PROPUESTAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Según las rúbricas de observación

ETAPA DESCENTRALIZADA

2023

INICIAL

GRUPO DOCENTE PERÚ
ALCANZANDO EL ÉXITO

ACTIVIDAD: “JUGAMOS A PONERLE LA ROPA A LA SILLA”

I. DATOS GENERALES

I.E :
Lugar :
Docente :
Edad : 4/5 años
N° de niños :
Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN			
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos	- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca	- Dibujo de los niños de los desplazamientos que utilizó en el juego. - Explicación de los niños sobre la estrategia que utilizó para lograr su propósito: ponerle la ropa a	- Se ubica en algunos lugares del aula y se desplaza para buscar la prenda de vestir y ponérsela a la silla siguiendo algunas indicaciones. - Establece relaciones al comunicar la estrategia que

para orientarse en el espacio.	de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado"– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. - Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. - Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	la silla.	utilizó para ponerle la ropa a la silla, usando algunas expresiones espaciales: como: "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado".

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	- La docente convoca a los niños y niñas sentarse en círculo, empieza contándoles que ayer su tía le pidió que llevara un encargo a su comadre y como ella no conocía su casa, le dio algunas indicaciones como "caminas dos cuadras derechito y vas a llegar a un parque, lo cruzas y frente al parque está la casa de mi comadre, al lado del restaurante de don Camilo y lejos de la farmacia", continúa diciendo que trató de seguir las indicaciones pero se confundió y se perdió momentáneamente porque no lograba comprender bien eso de "cerca del restaurante pero lejos de la farmacia", al final, después de dar tantas vueltas logró llegar a la casa de la comadre y entregar el encargo. Cuando regresó a casa y le contó a su tía lo sucedido, ella le dijo que comprender bien que es a "un a lado, cerca de o lejos de", es muy importante para poder ubicarse en el espacio y no perderse. - A continuación pregunta: ✓ ¿Alguna vez estuvieron en una situación similar? ✓ ¿Qué hicieron?, ¿cómo lo resolvieron?	- La voz	10 minutos

Comentado [JMRP1]: En el espacio de diálogo, la docente debe procurar que **todos los niños participen**, esto será evaluado con la **Rúbrica 1 "Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje".**

Comentado [JMRP2]: Esta pregunta promueve la **metacognición**, que es evidencia de la **Rúbrica 2 "Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico".**

	✓ ¿Será importante aprender a dar indicaciones precisas para encontrar una dirección u objetos?, ¿por qué? - La docente, luego de escuchar las repuestas de los niños, les propone lo siguiente: "Les gustaría participar en un juego para encontrar cosas y ubicarnos y desplazarnos en el espacio, el juego se llama le pongo la ropa a mi silla", resaltando que con este juego van a poder ubicarse en el espacio y a través de las indicaciones que den y que sigan.		
DESARROLLO	- Antes de empezar, se establecen algunos acuerdos de convivencia son la participación y aporte de los niños, como: Utilizar solo el espacio asignado como el patio o aula; los roles de juego se tienen que intercambiar, etc. - Explicar el juego: "*El juego consiste en buscar una prenda de vestir con los ojos vendados, encontrarla y ponérsela a una silla siguiendo indicaciones como "avanza", "adelante", "atrás", etc. para ello se van a agrupar en parejas o en grupo de tres o cuatro niños (esto en función de la cantidad total de niños) Los grupos se ubican en diferentes lugares del aula y al centro de cada grupo, colocan una silla. Luego, voluntariamente se dividen los roles: tres niños esconden la prenda de vestir dentro del*	- Sillas - prendas de vestir. - papel bond - crayolas - colores - plumones - plastilina	40 minutos

Comentado [JMRP3]: Con esta pregunta se promueve que los estudiantes comprendan la importancia/utilidad/sentido de lo que están aprendiendo y coloca al docente en el nivel IV de la **Rúbrica 1 "Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje"**.
Además, promueve el **RAZONAMIENTO** de los estudiantes al preguntárseles **por qué** (**Rúbrica 2 "Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico"**).
Así también se puede brindar una retroalimentación descriptiva al mencionar que es importante saber ubicarse en el espacio porque esto permite que podamos encontrar las cosas de la aula o de la casa, así como encontrar una dirección acompañados siempre de un adulto y no perderse **(Rúbrica 3 "Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza").**

Comentado [JMRP4]: Con este comentario se promueve que los estudiantes comprendan la importancia/utilidad/sentido de lo que están aprendiendo y coloca al docente en el nivel IV de la **Rúbrica 1 "Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje".**

Comentado [JMRP5]: Con esta acción la docente establece normas de convivencia con los estudiantes acogiendo su perspectiva, esto ubica al docente en el nivel IV de la **Rúbrica 4 "Propicia un ambiente de respeto y proximidad"** y además **prevé un comportamiento inapropiado (Rúbrica 5: "Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes").**

	espacio que se les ha asignado y, además, dan las indicaciones, y un niño sigue estas para encontrar la prenda y ponérsela a la silla. Cuando lo logre, se intercambian los roles". - Antes de iniciar el juego, la docente hace el modelado dando ella primero las indicaciones como: "camina hacia adelante", "ahora hacia el lado donde tienes la pulsera", "ya estás cerca", "aún estás lejos", etc. Mientras los niños se están organizando, la docente debe desplazarse por las parejas o grupos formados preguntando si está claro lo que van a realizar o si presentan alguna dificultad. Durante el juego se mantienen cerca y está atenta a las necesidades de los niños e interviene y brinda retroalimentación cuando es necesario. - Luego de terminar el juego a docente invita a los niños comentar lo vivido en el juego y las indicaciones que ha brindó para que su compañero se desplace o cuando asumió el rol del que buscaba la prenda para vestir a la silla, si fu fácil seguir las indicaciones que le daban y cuáles fueron las dificultades que tuvo y cómo las resolvió. - A continuación la docente invita a los niños a registrar los desplazamientos que siguió en el juego a través del dibujo o modelado, para ello prevé una mesa auxiliar donde se encuentren hojas de papel bond, colores, crayolas, plumones, cartulinas, plastilina, masas, etc., luego los invita a utilizar los materiales recordándoles		

Comentado [JMRP6]: Con la acción de desplazarse se efectúa el monitoreo que es evidencia de la **Rúbrica 3 "Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza".** Aquí la docente aprovecha para responder algunas preguntas de los estudiantes, favoreciendo el tipo de **retroalimentación por descubrimiento o reflexión**, devolviendo al niño la pregunta ¿por qué crees tú?, entre otras.

Comentado [JMRP7]: Con esta acción la docente promueve la metacognición y el razonamiento de los niños **(Rúbrica 2 "Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico").**

Comentado [JMRP8]: Con esta estrategia los niños desarrollan la capacidad "Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas" y el desempeño "Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos".
Además, se evidencia la **Rúbrica 2 "Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico".**

	que los materiales son para compartir entre todos y si alguno de ellos desea un material que otro niño está usando, debe esperar a que termine de usarlo. Mientras los niños van realizando sus dibujos o modelando, la docente se desplaza por los grupos preguntando qué están dibujando o modelando y si tienen alguna dificultad cómo la están resolviendo.		
CIERRE	- Luego de que los niños han terminado de registrar sus desplazamientos, la docente les invita a reunirse en asamblea y los acompaña para que puedan compartir con los demás las estrategias que utilizaron para poner la prenda de vestir a la silla, ayudándose de los dibujos o modelados realizados. - Finalmente la docente puede preguntar: ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido?, dando la oportunidad para que los niños respondan. Además pueden realizarse otras preguntas metacognitivas como: ¿Cómo lo aprendiste?, ¿qué dificultades encostraste?, ¿cómo las resolviste?	- La voz	10 minutos

Comentado [JMRP9]: Con esta acción la docente establece una norma de convivencia y prevé un comportamiento inapropiado **(Rúbrica 5: "Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes").**

Comentado [JMRP10]: Monitoreo la **(Rúbrica 3 "Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza").** Aquí la docente aprovecha para responder algunas preguntas de los estudiantes, favoreciendo el tipo de **retroalimentación por descubrimiento o reflexión**, devolviendo al niño la pregunta ¿por qué crees tú?, entre otras.
Además, puede preguntar qué están dibujando, cómo lo están haciendo, si tienen alguna dificultad y cómo están resolviendo esta dificultad, con estas preguntas la docente está promoviendo la **metacognición** que es evidencia de la ...

Comentado [JMRP11]: Si son pocos niños y solo hacen un grupo, no es necesario reunirse en media luna para la asamblea, la conversación la pueden tener en el mismo grupo. En el caso que se hubieran formado dos grupos, si es más conveniente juntarlos para la asamblea.

Comentado [JMRP12]: Con esta estrategia los niños desarrollan la capacidad "Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas" y "Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio" y el desempeño "Prueba diferentes formas de resolver una ...

Comentado [JMRP13]: Con esta pregunta se promueve que los estudiantes comprendan la importancia/utilidad/sentido de lo que están aprendiendo y coloca al docente en el nivel IV de la **Rúbrica 1 "Involucra** ...

Comentado [JMRP14]: Esta pregunta promueve la **metacognición**, que es evidencia de la **Rúbrica 2 "Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico").**