

SESIÓN DE APRENDIZAJE

JUGAMOS PARA HACERNOS AMIGOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Condesuyos	AREA	Personal social	GRADO:	4°
I.E.	40449 Nuestra Señora del Rosario	DOCENTE	Elmer Jesús Luque Llerena	FECHA:	16/03/2026

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIOS			EVIDENCIA /PRODUCTO	INST. DE EVAL
		III CICLO	IV CICLO	V CICLO		
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas y asume acuerdos y leyes. • Maneja conflictos de manera constructiva. • Delibera sobre asuntos públicos. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Participa activamente en juegos de integración respetando a sus compañeros. Expresa sus emociones al participar de los juegos.	Participa de los acuerdos de juego. Expresa empatía y respeto hacia sus compañeros y los integra.	Propone acuerdos de convivencia para los juegos. Participa activamente en juegos de integración respetando a sus compañeros Explica por qué es importante integrar a todos sin distinción.	- Participa activamente de los juegos de integración.	Lista de cotejos .
COMPETENCIAS TRANSVERSALES						
Gestiona su aprendizaje con autonomía.	Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales.			Se desenvuelve con confianza en el primer día de clases.	
ENFOQUE: INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.						
Valores: Confianza en la persona.		Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.				

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar imagen para motivar ➤ Tener listo papelotes y plumones. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Imagen para motivar ➤ Papelotes y plumones.

3.- DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:

INICIO

TIEMPO APROXIMADO:

- Se saluda amablemente a cada estudiante que llega e ingresa al aula.
- Se les da la más cordial bienvenida.
- Se presenta en la pizarra un cartel de “Dinámicas de bienvenida”



- Se propone a los estudiantes realizar el juego “El único globo: Ellos tendrán que pasar reventar el globo del compañero, el que se

queda con su globo será el ganador.



ATENCIÓN SIMULTÁNEA

- Se plantea las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al estar todos juntos? ¿Fue fácil o difícil el juego propuesto? ¿Qué necesitaron para lograrlo?
- Se recoge sus saberes previos mediante las siguientes preguntas:

ATENCIÓN DIFERENCIADA

NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5
¿Cómo se sintieron al realizar el juego?,	¿Qué otras reglas hubieran establecido?,	¿Respetaron a todos sus compañeros?

- El propósito a lograr el día de hoy es:

"Hoy vamos a participar en juegos de integración para fortalecer nuestra amistad y nuestra convivencia en la escuela".

Responden: ¿Cómo debemos participar de los juegos de integración? ¿Qué acuerdos se pueden establecer? ¿respetamos a nuestros compañeros?

Se organizan en equipos, dialogan y cada equipo propone un acuerdo del juego.

Atención diferenciada.

III CICLO: los niños y niñas dibujan como la pasaron en sus vacaciones y comparten con sus compañeros.



IV CICLO: Los alumnos realizan indicaciones para realizar acciones divertidas entre ellos, por ejemplo: Simón dice salta en u pie.



V CICLO: Los alumnos juegan con objetos que deben de adivinar al ser descritos.



ACUERDO O TOMA DE DECISIONES

Luego de realizar los juegos en equipos, reflexionan y comentan: ¿Cómo se sintieron en participar en los juegos del aula? ¿Será importante respetar acuerdos de juego?, ¿Qué pasaría si alguien no lo cumple?

Escriben un compromiso personal de participar con respeto y empatía en los juegos del aula.






CIERRE




TIEMPO APROXIMADO:

- Realizan un recuento de las actividades que realizaron y si estar permitieron lograr el propósito de aprendizaje.
- Reflexionan sus aprendizajes mediante preguntas de metacognición.

Metacognición:

-  ¿Qué aprendiste?
-  ¿Cómo lo aprendiste?
-  ¿Para qué te servirá lo aprendido?

Reflexiono sobres mis aprendizajes:

Mis aprendizajes	Lo logré 	Lo estoy intentando 	¿Qué necesito mejorar? 
Participó en el juego respetando reglas			
Propuso ideas para la convivencia			
Ayudó a sus compañeros (Empatía)			

Instrumento de evaluación:

- Se evalúa el logro de aprendizaje de los estudiantes mediante una lista de cotejos.

Actividades para la casa:

- Desarrollan actividades en casa que les permitirá consolidar lo aprendido.

FICHA . III CICLO

Las vacaciones siempre traen una carga emocional positiva y son el rompehielos perfecto para que un grupo se conozca desde lo personal y lo relajado.



. Preparación y Clima

Inicia con una breve **inducción sensorial**. Pide a los participantes que cierren los ojos por un momento y recuerden su lugar favorito de las últimas vacaciones o un momento donde se sintieron realmente felices y relajados.

- *Tip:* Puedes poner música instrumental suave de fondo para ayudar a la concentración.

2. Fase Creativa: "El Dibujo"

Entrega los materiales y dales la consigna: "**Dibuja ese momento, lugar o elemento que resuma tus vacaciones o tu lugar ideal de descanso**".

- Aclara que **no se busca perfección artística**, sino expresión.
- Pueden usar símbolos, paisajes o incluso conceptos abstractos si prefieren no dibujar personas.

3. El Intercambio: "Comento y Escucho"

Dependiendo del tamaño del grupo, elige una de estas dos modalidades:

- **Parejas aleatorias:** Se agrupan con alguien que no conozcan bien. Cada uno tiene 3 minutos para explicar su dibujo.
- **Museo itinerante:** Pegan los dibujos en la pared. El grupo camina por el "museo" y el autor de cada obra explica brevemente su significado al pasar.

4. Plenaria y Reflexión

Para cerrar la actividad, invita al grupo a responder un par de preguntas reflexivas:

- ¿Encontramos puntos en común? (Ej. muchos dibujaron la playa, o a la familia).
- ¿Qué descubrimos de un compañero que no sabíamos antes?

FICHA IV CICLO

El juego de "**Simón dice**" es un clásico infalible para romper el hielo, mejorar la escucha activa y liberar la energía del grupo. Aunque parece simple, su éxito en dinámicas de integración depende de la energía del facilitador.



1. Preparación del Espacio

- **Formación:** Lo ideal es un círculo abierto o que todos estén de pie frente al facilitador.
- **Elimina obstáculos:** Despeja el área para evitar tropiezos si pides movimientos físicos.

2. Explicación de las Reglas

- **La Regla de Oro:** Si el facilitador dice: "*Simón dice: [acción]*", los participantes **deben** realizarla.
- **La Trampa:** Si el facilitador da una orden directa (ej. "*¡Toquen sus rodillas!*") sin decir antes "Simón dice", los participantes **no deben** moverse.
- **Eliminación (Opcional):** Tradicionalmente, quien se equivoca sale del juego. Para integración, es mejor que quien se equivoque haga un "reto rápido" (como un salto de tijera) y siga jugando para no excluir a nadie.

3. Inicio del Juego (Calentamiento)

Empieza con órdenes sencillas y a un ritmo lento para que el grupo gane confianza.

1. "Simón dice: levanten las manos".
2. "Simón dice: rásquense la cabeza".
3. "Simón dice: salten en un pie".
4. "¡Ahora bajen el pie!" (Muchos caerán en esta primera trampa).

4. Aumento de Dificultad y Creatividad

Una vez que el grupo esté en ritmo, introduce variantes que fomenten la interacción:

- **Interacción grupal:** "Simón dice: busquen a alguien que use lentes y chóquenle la mano".
- **Confusión visual:** Di "Simón dice: tóquense la nariz", pero tú (el facilitador) tócate la oreja. Muchos seguirán tus movimientos en lugar de tus palabras.
- **Velocidad:** Empieza a dar las órdenes cada vez más rápido para generar caos divertido.

