

Grado: 3.º 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 <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"> 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 <ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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.º 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 busquen 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?”.

[Escriba aquí]

[Escriba aquí]

3. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: Nos ponemos de acuerdo en la forma de jugar para que todos participen</p> <p>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”.</p>	<p>Sesión 2: Planteamos estrategias tomando en cuenta el rol de cada uno en el juego</p> <p>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”.</p>
<p>Sesión 3: Nos organizamos según la estrategia, para participar en juegos de cooperación y en oposición en grandes grupos</p> <p>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”.</p>	<p>Sesión 4: Cambiamos de estrategia de juego respetando los acuerdos tomados en consenso sobre las formas de jugar</p> <p>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.</p>

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:

Rúbrica de evaluación

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.