

# Guía docente para la planificación curricular de la experiencia de aprendizaje

Educación Física



Este documento tiene como propósito brindar los elementos necesarios para la adecuación de las experiencias de aprendizaje a la realidad, características y necesidades de sus estudiantes, y las pautas de orientación para las familias y para el proceso de evaluación.



## I. Presentación de la experiencia de aprendizaje

### Datos generales

- **Título:** Planteamos estrategias para jugar en familia
- **Fecha:** del 26 de abril al 14 de mayo
- **Periodo de ejecución:** 3 semanas
- **Ciclo:** IV ciclo (3.<sup>er</sup> y 4.<sup>o</sup> de primaria)

### Componentes

#### a Planteamiento de la situación:

En este apartado, le presentamos el marco general que le da sentido a la situación problemática. Así podrá discernir críticamente el problema en su origen, sus consecuencias y sus múltiples expresiones en la vida de las y los estudiantes, ofreciéndole un marco más amplio donde pueda proponer alternativas y otras maneras de enfocar la realidad de sus estudiantes, en caso no se sientan identificados con lo planteado desde MINEDU:

El aislamiento que padecen las familias por la pandemia de la COVID-19 ha hecho que dentro de ellas las personas se organicen, se apoyen y se cuiden para afrontar los diferentes problemas y adversidades que ello trae consigo. Es sabido que muchas familias han logrado superar los problemas y, al mismo tiempo, fortalecer sus vínculos familiares.

Cooperar en el espacio familiar trae beneficios para todos sus integrantes. La educación física utiliza el juego cooperativo como un método de aprendizaje que tiene como finalidad lograr la autonomía del estudiante y la ayuda mutua, el trabajo de equipo y la responsabilidad; así como el desarrollo de las habilidades sociales y la inclusión. El aprendizaje cooperativo a través del juego busca que el estudiante, guiado por el maestro, aprenda de sí mismo y de sus compañeros.



A continuación, presentamos la situación planteada a las y los estudiantes y al lado derecho se identifica la estructura del texto:

En esta etapa de pandemia, muchas de las familias se han organizado, apoyado y cuidado para afrontar las adversidades y superar los problemas que se les han presentado, con ello, se han sentido más fortalecidos sus vínculos familiares. Es importante continuar así.

▷ **INFORMACIÓN  
SOBRE EL  
CONTEXTO  
RELACIONADA  
A LA SITUACIÓN**

Para ello, es necesario saber qué actividades podemos realizar para unir más a nuestras familias y cómo podemos usar las actividades lúdicas en casa para fortalecer nuestros vínculos familiares.

▷ **VINCULACIÓN  
DEL ESTUDIANTE**

El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que aprendas a adaptar o modificar reglas y plantear desafíos y estrategias, de manera consensuada, en diversas actividades lúdicas que puedan ser realizadas por tu familia.

▷ **PROPÓSITO**

Te proponemos como reto responder esta pregunta: ¿cómo podemos adaptar diversas actividades lúdicas y juegos cooperativos, de tal manera que todas y todos participen en casa?

▷ **RETO**

Para cumplir el reto, considera los siguientes criterios:

1. Te organizas con tu familia para realizar un juego cooperativo.
2. Propones reglas y desafíos en familia para realizar el juego cooperativo.
3. Planteas estrategias cooperativas para resolver los desafíos del juego.
4. Toman acuerdos sobre las estrategias a utilizar en el juego.
5. Regulan el esfuerzo en las actividades lúdicas que se realicen.
6. Expresan los sentimientos y las emociones que sintieron al jugar en familia.

▷ **CRITERIOS DE  
EVALUACIÓN**



### b Propósito de aprendizaje

- Asume una vida saludable.
- Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

Presentamos las competencias que se desarrollarán en la situación planteada. Recuerda que el propósito debe ser comunicado a tus estudiantes de manera concreta.

### c Enfoques transversales

Enfoque de Derechos	
<b>Valor</b>	<b>Diálogo y concertación</b>
<b>Por ejemplo</b>	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

Enfoque de Orientación al Bien Común	
<b>Valor</b>	<b>Responsabilidad</b>
<b>Por ejemplo</b>	La/el docente promueve en las/los estudiantes que asuman la responsabilidad de involucrar a las y los integrantes de la familia, o personas del entorno, en la práctica de la actividad física para el bienestar personal y colectivo.

### d Relación entre producto<sup>1</sup> o actuación, competencias, criterios de evaluación y actividades sugeridas

El producto te permite evidenciar el nivel de desarrollo de las competencias de tus estudiantes. Dicho nivel se demuestra a partir del cumplimiento de los criterios de evaluación. Por ello, se llevan a cabo una serie de actividades que guardan estrecha relación entre sí.

<sup>1</sup> Considerar que los productos o actuaciones se constituirán en las evidencias del aprendizaje durante el proceso de retroalimentación y evaluación del aprendizaje.



**Producto:** Un mural donde describas, con pocas palabras, el juego cooperativo que has modificado con tu familia. En ese mural, pondrás algunas fotos de cuando se pusieron de acuerdo y practicaron el juego.

Competencia	Criterios de evaluación	Actividades sugeridas
Asume una vida saludable.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Se organiza con su familia para realizar un juego cooperativo.</li> <li>Proponen reglas y desafíos en familia para realizar el juego cooperativo.</li> <li>Plantean estrategias cooperativas para resolver los desafíos del juego.</li> </ol>	<p><b>Actividad de presentación</b> Esta actividad busca situar a las y los estudiantes para que aprendan a adaptar o modificar reglas, y plantear desafíos y estrategias, de manera consensuada, en diversas actividades lúdicas que puedan ser realizadas en familia.</p> <p>Asimismo, se les señala el producto a entregar con sus respectivas características (criterios), lo cual les permitirá conocer claramente qué se espera de ellas/ellos.</p> <p><b>Actividad 1: Nuestro primer desafío juntos</b></p> <p>Mediante la propuesta de la práctica de un juego cooperativo, se promueve la toma de acuerdos en su organización, así como la cooperación para la resolución de los desafíos que el juego plantea. Además, el proceso ayuda a la reflexión en conjunto y al fortalecimiento de los lazos familiares (criterios 1 y 6).</p> <p><b>Actividad 2: Se plantean nuevos desafíos cooperativos al jugar</b></p> <p>En esta actividad, la/el estudiante realiza un proceso de modificación del juego anterior y toma un desafío diferente. Las modificaciones y acciones se realizan de mutuo acuerdo con las y los integrantes de la familia reflexionando al finalizar sobre las emociones generadas en el juego y la intensidad del esfuerzo físico desarrollado (criterios 1, 2 y 5).</p> <p><b>Actividad 3: Tomamos acuerdos en familia al jugar</b></p> <p>La actividad busca que la/el estudiante aprenda a organizarse y tomar acuerdos en familia. Para ello, debe realizar un juego cooperativo que, además, desde la interacción entre las y los participantes, se oriente al desarrollo de las habilidades sociomotrices (criterios 1, 3 y 4).</p>

#### Estándar para el III ciclo:

**Asume una vida saludable** cuando diferencia los alimentos de su dieta personal, familiar y de su región que son saludables de los que no lo son. Previene riesgos relacionados con la postura e higiene conociendo aquellas que favorecen y no favorecen su salud e identifica su fuerza, resistencia y velocidad en la práctica de actividades lúdicas. **Adapta su esfuerzo en la práctica de actividad física de acuerdo a las características de la actividad** y a sus posibilidades aplicando conocimientos relacionados con el ritmo cardíaco, la respiración y la sudoración. Realiza prácticas de activación corporal y psicológica, e incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad y descanso para mejorar el funcionamiento de su organismo.



Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

#### Estándar para el IV ciclo:

**Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al tomar acuerdos sobre la manera de jugar** y los posibles cambios o conflictos que se den, y **propone adaptaciones o modificaciones para favorecer la inclusión de compañeras/os en actividades lúdicas** aceptando al oponente como compañera/o de juego.

**Adapta la estrategia de juego anticipando las intenciones de sus compañeras/os y oponentes para cumplir con los objetivos planteados.** **Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades del contexto y los intereses del grupo en la práctica de actividades físicas**

4. Toman acuerdos sobre las estrategias a utilizar en el juego.
5. Regulan el esfuerzo en las actividades lúdicas que se realicen.
6. Expresan los sentimientos y las emociones que sintieron al jugar en familia.

#### Actividad 4: Proponemos un juego cooperativo y las estrategias en familia para jugarlo

La actividad orienta a las y los estudiantes a indagar sobre juegos cooperativos y a adaptarlos con el fin de buscar la interacción con las y los integrantes de su familia y el desarrollo de las habilidades sociomotrices.

La adaptación del juego requiere de un proceso previo de concertación con la familia, tanto para su elección como para la precisión de las reglas, el desafío y las estrategias para lograrlo (criterios 2, 3 y 4).

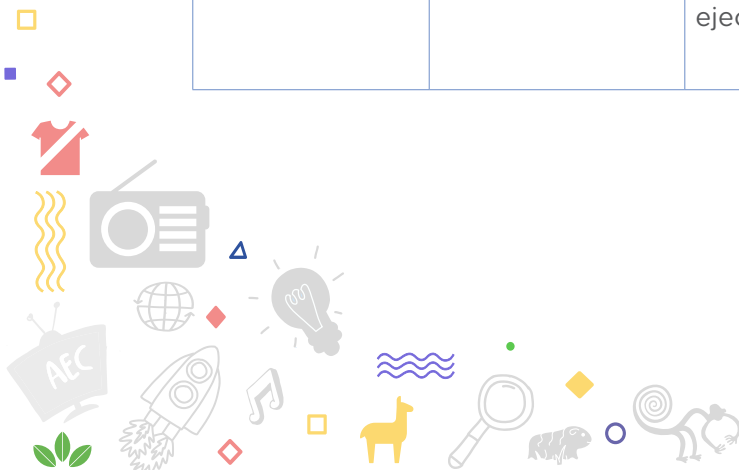
#### Actividad 5: Jugamos en familia y nos divertimos

La actividad propone a las y los estudiantes la realización del juego cooperativo seleccionado siguiendo las reglas y estrategias previstas para alcanzar el desafío planteado. El proceso les permite, con ayuda de sus familias, concretar lo planificado y completar los insumos para la elaboración de su producto final, un mural (criterios 1 y 6).

#### Actividad de cierre:

Examinamos nuestros aprendizajes.

Esta actividad propone una ficha para que la/el estudiante se autoevalúe sobre los procesos seguidos, los aprendizajes alcanzados y el rol que ha tomado cada integrante de su familia en el desarrollo de cada actividad incluyendo la elaboración del mural del juego cooperativo adaptado y ejecutado.





## II. Sugerencias para la diversificación

Las actividades planteadas en la experiencia de aprendizaje son susceptibles de adaptaciones o modificaciones basadas en las necesidades, características y realidad de las y los estudiantes. Por ello, proponemos, mediante ejemplos, formas de realizar adaptaciones en dos casos específicos: para la atención a estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), y para el progresivo retorno a la presencialidad.

- A.** En el caso de que la/el estudiante necesite recibir algún tipo de ayuda en el desarrollo de las actividades, es importante acompañarla/o en el proceso o considerar algún tipo de ajuste o adaptación según su ritmo y forma de aprendizaje.

Por ejemplo:

- **Adaptar la forma de entrega de los productos.** Así, en estudiantes que tienen movilidad reducida de los miembros superiores o tienen discapacidad visual, el producto del mural no será entregado de forma escrita, sino que podría ser considerado en un formato audio o video.
- En caso de que la/el estudiante no pueda tomar fotos e imprimirlas, puede dibujar las escenas que más le hayan gustado de las actividades físicas y recreativas que ha practicado. También puede crear un pequeño relato oral o escrito de lo realizado y cómo se ha sentido al hacerlo.
- **Adaptar los materiales para la práctica de las actividades lúdicas.** En consecuencia, para el juego propuesto en la actividad 3, podría usar latas vacías de leche o cajas vacías de fósforo; otra posibilidad es variar el juego sin perder la intencionalidad que este tiene. En ese sentido, en lugar de usar los dedos para mover los vasos y colocarlos en forma de pirámide, puede usar los codos. Lo importante es que el juego involucre interacción motriz y sea divertido.
- De contar con estudiantes hiperactivas/os, recomendamos que genere más espacios o momentos durante el día, con tiempo establecido, para practicar actividades que generen un gasto energético medido y favorecer el autocontrol. Es recomendable que, antes de iniciar la actividad, les conversen sobre ella y les brinde la seguridad necesaria para que no sienta que estará sola/o durante el desarrollo, sino que usted estará apoyándola/o.
- Si la/el estudiante presenta discapacidad visual, es recomendable que una persona adulta se encuentre cerca de ella o él como apoyo para que le indique cómo guiarse o qué paso seguir, con la finalidad de que participe sin mayores inconvenientes. También hay que darle la oportunidad de elegir el juego que más le gusta o el que le resulte más familiar. Estas acciones reforzarán su seguridad al practicarlo.

- B.** A continuación, proponemos un ejemplo que grafica cómo organizar esta experiencia para un contexto de semipresencialidad a partir de dos aspectos:

### Aspecto 1: El tiempo

El tiempo que disponga durante la semana para la atención de las y los estudiantes de forma presencial le permitirá determinar la cantidad de actividades que le será posibles desarrollar a través de esta modalidad.



Por ejemplo:

- Si cuenta con una atención presencial, una hora por semana por cada grupo de estudiantes, entonces le recomendamos organizar las actividades para estos tres momentos entendiendo que la experiencia dura tres semanas.

### Aspecto 2: Proceso pedagógico

Por ejemplo:

Para el caso específico de esta experiencia, sugerimos desarrollar las siguientes actividades de forma presencial:

#### Actividad para situar

- Dialogar sobre cómo las familias se han organizado, apoyado y cuidado para afrontar los problemas ocasionados por la pandemia, y cómo aquello ha fortalecido los lazos familiares. El diálogo debe orientar a las y los estudiantes a reflexionar sobre la oportunidad que brinda la práctica de actividades lúdicas para superar problemas y fortalecer las relaciones familiares.
- En esta actividad, es importante que la/el estudiante comprenda el contexto que va a enfrentar, el problema que va a resolver, lo que va a aprender, los criterios con los que se le va a evaluar, y estar predispuesto a vivir la experiencia de aprendizaje “Nos sentimos bien al jugar en familia”.

La secuencia del **proceso pedagógico** sugiere realizar los siguientes criterios en las actividades que elijan:

- **Actividad para situar:** Permite la comprensión de la situación, los propósitos y los productos o las actuaciones, y genera predisposición para enfrentar el reto.
- **Actividad de aprendizaje:** Identifica la actividad que tiene mayor carga motriz porque requerirá mayores procesos de retroalimentación.
- **Actividad para la evaluación:** Muestra los productos o actuaciones que se constituyen en evidencia de lo que han aprendido.

#### Actividad de aprendizaje:

- - La ejecución de la actividad 3: “Tomamos acuerdos en familia al jugar” es una buena oportunidad para involucrar a las y los integrantes de la familia, o personas del entorno, en una actividad de organización y consensos para la práctica de la actividad física, y el bienestar personal y colectivo.
- Para las/los estudiantes que no logran integrar a la familia en la práctica de la actividad física, sugerimos focalizar la atención dialogando sobre las posibles estrategias que las/los estudiantes pueden aplicar para tener éxito en su convocatoria, y la importancia de sus actitudes (respeto, tolerancia, inclusión) en la relación con sus familiares.

#### Actividad para la evaluación:

- La actividad “Examinamos nuestros aprendizajes” sirve para orientar a las y los estudiantes en la comprensión de los criterios de evaluación para la aplicación de su autoevaluación, solicitar la entrega de sus producciones y realizar la retroalimentación sobre los errores más comunes que pudiesen encontrar.





- De realizarse presencialmente, es una buena oportunidad para promover entre las y los estudiantes la socialización de sus logros y dificultades en la conducción de la actividad física con sus familiares.

### III. Sugerencias para el acompañamiento

#### Orientaciones del docente a los padres de familia

Para el desarrollo de esta experiencia de aprendizaje, recomendamos que explique al responsable de la niña o niño en qué consiste la experiencia y cómo puede ayudarla/o en su desarrollo.

Además, precise lo que la/el estudiante necesita en casa:

- ✓ Permitir o promover que la/el estudiante genere momentos de reunión entre los familiares que viven en casa.
- ✓ Facilitar, durante las reuniones, que la/el estudiante exprese su opinión y aprenda a escuchar al resto, de tal forma que pueda llegar a acuerdos y consensos.
- ✓ Organizar junto a su niña o niño el espacio donde desarrollarán las actividades.
- ✓ Involucrar a las y los integrantes de la familia en el desarrollo y ejecución de las rutinas de actividades.
- ✓ Ayudarla/o durante la lectura y escritura de las actividades que se requiera.

### IV. Sugerencias de recursos

A continuación, presentamos algunos recursos que le pueden ayudar al momento de considerar la experiencia. Recuerde que esta experiencia es un recurso más, que usted puede adaptar basado en las necesidades y características de sus estudiantes:

Para que conozca más sobre los juegos cooperativos:

Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención

- Torrente Miras, D. et al. (junio de 2007). Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención. *EFDeportes.com*, (109). <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

Juegos cooperativos: juegos para el encuentro

- Pérez Olivera, E. (marzo de 1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *EFDeportes.com*, (9). <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>

Importancia de los juegos cooperativos en educación

- Pérez Muñoz, S. et al. (junio de 2015). Importancia de los juegos cooperativos en educación. *EFDeportes.com*, (205). <https://www.efdeportes.com/efd205/importancia-de-los-juegos-cooperativos-en-educacion.htm>





Juegos cooperativos de ayer y de hoy

- FISC-INTERED. (octubre de 2004). *Los juegos cooperativos de ayer y hoy*. <https://intered.org/pedagogiadeloscuriosos/wp-content/uploads/2017/07/Juegos-Coop.-de-ayer-y-de-hoy.pdf>

Para que pueda enriquecer las actividades con las y los estudiantes:

El libro de juegos de Darío

- Pascual Antón, D. (mayo de 2008). *El libro de juegos de Darío*. Grupo Scout. <https://odresnuevos.files.wordpress.com/2008/05/libro-de-juegos.pdf>

