



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL



Medio: Radio

Fecha: Del lunes 2 al viernes 6 de noviembre de 2020

Ciclo: II (3, 4 y 5 años)

Experiencia de aprendizaje

Viajeros de la imaginación

Resumen

El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que los estudiantes exploren sus ideas y tengan la oportunidad de transformar materiales y experimentar lúdicamente con su imaginación, para así crear mundos posibles y personajes salidos de la fantasía, narraciones y movimientos corporales. Harán esto a partir de experiencias significativas y de las emociones que estas les generan, dándoles un significado propio y novedoso. De esta manera, activarán su potencial creativo e imaginativo, haciendo uso de sus saberes previos e incentivando su curiosidad natural.

Para lograr el propósito señalado, esta semana los estudiantes realizarán diversas actividades. El **lunes** escucharán el diálogo entre Wilder y Sami sobre los viajes al espacio, y sabrán de la idea de Sami de jugar a hacer su propia nave para viajar con Cone y Cocó. Asimismo, escucharán un juego de palabras que Denise le enseña a Camote, y oirán su reflexión sobre todo lo que podemos inventar transformando cosas con la imaginación. Así, podrán crear unas alas de cartón para volar. Para terminar el día, se les invitará a mover el cuerpo al ritmo de la canción “Todo se puede transformar”. El **martes** conocerán a un animal increíble, el pez globo, que se infla y le salen espinas cuando se siente en peligro. También, escucharán sobre algunos animales salvajes, como el mono tití y el oso hormiguero, que necesitan vivir en la naturaleza, a diferencia de los animales domésticos, como la gallina y el conejo. Seguidamente, oirán de otros animales increíbles como el camaleón, que tiene la capacidad de cambiar de color; el delfín rosado y el ayaymama, que viven en la selva; y el cóndor andino, que vuela por las alturas de la cordillera de los Andes. Para cerrar el programa, bailarán la canción titulada “Viajeros de la imaginación”. El **miércoles** conocerán los otros animales fantásticos, aquellos que solo viven en nuestra imaginación. Escucharán a Sami jugar con Cone y Cocó a inventar cuentos disparatados, cuyos personajes son animales que crean haciendo sombras con sus manos. Además, conocerán las pautas para hacer un rompecabezas de un animal fantástico. Para concluir, moverán el cuerpo con la canción “De dónde vienen



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

las ideas”. El **jueves** escucharán a Denise hablar sobre plantas increíbles, como los bonsáis, las secuoyas y las venus atrapamoscas. A continuación, seguirán el diálogo entre Sami y Wilder sobre plantas extraordinarias y raras, tales como las copas de mono, los baobab, la puya Raimondi, y plantas medicinales como el achiote o el cedrón. Además, podrán crear una planta utilizando residuos de otras plantas, cáscaras de frutas y material reusable. Por último, bailarán con la canción “Viajeros de la imaginación”. El **viernes**, finalmente, escucharán acerca de los sentimientos que una situación generó en Sami y cómo, a partir de ello, creará una planta fantástica utilizando la imaginación. Asimismo, podrán crear su propia planta fantástica, mencionando cómo es, qué tamaño tiene, de qué color es, dónde vive, etc. Para concluir la semana, bailarán al ritmo de la canción “¿De dónde son las ideas?”.

Programas

1	Transformamos elementos con la imaginación	Lunes 2 de noviembre
2	Animales raros del mundo	Martes 3 de noviembre
3	Animales fantásticos	Miércoles 4 de noviembre
4	Plantas increíbles	Jueves 5 de noviembre
5	Plantas fantásticas	Viernes 6 de noviembre

Áreas y competencias

Personal Social:

- Construye su identidad.

Comunicación:

- Se comunica oralmente en su lengua materna.
- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Evidencia de aprendizaje¹ y criterios de evaluación¹

Criterios de evaluación	Evidencia de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none">• Explora materiales de su entorno y selecciona los que servirán en sus representaciones y producciones, y comenta lo que hizo y cómo lo hizo.	<ul style="list-style-type: none">• Describe las producciones que realizó, y comenta acerca de los materiales que utilizó y sus impresiones en relación con la experiencia.
<ul style="list-style-type: none">• Identifica información en el texto que escucha y expresa sus ideas al crear historias haciendo uso de palabras conocidas, gestos y movimientos, manteniéndose por lo general en el tema en los relatos que escucha o crea con la familia.• Deduce las características de los personajes de los relatos que escucha y lo comenta, opinando lo que le gusta o le disgusta de ellos.	<ul style="list-style-type: none">• Crea una historia y describe a los personajes que ha creado a partir de la conversación o del relato escuchado de su familia y da a conocer su elección.

¹Las evidencias de aprendizaje deben ser adaptadas y contextualizadas según el nivel de progreso de las competencias de los estudiantes.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Actividades complementarias

A continuación, sugerimos algunas actividades complementarias, las cuales deben ser adaptadas y contextualizadas según el nivel de progreso de las competencias de los estudiantes.

Lunes 2 de noviembre

- Acompañar a los estudiantes a utilizar materiales simples, como tubitos de papel higiénico, papel que ya no se usa en casa, cajitas de diversos productos, trocitos de tela, ramitas, hojas secas, para transformarlos en un objeto que les servirá para jugar.

Martes 3 de noviembre

- Conversar en familia sobre las características de los animales salvajes. Investigar cómo se alimentan, dónde viven y qué necesitan para seguir viviendo.
- Realizar dibujos o modelados de los animales que conozcan para crear un mural de todas las criaturas que conocerán en esta experiencia.

Miércoles 4 de noviembre

- Crear animales fantásticos. Pueden hacer rompecabezas donde se parta en tres pedazos los dibujos de animales conocidos. Jugar a hacer diferentes combinaciones y, sobre todo, conversar en familia sobre lo que hace ese animal y cómo vive en su imaginación.

Jueves 5 de noviembre

- Completar un mural de animales de todas las criaturas fantásticas.
- Conversar en familia acerca de cuáles son sus plantas favoritas. Describirlas o mostrar una foto, o, tal vez, la misma planta.

Viernes 6 de noviembre

- Crear plantas fantásticas a partir de las siguientes preguntas: ¿Dónde podría vivir la planta? ¿Qué color, forma, olor, textura o tamaño tendría? ¿Por qué es fantástica? ¿Cómo se alimentaría? ¿Qué nombre le pondrías?
- Dibujar su planta fantástica y agregarla a su mural.
- Crear un cuento, poema o canción en donde pueda incluir los animales y plantas de su mural.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Enfoque transversal

Enfoque de Derecho

Valor(es)	Conciencia de derechos
Actitud(es)	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.
Por ejemplo	Los padres o adultos responsables incentivan que los niños jueguen, y ellos reconocen que jugar es uno de sus derechos.

Recursos

- Hojas y material de escritura
- 4 o 5 dibujos o fotos de animales
- Tijera
- Flores
- Hojas secas
- Cáscaras de frutas
- Piedritas pequeñas
- Retazos de tela
- Hilachas
- Papeles usados
- Tapas de botella
- Tierra



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Enlaces de referencia

Recursos de la plataforma Aprendo en casa:

<https://aprendoencasa.pe/#/descubre-mas-recursos>

Currículo Nacional de la Educación Básica:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Orientaciones pedagógicas en la enseñanza aprendizaje a distancia.
Docentes del nivel Inicial:

<https://bit.ly/33LeoEx>

RVM 093-2020-MINEDU. Orientaciones Pedagógicas para el Servicio Educativo de Educación Básica durante el año 2020 en el Marco de la Emergencia Sanitaria por el Coronavirus COVID-19:

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/632256/RVM_N_093-2020-MINEDU.pdf

RVM 094-2020-MINEDU. Norma que Regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica:

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N_094-2020-MINEDU.pdf

“Te escucho, docente”

Apoyo **psicológico gratuito y personalizado** para mejorar la salud emocional de maestras y maestros.

[Ingresa aquí](#)

