rítmicas corporales en situaciones de juego para expresarse corporalmente a través de la música, manifestar sus emociones y reconocerlas en los demás.	Valora en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales; aceptando la existencia de nuevas formas de movimiento y expresión para comunicar ideas y emociones en diferentes situaciones motrices.
Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo.	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.
Define metas de aprendizaje	Realiza acciones en el juego sin considerar alcanzar los resultados previstos ni las dificultades que pueda tener.	Define metas de aprendizaje con ayuda de un adulto sobre las acciones que aplica en el juego pero no explica cómo logró mejorar o las dificultades que tuvo.	Define metas de aprendizaje con relación a las habilidades motrices ejecutadas en los juegos y realiza cambios, si es necesario, para lograr las metas previstas.	Define metas de aprendizaje con relación a los juegos aplicados, realizando cambios y explicando cómo los hizo para mejorar los resultados alcanzados y teniendo en cuenta sus características personales.

