

Jugamos y convivimos: Normas que nos unen en la recreación

Educación Física | Recreación | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria comprendan la importancia de las normas básicas de convivencia y cómo estas influyen en sus interacciones durante los juegos y en situaciones cotidianas. A través de actividades lúdicas y colaborativas, los niños y niñas reconocerán que respetar acuerdos comunes facilita la diversión, la seguridad y la amistad. Además, se fomentará la interacción motriz, promoviendo el desarrollo corporal y social al mismo tiempo. La relevancia radica en que las normas no solo regulan el juego, sino que también son pilares para una vida en comunidad armónica y respetuosa. Este aprendizaje es vital para que los estudiantes puedan vivir experiencias positivas dentro y fuera del aula, fortaleciendo sus habilidades sociales y motrices, y preparándolos para convivir de manera responsable y empática en su entorno.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar la importancia de las normas básicas de convivencia en juegos y situaciones cotidianas.
- Colaborar en la creación grupal de normas que favorezcan la interacción motriz y social.
- Aplicar las normas definidas durante actividades recreativas motrices.
- Reflexionar sobre el impacto de respetar las normas en la convivencia y el bienestar colectivo.
- Desarrollar habilidades motrices mediante juegos que requieran cooperación y respeto de reglas.

Recursos Necesarios

- Espacio amplio para juegos (patio o salón de usos múltiples).
- Conos o marcadores para delimitar zonas de juego (10 unidades).
- Tarjetas con imágenes y frases simples de normas básicas (una por estudiante).
- Pizarrón o rotafolio con plumones para registrar normas.
- Hojas blancas y crayones o colores para elaborar carteles.
- Silbato para iniciar y detener actividades.
- Reproductor de audio con música para dinámicas motrices.
- Cámaras o tabletas para grabar breves momentos de juego (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de juegos comunes en el grupo (p.ej. la etiquetada, simón dice).

- Habilidad para seguir instrucciones sencillas.
- Experiencias previas de convivencia en grupo (actividades grupales, recreos).
- Capacidad para expresar opiniones de forma oral en grupo.
- Motricidad básica desarrollada para participar en juegos activos.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo las normas que nos ayudan a jugar mejor

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué son las normas y por qué ayudan a que los juegos sean divertidos y seguros.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién sabe qué es una norma? ¿Alguien me puede contar alguna regla que tengan para jugar en el recreo?”
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos y comentarios breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un cuento corto con títeres donde dos niños no se ponen de acuerdo para jugar, y cómo se soluciona al crear una regla juntos.
- **Estudiantes:** Escuchan y observan con atención, mostrando interés en la solución.

Contextualización:

- **Docente:** “Hoy vamos a descubrir por qué las normas nos ayudan no solo a jugar mejor, sino también a convivir felices en el aula y el patio.”
- **Estudiantes:** Expresan situaciones donde las reglas han ayudado en sus juegos o convivencias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Con preguntas y diálogo, guiar a los estudiantes a definir qué normas son importantes para jugar en grupo y convivir bien.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: “Tormenta de ideas sobre normas”

- **Objetivo:** Analizar la importancia de las normas básicas de convivencia.
- **Instrucciones:** El docente pregunta: “¿Qué reglas creen que debemos seguir para que nuestros juegos sean divertidos y justos?” Los estudiantes sugieren ideas que el docente escribe en el pizarrón.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Lista inicial de normas creada entre todos.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Anima la participación, pregunta para aclarar ideas, escribe claramente las normas propuestas.

Actividad 2: “Normas en acción: Juego de la Etiquetada con reglas”

- **Objetivo:** Aplicar las normas definidas durante actividades recreativas motrices.
- **Instrucciones:** El grupo juega a la etiquetada, pero deben seguir las normas acordadas, por ejemplo, respetar los turnos, no empujar, usar señales para pedir pausa.
- **Organización:** Grupo completo en espacio amplio.
- **Producto:** Observación de la aplicación real de normas.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Observa la interacción motriz y social, interviene para recordar normas cuando sea necesario, fomenta el respeto y la cooperación.

Actividad 3: “Creando nuestros carteles de normas”

- **Objetivo:** Colaborar en la creación grupal de normas.
- **Instrucciones:** En equipos de 3-4 estudiantes, crean carteles con dibujos y frases simples para representar cada norma importante del juego.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Carteles visuales de normas para colocar en el aula o espacio de juego.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con materiales, guía la elaboración, fomenta la creatividad y comprensión de las normas.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden ayudar a otros grupos a mejorar sus carteles o hacer una breve presentación al grupo.
- Para quienes necesitan más apoyo, el docente ofrece ejemplos claros y apoyo para expresar sus ideas o dibujar.

Transición:

El docente reúne a todos para mostrar los carteles y anuncia que en la siguiente sesión se pondrán en práctica más juegos usando estas normas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Vamos a decir en voz alta tres normas que aprendimos hoy y por qué son importantes.”
- **Estudiantes:** Comparten ideas en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Por qué es importante que todos sigamos las mismas reglas al jugar?
- ¿Cómo nos sentimos cuando alguien no respeta las normas?
- ¿Qué podemos hacer si alguien olvida una regla en el juego?

Retroalimentación:

El docente reconoce las participaciones, enfatiza la importancia de respetar las normas y felicita el trabajo en equipo.

Transferencia:

Explica que en la próxima sesión se practicarán más juegos poniendo en práctica las normas para convivir mejor.

Sesión 2: Ponemos en práctica nuestras normas jugando juntos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar las normas creadas y prepararnos para jugar respetándolas para mejorar la convivencia y la diversión.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Quién puede recordar alguna norma que hicimos para jugar mejor? ¿Por qué es importante seguirla?”
- **Estudiantes:** Comparten respuestas breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta los carteles de normas hechos en la sesión anterior y anuncia que hoy haremos juegos nuevos poniendo en práctica esas reglas.
- **Estudiantes:** Muestran interés y entusiasmo para jugar.

Contextualización:

- **Docente:** “Al respetar nuestras normas, no solo jugamos mejor, sino que todos nos sentimos felices y seguros.”
- **Estudiantes:** Asienten y preparan su espacio para jugar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se introducen nuevos juegos motrices que requieren cooperación y respeto de normas, fortaleciendo la convivencia y la motricidad.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: “Carrera de relevos con normas”

- **Objetivo:** Aplicar las normas durante el juego para favorecer la colaboración y el respeto.
- **Instrucciones:** En equipos, realizan una carrera de relevos respetando las reglas de turno, respeto entre compañeros y cuidado del espacio.
- **Organización:** Grupos de 4-5 estudiantes.
- **Producto:** Ejecución del juego con respeto de normas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Observa la aplicación de normas, fomenta la motivación y la cooperación, interviene para recordar normas si es necesario.

Actividad 2: “Simón dice con normas especiales”

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades motrices y atención siguiendo normas precisas.
- **Instrucciones:** Juegan a Simón dice, pero con normas extras como no empujar, esperar turno para hablar y hacer las acciones con cuidado y respeto.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa respetando normas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Modera el juego, refuerza el respeto a las normas y observa la motricidad y atención.

Actividad 3: “Diálogo en círculo: ¿Cómo nos ayudaron las normas?”

- **Objetivo:** Reflexionar sobre la influencia de las normas en la interacción y el juego.
- **Instrucciones:** Sentados en círculo, cada estudiante dice una forma en que las normas ayudaron en los juegos de hoy.
- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Registro oral de aprendizajes.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el diálogo, escucha activamente y anota ideas claves para reforzar en la siguiente sesión.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor facilidad pueden apoyar a compañeros que se les dificulte seguir normas o realizar movimientos, fomentando la solidaridad.
- Para estudiantes con dificultades motrices, se adaptan las acciones para que participen activamente sin riesgo, y reciben apoyo individual del docente.

Transición:

El docente concluye con la importancia de seguir respetando las normas para convivir mejor y anuncia que en la próxima sesión se trabajará en cómo comunicar y mejorar las normas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “¿Qué aprendimos hoy sobre las normas y cómo nos ayudaron al jugar?”
- **Estudiantes:** Responden en voz alta o con señas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué pasa si alguien no sigue las normas en el juego?
- ¿Cómo podemos ayudar a que todos respeten las reglas?
- ¿Qué norma te gusta más y por qué?

Retroalimentación:

El docente felicita el esfuerzo y el respeto mostrado, motivando a mantener estas actitudes.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a observar en casa o en el recreo cómo las normas ayudan a que todos se lleven bien.

Sesión 3: Mejoramos y compartimos nuestras normas para convivir

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar y mejorar las normas para que todos se sientan incluidos y felices en la convivencia y el juego.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Alguien recuerda alguna norma que quisieran cambiar o agregar para que todos estemos mejor?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas y experiencias recientes.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra una historia breve y real sobre un grupo de niños que mejoró sus juegos al cambiar sus reglas para incluir a todos.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** “Vamos a trabajar juntos para hacer nuestras normas aún mejores y compartirlas con más niños.”
- **Estudiantes:** Se preparan para colaborar en grupo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Guiar la reflexión para mejorar las normas y preparar una presentación sencilla para compartirlas con otros grupos o familias.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: “Revisión y mejora de normas”

- **Objetivo:** Analizar y mejorar las normas para favorecer una mejor convivencia.
- **Instrucciones:** En grupos, revisan los carteles y proponen mejoras o nuevas normas para que nadie se quede fuera y todos se sientan bien.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Carteles mejorados con nuevas normas o ajustes.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el diálogo, orienta para que las propuestas sean claras, justas y sencillas.

Actividad 2: “Ensayamos la presentación”

- **Objetivo:** Colaborar para comunicar las normas a otros compañeros y familias.
- **Instrucciones:** Cada grupo practica explicar sus normas usando los carteles y ejemplos breves.
- **Organización:** Grupos pequeños.

- **Producto:** Presentación oral con apoyo visual.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Brinda retroalimentación amable y sugerencias para mejorar la comunicación.

Actividad 3: “El juego de la confianza”

- **Objetivo:** Fortalecer la confianza y cooperación respetando las normas.
- **Instrucciones:** Juego motriz en parejas donde uno guía al otro con los ojos cerrados, respetando las normas de seguridad y cooperación.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Experiencia motriz y social positiva.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa la seguridad y promueve el respeto mutuo.

Diferenciación:

- Los estudiantes más rápidos pueden ayudar a otros grupos a mejorar sus presentaciones o apoyar a compañeros con dificultades.
- Se ofrecen apoyos visuales o ejemplos para estudiantes con dificultades en expresión oral o motriz.

Transición:

El docente invita a preparar un espacio para compartir las normas con el resto de la escuela o familias en la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “¿Qué aprendimos hoy que nos ayudará a convivir mejor?”
- **Estudiantes:** Responden con al menos una idea clara.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo podemos ayudar a otros a seguir nuestras normas?
- ¿Qué norma nueva te gusta y por qué?
- ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo para mejorar las reglas?

Retroalimentación:

El docente felicita el trabajo colaborativo y destaca la importancia de compartir lo aprendido.

Transferencia:

Invita a contar en casa lo que hicieron y a practicar las normas con familiares o amigos.

Sesión 4: Compartimos nuestras normas y juegos con la comunidad

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar la presentación para compartir las normas con otros grupos, familias o en la escuela.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Por qué es importante compartir nuestras normas con otros?”
- **Estudiantes:** Expresan ideas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes de niños de otras escuelas jugando y conviviendo bien gracias a normas claras.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** “Hoy vamos a ser maestros de nuestras normas para que más niños y niñas puedan jugar mejor.”
- **Estudiantes:** Se alistan para la presentación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Organizar la exposición grupal y realizar juegos demostrativos para exhibir la aplicación de normas.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: “Presentación grupal de normas”

- **Objetivo:** Comunicar las normas definidas a otras personas.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta sus carteles y explica las normas con ejemplos.
- **Organización:** Plenaria o frente a otro grupo familiar o escolar.
- **Producto:** Presentaciones orales con apoyo visual.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Apoya en la organización, modera la sesión y da retroalimentación positiva.

Actividad 2: “Juegos demostrativos con normas”

- **Objetivo:** Mostrar en la práctica las normas durante juegos motrices.
- **Instrucciones:** Organizan juegos cortos donde se aplican las normas, invitando a los espectadores a observar y participar.
- **Organización:** Grupo completo o con invitados.
- **Producto:** Demostración práctica de convivencia y habilidades motrices.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Coordina los juegos, supervisa el respeto a normas, invita a la reflexión final.

Actividad 3: “Feedback de la audiencia”

- **Objetivo:** Recibir opiniones para mejorar la convivencia y las normas.
- **Instrucciones:** Se invita a los espectadores a compartir qué les gustó y qué podrían sugerir para mejorar.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Comentarios y sugerencias para el grupo.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el diálogo, registra sugerencias y agradece la participación.

Diferenciación:

- Estudiantes que se expresan con facilidad pueden ser encargados de presentar o moderar.
- Quienes tienen dificultades reciben apoyo para expresarse o pueden participar en la demostración práctica.

Transición:

El docente anuncia que en la siguiente sesión se reflexionará y evaluará el aprendizaje para seguir mejorando la convivencia.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “¿Qué aprendimos al compartir nuestras normas con otros?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten emociones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo nos sentimos al enseñar a otros nuestras normas?
- ¿Qué podemos hacer para que más personas las conozcan y las sigan?
- ¿Qué aprendimos sobre trabajar en equipo?

Retroalimentación:

El docente reconoce el esfuerzo y la valentía de compartir y anima a mantener las normas en todos los juegos.

Transferencia:

Instruye a los estudiantes a practicar las normas en casa, en el recreo o con amigos.

Sesión 5: Evaluamos cómo mejoramos nuestra convivencia jugando**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para evaluar su aprendizaje sobre normas y convivencia a través del juego.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué normas recuerdan que nos ayudan a convivir y jugar mejor?”
- **Estudiantes:** Responden en grupo.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que hoy harán un juego especial para ver cómo aplican lo aprendido y qué pueden mejorar.
- **Estudiantes:** Se muestran motivados y atentos.

Contextualización:

- **Docente:** “Al evaluar aprendemos a ser mejores compañeros y a divertirnos más.”
- **Estudiantes:** Preparan su espacio y materiales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se organiza un juego motriz combinado con una reflexión guiada para evaluar la convivencia y la aplicación de normas.

Actividades de aprendizaje activo:**Actividad 1: “Circuito de juegos con normas”**

- **Objetivo:** Aplicar y evaluar la convivencia y normas en diferentes juegos.
- **Instrucciones:** Se organizan estaciones con juegos cortos (relevos, simón dice, etiquetada) donde el respeto de normas es fundamental.

- **Organización:** Grupos rotativos de 4-5 estudiantes.
- **Producto:** Participación activa respetando normas.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Observa, toma notas sobre la interacción y cumplimiento de normas, apoya a resolver conflictos.

Actividad 2: “Rueda de preguntas para reflexionar”

- **Objetivo:** Evaluar el aprendizaje mediante preguntas sobre convivencia y normas.
- **Instrucciones:** En círculo, el docente lanza preguntas y los estudiantes responden reflexionando sobre su experiencia en los juegos.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Respuestas orales y autoevaluación.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Guía la reflexión, escucha activamente y registra observaciones para retroalimentar.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden ayudar a formular preguntas para sus compañeros.
- Estudiantes que necesitan apoyo reciben preguntas adaptadas o pueden expresar sus ideas por dibujos o señas.

Transición:

El docente resume las observaciones y prepara a los estudiantes para la sesión final de cierre y reflexión profunda.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “¿Qué aprendimos sobre convivir y jugar con normas?”
- **Estudiantes:** Comparten tres ideas principales.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué norma fue la más fácil de seguir y por qué?
- ¿Cuál fue la más difícil y qué podemos hacer para mejorar?
- ¿Cómo nos sentimos jugando con respeto y normas?

Retroalimentación:

El docente reconoce esfuerzos individuales y grupales, destacando avances y áreas de mejora.

Transferencia:

Motiva a practicar las normas siempre para que el juego y la convivencia sean cada vez mejores.

Sesión 6: Celebramos nuestra convivencia y planificamos seguir mejorando

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Celebrar los logros en convivencia y planear acciones futuras para seguir respetando normas en la escuela.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué fue lo que más les gustó de las normas y juegos que hicimos?”
- **Estudiantes:** Comparten experiencias y emociones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video o fotos (si se grabaron) de las sesiones anteriores para recordar momentos especiales.
- **Estudiantes:** Observan y comentan con alegría.

Contextualización:

- **Docente:** “Hoy vamos a celebrar lo que aprendimos y planear cómo seguir creciendo como compañeros.”
- **Estudiantes:** Se preparan para participar activamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Dinámicas para consolidar aprendizajes, compartir emociones y planificar compromisos grupales.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: “Mapa mental colectivo de convivencia”

- **Objetivo:** Sintetizar aprendizajes y expresar emociones sobre la convivencia y normas.
- **Instrucciones:** En grupo, dibujan en un rotafolio un mapa mental con palabras, dibujos y frases que representen lo aprendido.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Mapa mental visual y colectivo.
- **Tiempo:** 20 minutos.

- **Rol docente:** Facilita la organización, sugiere ideas y asegura que todos participen.

Actividad 2: “Compromisos para seguir mejorando”

- **Objetivo:** Planificar acciones futuras para mantener y mejorar la convivencia.
- **Instrucciones:** Cada estudiante dice un compromiso relacionado con respetar normas y ayudar a otros.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Lista de compromisos orales o escritos.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Escucha y registra compromisos, motiva y refuerza el sentido de responsabilidad.

Actividad 3: “Juego libre con normas respetadas”

- **Objetivo:** Poner en práctica lo aprendido en un contexto relajado y divertido.
- **Instrucciones:** Tiempo para juego libre supervisado, recordando aplicar las normas para convivir bien.
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Observación de convivencia y aplicación espontánea de normas.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa, da retroalimentación positiva y refuerza normas.

Diferenciación:

- Se permite que estudiantes más expresivos lideren la elaboración del mapa o la declaración de compromisos.
- Quienes requieran apoyo reciben ayuda para expresar sus ideas o compromisos de forma sencilla.

Transición:

El docente cierra agradeciendo la participación y recordando que la convivencia y el respeto son tareas de todos, invitando a continuar aplicando lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “¿Qué nos llevamos de todo lo que aprendimos y practicamos?”
- **Estudiantes:** Comparten una palabra o frase que resume su experiencia.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo podemos recordar siempre nuestras normas para jugar y convivir mejor?
- ¿Qué harás si ves que alguien no respeta las normas?

- ¿Por qué es importante que todos nos ayudemos a seguir las reglas?

Retroalimentación:

El docente reconoce el crecimiento personal y grupal, motivando a seguir practicando y respetando las normas.

Transferencia:

Invita a llevar los compromisos a casa y a la comunidad para ser ejemplos de buena convivencia.

Tarea o reto:

Observar y contar en la siguiente semana una situación donde hayan aplicado las normas para convivir mejor fuera de clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, activación de conocimientos previos para identificar saberes sobre normas.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, especialmente en actividades de desarrollo como juegos y reflexiones, observando participación, aplicación y comprensión.
- **Sumativa:** Sesión 5 y 6, evaluación mediante juego combinado, reflexión grupal y compromisos escritos/orales.

Criterios de evaluación:

- Identifica y explica al menos tres normas básicas de convivencia en juegos y situaciones cotidianas.
- Demuestra respeto y aplicación de normas durante actividades motrices y juegos en grupo.
- Participa activamente en la creación y mejora colaborativa de normas.
- Reflexiona sobre la importancia de las normas para la convivencia y el bienestar colectivo.
- Comunica y comparte normas de manera clara y respetuosa con sus compañeros y comunidad.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación, respeto y aplicación de normas durante juegos.
- Rúbrica sencilla para evaluar presentaciones orales y carteles de normas.
- Registro anecdótico sobre comportamientos motrices y sociales observados.
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas guía en reflexiones grupales.
- Portafolio con evidencias: carteles, fotos, grabaciones de presentaciones y compromisos.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas y carteles de normas elaborados colaborativamente.
- Participación y comportamiento durante juegos motrices respetando normas.
- Presentaciones orales y explicaciones claras sobre normas.
- Reflexiones y compromisos escritos u orales en actividades de cierre.

- Observaciones directas del docente sobre interacción motriz y social conforme a normas.