



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1.

I. DATOS GENERALES.

TÍTULO DE LA SESIÓN:					
"Jugamos, nos organizamos y aprendemos a administrar nuestros recursos"					
PROPÓSITO DE LA SESIÓN					
Promover que los estudiantes organicen y coordinen estrategias en un juego de roles deportivo y recreativo, administrando adecuadamente sus recursos (energía, tiempo y "fichas de presupuesto/puntos") para alcanzar un objetivo común, reflexionando sobre la toma de decisiones responsable y la planificación financiera en su vida cotidiana.					
GRADO	SECCIÓN	HORAS	FECHA	BIMESTRE	UNIDAD N°
4°	Única	2	02/10/26	III	III
DOCENTE:		Jhordi Willam Coronel Tarifeño			

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	RETO
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	• Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices. • Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Aplica estrategias y tácticas colectivas en juegos motores de cooperación-oposición adaptando sus habilidades para optimizar la toma de decisiones, asumiendo roles y distribuyendo equitativamente los recursos disponibles (tiempo, esfuerzo y capital del juego) en función del logro de las metas del equipo.	Plan de gestión de recursos y estrategia de juego elaborado por el equipo, complementado con una ficha de reflexiones sobre la administración del presupuesto en el juego y en la vida real.	¿Cómo podemos organizar a nuestro equipo y gestionar nuestros recursos limitados (energía, tiempo y presupuesto del juego) para lograr el máximo rendimiento deportivo sin quedar en "quiebra"?

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
Búsqueda de la Excelencia	Responsabilidad y Flexibilidad	Los estudiantes adaptan sus estrategias ante imprevistos, asumiendo con responsabilidad el impacto de sus decisiones en la gestión de sus recursos físicos y presupuestarios.
Enfoque Orientación al Bien Común	Equidad y Justicia	Comparten de manera justa las cargas de trabajo físico y la toma de decisiones sobre la administración de sus fichas o capital de juego dentro de su equipo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	NARRACIÓN DE ACTIVIDADES DE INICIO.	TIEMPO
• Problematicación – situación de aprendizaje y conflicto cognitivo. • Recuperación de saberes previos. • Motivación, interés e incentivo	- El docente saluda cordialmente a las y los estudiantes .Se realiza la activación corporal dinámica a través del juego "Subasta de energía": los estudiantes se desplazan libremente en la cancha y ejecutan variaciones de intensidad (caminata, trote, piques) según las "pujas" o costo de energía que les indique el docente. - Se reúne al grupo en semicírculo para dialogar: * ¿Qué recursos gastamos cuando jugamos un partido o realizamos un entrenamiento intenso? (Energía, tiempo, hidratación). * ¿Qué pasa cuando gastamos toda la energía al inicio del juego o malgastamos nuestro presupuesto personal en cosas innecesarias? - Conflicto cognitivo: ¿Existirá alguna relación entre saber dosificar nuestra energía en un deporte y saber administrar nuestro dinero o presupuesto en la vida diaria? ¿Qué ocurre si nos quedamos sin recursos a mitad de camino? - Se da a conocer el título, propósito, reto y la forma de evaluación de la sesión.	20 min

PROCESOS PEDAGÓGICOS	NARRACIÓN DE ACTIVIDADES DE DESARROLLO	TIEMPO
• Acompañamiento, construcción y agencia del aprendizaje del estudiante.	Desarrollo del Juego Motor Simulado: "El Torneo del Presupuesto Vital" (55 min): 1. Organización de Equipos y Asignación de Recursos (10 min): - Se dividen en subgrupos de 5 a 6 integrantes. Cada equipo recibe un "Fondo Inicial" de 100 fichas o puntos presupuestales (representando su capital) y una tarjeta con opciones de inversión: * Comprar pases de comodín/relevos de descanso (recurso de reserva). * Adquirir equipamiento o ventajas tácticas (zonas de anotación dobles). * Guardar un porcentaje como "Fondo de Emergencia" (ahorro). 2. Ejecución de la Estrategia Sociomotriz (30 min): - Se juega una disciplina adaptada (ej. balonmano o ultimate con reglas modificadas). - Durante el desarrollo, los equipos deben tomar decisiones financieras y motrices colectivas: * Antes de cada tiempo de 5 minutos, el equipo debe decidir cuánto "presupuesto" invierte en ventajas o rescates. - Acompañamiento pedagógico: El docente introduce "imprevistos" o "inflación" durante el juego (ej. un jugador lesionado temporalmente, cambio de reglas con costo adicional para superar un reto) para que los estudiantes pongan a prueba su capacidad de adaptación, ahorro y renegociación de roles. 3. Análisis Táctico-Financiero (15 min): - Finalizada la actividad motriz, los equipos evalúan su desempeño: * ¿Llegamos a la meta? ¿Gastamos de más? ¿Priorizamos necesidades o deseos tácticos?	55 min



	<i>* ¿Cómo se relaciona la dosificación del esfuerzo físico con el ahorro e inversión en la economía personal y familiar?</i>	
--	---	--

PROCESOS PEDAGÓGICOS	NARRACIÓN DE ACTIVIDADES DE CIERRE	TIEMPO
• Evaluación • Metacognición • Extensión	- Se efectúan ejercicios de estiramiento muscular y respiración guiada para restablecer la frecuencia cardíaca. - Se abre el diálogo mediante preguntas metacognitivas: * <i>¿Qué aprendimos hoy sobre administrar nuestras habilidades y nuestros recursos?</i> * <i>¿De qué manera esta estrategia nos ayuda a evitar "deudas" o fatiga extrema tanto en el deporte como en nuestras finanzas futuras?</i> * <i>¿Cómo aplicaré el concepto de "fondo de reserva" en mi vida diaria?</i> - Se solicita a los estudiantes redactar en su cuaderno de trabajo un compromiso personal breve sobre cómo planificarán su tiempo, energía y presupuesto personal para las próximas semanas.	15 min

MATERIALES A UTILIZAR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Conos, platillos, balones Fichas/tarjetas simbólicas de "presupuesto" (dinero de juego / puntos). Fichas de registro de estrategias por equipo y bolígrafos. Silbato y cronómetro.	Lista de cotejo

PROF. JHORDI W. CORONEL TARIFEÑO
DOCENTE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA



LISTA DE COTEJO.

DOCENTE	JHORDI WILLAM CORONEL TARIFEÑO		
GRADO Y SECCIÓN:	4° ÚNICA	ÁREA:	EDUCACIÓN FÍSICA

SESIÓN	"Jugamos, nos organizamos y aprendemos a administrar nuestros cursos"
PROPÓSITO	Promover que los estudiantes organicen y coordinen estrategias en un juego de roles deportivo y recreativo, administrando adecuadamente sus recursos (energía, tiempo y "fichas de presupuesto/puntos") para alcanzar un objetivo común, reflexionando sobre la toma de decisiones responsable y la planificación financiera en su vida cotidiana.
COMPETENCIA	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS							
		Participa y se relaciona responsablemente con su equipo, asumiendo el rol asignado y contribuyendo al logro del objetivo común.		Aplica estrategias y tácticas colectivas, coordinando con sus compañeros y adaptándose a los imprevistos del juego.		Administra responsablemente las fichas/presupuesto, el tiempo y la energía, priorizando necesidades y reservando recursos para imprevistos.		Analiza y explica sus decisiones, relacionando la administración de recursos en el juego con la planificación financiera y la vida cotidiana.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ANGASPILCO DAVILA DAILER YOAN								
02	DELGADO GUEVARA ODALIS								
03	DELGADO PEDRAZA NICIDA ARACELY								
04	FERNANDEZ GARCIA LENIN SONYU								
05	GARCIA PEREZ CRISTIAN BILY								
06	HEREDIA DELGADO ARACELY YOVANA								
07	LLANOS LLANOS LIDAMAR								
08	LOZANO CIEZA ANDER								
09	OCAMPO RIVERA YON ESNAIDER								
10	RUBIO RIVERA ANGEL MILDER								
11	SANCHEZ FERNANDEZ YOIVER								
12	VASQUEZ FERNANDEZ WILLAN ALEXIS								
13	VEGA ALTAMIRANO VIL KLINTON								