

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

Educación Física



Este documento tiene como propósito ampliar la información de la experiencia de aprendizaje propuesta para las y los estudiantes, lo cual le permita contar con los elementos necesarios para su adecuación a la realidad, características y necesidades de sus estudiantes.



## I. Presentación de la experiencia de aprendizaje

### DATOS GENERALES

- **Título:** Nos sentimos bien al jugar en familia
- **Fecha:** Del 26 de abril al 14 de mayo
- **Periodo de ejecución:** 3 semanas
- **Ciclo:** III ciclo (1.º y 2.º 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:

En el contexto de pandemia, nuestros estudiantes han tenido que adaptarse a una realidad de confinamiento y aislamiento social, sin poderse reunir con sus compañeros de clase y amigos de barrio, y con limitadas posibilidades de desarrollar actividades lúdicas y físicas.

Por otro lado, el confinamiento ha conseguido que las familias compartan más tiempo en casa; ahora comen juntos, se ayudan en las tareas del hogar y muchas otras cosas más que antes no hacían. Esto ha redundado en una mejor relación y valoración de los momentos que tienen para compartir y apoyarse. Es necesario continuar con este tipo de actividades, principalmente las lúdicas, pues, ellas son un eficaz aliado para el bienestar de la salud de las personas, en especial de los niños y niñas.

Desde la planificación y ejecución de las actividades lúdicas propuestas en el área, los estudiantes tendrán la oportunidad de reflexionar y ponerse de acuerdo con los miembros de su familia, para tener momentos gratos que proporcionen bienestar corporal y emocional a todas y todos, y fortalezca la unión familiar.



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

Todas y todos nos hemos tenido que quedar en casa para cuidarnos de la pandemia. No hemos podido ir a la escuela, ni jugar con las/los compañeras/os de clase; tampoco hemos ido al parque como antes, o dejamos de practicar un deporte que nos gusta mucho.

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

Las personas que conforman nuestra familia son las que se encuentren siempre cerca de nosotras y nosotros y con las que vivimos todos los días; por lo tanto, es necesario cuidarnos, respetarnos y llevarnos bien. ¿Cómo podemos lograrlo? ¿Cómo podemos hacer para sentirnos bien con las y los demás integrantes de nuestra familia?

▷ **VINCULACIÓN  
DEL ESTUDIANTE**

En esta experiencia, aprenderás a reconocer el bienestar que produce la práctica de juegos en familia y reflexionar sobre las razones de ese bienestar a partir de la planificación, organización y ejecución de actividades propuestas y acordadas en familia.

▷ **PROPÓSITO**

Te proponemos como reto la siguiente pregunta: ¿qué actividades podemos realizar en casa para que todas y todos los integrantes de la familia se sientan bien?

▷ **RETO**

Para cumplir el reto, considera los siguientes criterios:

1. Contarás las sensaciones y emociones que tuviste al jugar en familia.
2. Compartes cómo hiciste para ponerte de acuerdo con las y los demás.
3. Muestras la práctica de los juegos que te pusiste de acuerdo en familia.
4. Muestras de manera organizada las imágenes de los momentos más divertidos.

▷ **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>	La/el docente promueve en las/los estudiantes el intercambio de ideas con las y los demás integrantes de la familia consensuando acuerdos y tomando decisiones en unión, y así ejercerá su derecho a opinar y ser escuchado en búsqueda del bien común.

Enfoque de Orientación al Bien Común	
<b>Valor</b>	<b>Responsabilidad</b>
<b>Por ejemplo</b>	La/el docente promueve oportunidades para que las y los estudiantes compartan gratos momentos en familia, respetándose, cuidándose, asumiendo responsabilidades diversas y tomando en cuenta su propio bienestar y el de su familia.

### 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 *collage* de los momentos más divertidos que has tenido durante la experiencia de aprendizaje

Competencia	Criterios de evaluación	Actividades sugeridas
Asume una vida saludable.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Expresa las sensaciones y emociones que le han generado la práctica de juegos en familia.</b></li> <li>2. <b>Muestra la puesta en práctica de los juegos consensuados en familia.</b></li> </ol>	<p><b>Actividad de presentación</b> Esta actividad busca situar a las y los estudiantes en el contexto sanitario que se está viviendo y que limita la práctica de actividades físicas, pero al mismo tiempo ha dado la oportunidad de compartir más tiempo en familia, algo que es necesario continuar fortaleciendo a través del juego. Se le plantea el reto de reflexionar, consensuar y proponer juegos que diviertan a la familia y los haga sentirse mejor y más unidos.</p> <p><b>Actividad 1: Los juegos más divertidos</b></p> <p>En esta actividad, la/el estudiante, con su familia, elabora un listado de juegos que les gusta practicar para luego elegir y realizar, al menos, dos de ellos. Además de ponerse de acuerdo y consensuar, reflexionan sobre lo hecho y sobre los sentimientos y emociones que les genera (criterios 1 y 3).</p> <p><b>Actividad 2: Conocemos los juegos cooperativos</b></p> <p>En esta actividad, la/el estudiante conoce los juegos cooperativos y, en acuerdo con sus familiares, practica algunos en casa, de los que se les propone. Todos reflexionan en torno a sus sentimientos respecto al juego, para luego describir lo que más les gustó de la actividad (criterios 1, 2 y 3).</p> <p><b>Actividad 3: Nos ponemos de acuerdo</b></p> <p>En esta actividad, se continúa desarrollando el tema de los juegos cooperativos y su práctica en familia. Se sigue promoviendo actitudes positivas para lograr ponerse de acuerdo. Además, se reflexiona en torno a los beneficios del juego y a las actitudes que las y los integrantes de la familia muestran durante la práctica de los juegos (criterios 1 y 3).</p>

#### Estándar para el III ciclo:

**Asume una vida saludable** cuando diferencia los alimentos saludables de su dieta personal y familiar, los momentos adecuados para ingerirlos y las posturas que lo ayudan al buen desempeño en la práctica de actividades físicas, recreativas y de la vida cotidiana, reconociendo la importancia del autocuidado.

**Participa regularmente en la práctica de actividades lúdicas** identificando su ritmo cardíaco, respiración y sudoración, y utiliza prácticas de activación corporal y psicológica antes de la actividad lúdica.



Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

#### Estándar para el III ciclo:

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al aceptar a la otra u otro como compañera/o de juego y busca el consenso sobre la manera de jugar para lograr el bienestar común, y muestra una actitud de respeto evitando juegos violentos y humillantes. Expresa su posición ante un conflicto con intención de resolverlo y escucha la posición de sus compañeras/os en los diferentes tipos de juegos.

Resuelve situaciones motrices a través de estrategias colectivas y participa en la construcción de reglas de juego adaptadas a la situación y al entorno para lograr un objetivo común en la práctica de actividades lúdicas.

**3. Comparte sus reflexiones sobre el proceso de toma de acuerdos (muestra respeto, expresa su opinión y respeta la de otros).**

**4. Muestra una secuencia de imágenes organizada en función de los juegos acordados de los momentos más divertidos.**

#### Actividad 4: Preparo mi collage para presentarlo

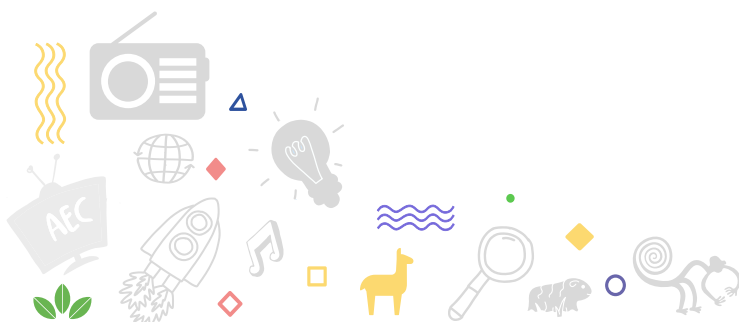
En esta actividad, la/el estudiante arma el collage que será el producto de la experiencia de aprendizaje. Se realiza un proceso de reflexión y selección de las imágenes que servirán para el collage. Durante este proceso, se observan las fotos, una a una, recordando los momentos vividos. Se ponen en práctica las recomendaciones para ponerse de acuerdo en familia y el apoyo mutuo en la elaboración del collage (criterios 1, 2, 3 y 4).

#### Actividad 5: Los momentos más divertidos son pasarlos en familia

En esta actividad, la/el estudiante presentará su collage a las y los integrantes de su familia. Si es posible, se le sugiere invitar a otras/os mediante videollamada. La presentación les sirve para recordar los juegos practicados, los acuerdos tomados y las emociones vividas (1, 2, 3 y 4).

#### Actividad de cierre: Examinamos nuestros aprendizajes

En esta actividad, proponemos una ficha para que la/el estudiante se autoevalúe sobre los procesos seguidos y los aprendizajes desarrollados al realizar una serie de actividades lúdicas, así como al elaborar y presentar un collage sobre los juegos practicados. Se toma especial interés en la planificación, organización y ejecución de las actividades acordadas según las recomendaciones propuestas al inicio de la experiencia de aprendizaje. De esta manera, la/el estudiante es capaz de identificar sus logros y aspectos a mejorar.





## 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 collage de los momentos más divertidos que ha tenido durante la experiencia de aprendizaje y su presentación a toda tu familia puede hacerse en formato audio.
- 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 físicas.** Así, en estudiantes que tienen movilidad reducida en los miembros inferiores en la actividad 3: “Conociendo juegos cooperativos”, podrían desarrollar los juegos: “Globo en acción” y/o : “Paracaídas” con todos los integrantes de la familia sentados en sillas formando un círculo.
- 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 converse sobre ella y les brinde la seguridad necesaria para que no sientan que estarán solas/os 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, relatar el juego presentado en el video 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 serán posibles desarrollar a través de esta modalidad.



Por ejemplo:

- Si cuenta con una atención semipresencial, una hora por semana por cada grupo de estudiantes, entonces le recomendamos que organice 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 con las y los estudiantes sobre los problemas que trae el confinamiento por la pandemia, sobre todo, por la imposibilidad de realizar las actividades físicas como antes. El diálogo debe permitir que comprendan el bienestar que produce la práctica de juegos en familia y se motiven a planificar, organizar y ejecutar las actividades propuestas en casa, siempre en acuerdo con su familia y contando con la cooperación de todas y todos.
- 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”.

#### Actividad de aprendizaje:

- Las actividades 1, 2 y 3 incluyen la práctica de alguna actividad física. Debe recomendarse a las y los estudiantes practicar la siguiente secuencia: activación corporal, actividad física, y actividad de relajación y respiración. Sugerimos brindarle información para su correcto desarrollo.
- La actividad 2 desarrolla el juego cooperativo. Recomendamos realizar esta actividad de manera presencial, pues, más allá de su práctica, el/la estudiante requiere de una mayor comprensión del enfoque de este tipo de juegos y de los beneficios que proporciona. De realizarse presencialmente, es importante considerar que se deben buscar alternativas para que la interacción de las y los estudiantes sea con el mayor distanciamiento posible.
- Para las y los estudiantes que no logran integrar a la familia a 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.

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 las actuaciones que se constituyen en evidencia de lo que han aprendido.





### 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, y solicitar la entrega de sus producciones, guardadas en su portafolio con los cuadros propuestos en las diversas actividades, así como el collage de los momentos más divertidos al jugar en familia. Al mismo tiempo, debe 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.

## C. SUGERENCIA 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 a 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/pedagogiadeloscuidados/wp-content/uploads/2017/07/Juegos-Coop.-de-ayer-y-de-hoy.pdf>

Para que pueda enriquecer las actividades con los estudiantes:

El juego. Jugar en familia: descubriendo los juegos cooperativos

- Aldabaldetrekú, O. (junio de 2017). *El juego. Jugar en familia: descubriendo los juegos cooperativos*. InteRed [https://intered.org/pedagogiadeloscuidados/wp-content/uploads/2017/06/JuegosCooperativos\\_06CAST.pdf](https://intered.org/pedagogiadeloscuidados/wp-content/uploads/2017/06/JuegosCooperativos_06CAST.pdf)





Juegos cooperativos. ¡Juguemos juntos!

- InteRed. (julio de 2017). *Juegos cooperativos. ¡Juguemos juntos!* <https://intered.org/pedagogiadeloscuidados/wp-content/uploads/2017/07/Juguemos-juntos.pdf>

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>

### 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 el desarrollo de la experiencia, en qué consiste la experiencia y cómo puede ayudar a su niña o niño 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 según se requiera.

