|  |
| --- |
| **Grado:** 3.° de primaria  **Unidad didáctica 1: Buscando la mejor estrategia colectiva 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** |
| **Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices**   * Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. * Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. | * 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. * 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. * 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. | **Arriba a consensos sobre las condiciones de los juegos** para posibilitar la inclusión de sus pares; **y genera estrategias colectivas** en razón de los resultados durante el juego. | Rúbrica de evaluación |
| **Gestiona su aprendizaje de manera autónoma**   * Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. | * Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada. |
| **Enfoques transversales** | **Actitudes o acciones observables** | | |
| **Enfoque de derecho** | * El estudiante expresa su opinión y toma en cuenta la opinión de los demás, poniéndose de acuerdo para llegar a consensos durante las sesiones. * El docente genera espacios para el diálogo consensuado entre los estudiantes. * El docente tiene un trato justo y equitativo con todos los estudiantes. | | |
| **Enfoque de orientación al bien común** | * El estudiante colabora con sus compañeros para buscar soluciones a los problemas de interacción sociomotriz y de uso de estrategias en los juegos. * El docente brinda oportunidades para que los estudiantes busquen metas comunes en las actividades lúdicas. | | |
| **Enfoque igualdad de género** | * El estudiante participa en diversos juegos integrándose con todos y todas. * El docente promueve la participación en juegos diversos, en igualdad de oportunidades y condiciones a niños y niñas. | | |

**2. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA**

Las y los estudiantes del 3.er grado de primaria inician un nuevo año lleno de retos, pues les significa el comienzo de un nuevo ciclo, en el que se incorporan otros maestros y nuevos estudiantes con los que tendrán la necesidad de aprender a compartir espacios de aprendizaje y de tiempo libre. En este sentido, se hace necesario que los estudiantes participen en juegos cooperativos y de oposición cuya estructura de juego les demande llegar a consensos que buscan la participación de todas y todos sus compañeros, así como el generar estrategias colectivas en razón de los resultados durante el juego. En tal sentido, se propone el siguiente reto: “**¿Qué cambios se pueden hacer a las reglas de juego para que todas y todos los estudiantes puedan participar? ¿Qué estrategias colectivas adoptar para conseguir mejores resultados en el juego?”.**

**3. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Sesión 1: Nos ponemos de acuerdo en la forma de jugar para que todos participen**  En esta sesión se presentará la situación significativa. Además, los estudiantes aprenderán a arribar a consensos sobre los posibles cambios que puedan producirse en la manera de jugar (dada por las reglas de juego) para posibilitar la inclusión de sus pares al jugar “Encantados”. | **Sesión 2: Planteamos estrategias tomando en cuenta el rol de cada uno en el juego**  En esta sesión los estudiantes plantearán estrategias colectivas tomando en cuenta el rol de sus compañeros y el suyo propio para lograr el propósito del juego “Yum”. |
| **Sesión 3: Nos organizamos según la estrategia, para participar en juegos de cooperación y en oposición en grandes grupos**  En esta sesión los estudiantes plantean alternativas de organización según la estrategia de participación colectiva elegida para lograr los propósitos en el juego de cooperación y de oposición de grandes grupos denominado “Mini bata”. | **Sesión 4: Cambiamos de estrategia de juego respetando los acuerdos tomados en consenso sobre las formas de jugar**  Los estudiantes, en consenso, proponen cambios sobre las condiciones de juego para posibilitar la participación e inclusión de todos y todas, generan las modificaciones en los roles y las estrategias colectivas elegidas para el logro de los objetivos, desde la valoración de los resultados obtenidos durante el desarrollo del juego cooperativo y de oposición denominado “Los fantasmas”.  En esta sesión se realizará la evaluación del aprendizaje al finalizar la Unidad, usando como medio las actividades propuestas. |

**4. MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS A UTILIZAR**

* Conos
* Tizas de colores o cinta *masking tape* de 2 pulgadas
* Latas
* Pelotas de tela
* Cuerda de 6 a 8 metros de largo
* Pelota de tenis

**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:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| CAPACIDADES | INICIO | EN PROCESO | LOGRO ESPERADO (3.O) | LOGRO DESTACADO (4.O) |
| 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. |
| Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar. | 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. |
| Crea y aplica estrategias y tácticas de juego | Propone soluciones a situaciones motrices y lúdicas, y llega a acuerdos con sus pares a fin de cumplir con los objetivos que surjan; respeta las reglas de juego propuestas (por ellos mismos, por el maestro o por las condiciones del entorno) en diferentes actividades lúdicas. | 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. |

**Rúbrica de evaluación**