



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL



Medio: Radio

Fecha: Del lunes 2 al viernes 13 de noviembre de 2020

Área curricular: Ciencia y Tecnología, Matemática, Personal Social y Comunicación

Ciclo: III (primer y segundo grado de Primaria)

Experiencia de aprendizaje

Reconocemos el uso del tiempo libre como nuestro derecho

Situación significativa

Como miembros de una familia y una sociedad, tenemos responsabilidades que cumplir en casa, en la escuela, en el barrio y en muchos otros espacios. Sin embargo, a raíz de la pandemia, en muchos casos estas responsabilidades han cambiado; por ejemplo, tenemos que cuidar mucho más nuestra higiene, cuidar o ayudar a otros miembros de la familia, participar de las labores domésticas o actividades que se realizan en casa, entre otras. Esto ha podido ocasionar que dejemos un poco de lado las actividades que más nos gusta hacer en nuestro tiempo libre, lo cual ha provocado sensaciones de cansancio, agobio o en muchos casos frustración. Ante esta situación, surge la necesidad de preguntarnos cómo estamos usando nuestro tiempo libre y si lo estamos aprovechando de manera adecuada.

Por ello, el propósito de esta experiencia de aprendizaje es que los estudiantes reconozcan la importancia de la recreación para su desarrollo personal e identifiquen las actividades que pueden realizar para aprovechar su tiempo libre. Para lograrlo, se enfrentarán al siguiente reto:

- ¿De qué manera puedo aprovechar mi tiempo libre?

Durante la primera quincena de noviembre, los estudiantes investigarán, desde las áreas de Ciencia y Tecnología, Matemática, Personal Social y Comunicación, sobre el tiempo libre y elaborarán un mural a partir del desarrollo de sus competencias comunicativas.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Competencias priorizadas

Ciencia y Tecnología	Matemática	Personal Social	Comunicación
<ul style="list-style-type: none">• Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo.• Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.	<ul style="list-style-type: none">• Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none">• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none">• Se comunica oralmente en su lengua materna.• Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.• Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.



PERÚ

Ministerio
de EducaciónAPRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Evidencias de aprendizaje y criterios de evaluación por área

Área	Evidencia	Criterio(s)
Ciencia y Tecnología	Explica, a través de un texto con dibujos, por qué crear objetos le permite satisfacer sus necesidades y puede ser una actividad para realizar en su tiempo libre.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza su explicación con base en sus observaciones y experiencias previas. Explica la relación de los objetos con su utilidad para satisfacer las necesidades de las personas. Explica cómo la creación de objetos impacta en su tiempo libre.
	Diseña un juguete como alternativa de solución para un problema que detecta en su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> Representa con dibujos y textos su alternativa de solución. Señala sus partes y describe el procedimiento que seguirá para construirlo. Selecciona los materiales según sus características físicas.
Matemática	<p>Elabora una tabla de doble entrada donde identifica las figuras geométricas que utilizará para construir su juguete favorito.</p> <p>Construye un juguete utilizando figuras geométricas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Modela objetos de su entorno con figuras geométricas. Describe las figuras geométricas indicando sus elementos (lados y vértices).
Personal Social	<p>Responde a la siguiente pregunta: ¿Por qué será importante usar el tiempo libre para el entretenimiento, el juego y las actividades artísticas y culturales?</p> <p>Dibuja y escribe las actividades que realiza en su tiempo libre y cómo se siente al hacerlas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona sobre el derecho que tiene al uso del tiempo libre y sustenta su reflexión desde sus experiencias. Se relaciona con los demás a partir de la elección de actividades en su tiempo libre.
	Elabora una propuesta de estrategias para el uso del tiempo libre en familia y la acompaña con dibujos.	<ul style="list-style-type: none"> Participa en la elaboración de una propuesta de estrategias para fomentar el buen uso del tiempo libre.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Comunicación	<p>Escribe un texto descriptivo sobre la actividad que más disfruta en su tiempo libre.</p> <p>Elabora un mural ilustrado de las actividades que realiza en su tiempo libre donde organiza las producciones elaboradas durante las dos últimas semanas y escribe la información necesaria para presentar dichas producciones.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Interactúa en diálogos dando respuestas y haciendo comentarios en los que utiliza un vocabulario de uso frecuente.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales.• Identifica información a partir de un texto oral.• Escribe un texto adecuándolo al propósito y al destinatario.• La información está organizada siguiendo la estructura del texto descriptivo.• Las ideas que escribe son claras y coherentes.• Utiliza en su texto recursos ortográficos básicos: punto final.• Hace uso de las mayúsculas en su texto.• Revisa su texto a partir de los elementos mencionados anteriormente.
--------------	---	--



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Programación de la primera quincena de noviembre

Ciencia y Tecnología	Matemática	Personal Social	Comunicación
<p>Lunes 2 de noviembre</p> <p>Explicamos por qué crear objetos sería una actividad a realizar en nuestro tiempo libre</p>	<p>Miércoles 4 de noviembre</p> <p>Preparándonos para construir nuestro juguete favorito con figuras geométricas</p>	<p>Jueves 5 de noviembre</p> <p>Reconocemos la importancia sobre el uso del tiempo libre en la familia</p>	<p>Viernes 6 de noviembre</p> <p>Describimos la actividad que más disfrutamos en nuestro tiempo libre</p>
<p>Lunes 9 de noviembre</p> <p>Inventamos nuestros juguetes y nos divertimos con ellos</p>	<p>Miércoles 11 de noviembre</p> <p>Construyendo mi juguete favorito con figuras geométricas</p>	<p>Jueves 12 de noviembre</p> <p>Así podemos usar el tiempo libre en la familia</p>	<p>Viernes 30 de octubre</p> <p>Elaboramos un mural ilustrado de las actividades en mi tiempo libre</p>



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL



Medio: Radio

Fecha: Lunes 9 de noviembre de 2020

Área curricular: Ciencia y Tecnología

Ciclo: III (primer y segundo grado de Primaria)

Sesión

Inventamos nuestros juguetes y nos divertimos con ellos

Resumen

El propósito de esta sesión es que los estudiantes diseñen una solución tecnológica, considerando sus partes, procedimiento, herramientas, instrumentos, materiales y medidas de seguridad. Para lograrlo, analizarán el mensaje de Areliz a fin de identificar el problema que presenta y lo anotarán en su cuaderno: “Crear un juguete que sea capaz de hacer largos recorridos, que sea muy resistente como para que pueda ser usado muchas veces, y que sea elaborado con material simple o reciclado. Además, debe ser bonito”. A partir de sus saberes previos, su imaginación y el diálogo con sus familiares, escribirán su propuesta de solución. Luego, escucharán información de la lectura “¿Cómo hacer un juguete?”, y, con la ayuda de un familiar, anotarán las ideas más relevantes.

Posteriormente, considerando la información obtenida, elaborarán un carrito de juguete. Para ello, primero dibujarán cómo se imaginan que es el carrito. Mientras dibujan, escucharán algunas indicaciones para realizarlo y los materiales que podrían emplear (de preferencia, reutilizables, como botellas de plástico, latas o cajas de leche). Seguidamente, dibujarán los materiales y herramientas que creen que necesitarán para elaborar el carrito. Asimismo, indicarán el tiempo que van a emplear en ello. Luego, con ayuda de un familiar, escribirán los pasos para la construcción del carrito tomando como referencia el procedimiento leído por el locutor: 1) Lava la botella de plástico y retira la etiqueta de la botella. 2) Con la ayuda de un adulto, haz dos agujeros en cada lado de la botella. Estos agujeros serán los puntos por donde pasarán los palitos para enganchar las ruedas. 3) Coloca los palitos en la botella de plástico. 4) Coloca las tapas de la botella en el carrito a modo de ruedas. Si no las tienes, puedes utilizar otro material similar. 5) Observa cómo queda el auto. Revisa todas sus partes para un buen funcionamiento.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Por otro lado, pensarán en las medidas de seguridad a tener en cuenta durante la construcción de su carrito de juguete a fin de evitar accidentes. Para ello, escucharán algunos ejemplos de medidas de seguridad y, luego, compartirán con su familia sus propias ideas al respecto.

Tras finalizar el programa, con la ayuda de sus familiares, implementarán su propuesta de solución tecnológica, verificarán su funcionamiento y, de ser necesario, realizarán los ajustes respectivos para mejorarla.

Competencia y capacidades

Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.

- Determina una alternativa de solución tecnológica.
- **Diseña la alternativa de solución tecnológica.**
- Implementa y valida la alternativa de solución tecnológica.
- Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica.

Evidencia de aprendizaje y criterios de evaluación

Diseña un juguete como alternativa de solución para un problema que detecta en su entorno.

Criterios de evaluación:

- Representa con dibujos y textos su alternativa de solución.
- Señala sus partes y describe el procedimiento que seguirá para construirlo.
- Selecciona los materiales según sus características físicas.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Actividades de extensión

- **1.er grado:** Aplica lo aprendido en esta sesión sobre crear objetos en su tiempo libre, desarrollando las actividades propuestas en la página 127 a la 130 del cuaderno de autoaprendizaje.
- **2.º grado:** Aplica lo aprendido en esta sesión sobre crear objetos en su tiempo libre, desarrollando las actividades propuestas en la página 126 a la 129 del cuaderno de autoaprendizaje.

Enfoque transversal

Enfoque de Derechos

Valor(es)	Libertad y responsabilidad
Actitud(es)	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.
Por ejemplo	Los estudiantes y sus familiares optan por usar su tiempo libre para diseñar e implementar la construcción de un carrito de juguete casero usando materiales reutilizables.

Recursos

- Lápiz
- Borrador
- Tajador
- Colores o plumones
- Cuaderno



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Orientaciones específicas de acuerdo con el estándar del ciclo

Para el desarrollo de la competencia “Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno”, se busca que el estudiante diseñe una solución tecnológica, considerando sus partes, procedimiento, herramientas, instrumentos, materiales y medidas de seguridad. Para el logro de este propósito, se espera que el estudiante movilice y combine las capacidades de la competencia.

Considere las siguientes recomendaciones para orientar al estudiante:

- A partir de analizar el mensaje de Areliz, identifica el problema que presenta y anótalo en tu cuaderno.
- Propón una alternativa de solución al problema a partir de tus conocimientos previos y el diálogo con tus familiares.
- Mejora tu propuesta de solución con la información que te brindemos en la sesión y con las ideas que te proporcionan tus familiares.
- Representa tu propuesta de solución tecnológica a través de un dibujo de cómo te imaginas que será, y los materiales y herramientas que crees que necesitarás para elaborarla. Entre los materiales que podrías utilizar, considera los reutilizables. Por ejemplo, una botella de plástico o una caja de leche, tapas de plástico, palitos largos, plastilina, témperas, entre otros.
- También, indica el tiempo que vas a emplear en su construcción y los pasos que llevarás a cabo. Para ello, considera como guía el ejemplo dado en la sesión sobre cómo construir un carrito con una botella de plástico.
- Dialoga con tus familiares sobre las medidas de seguridad y las formas de verificar el funcionamiento de tu juguete, y registra estas ideas en tu cuaderno.
- Con la ayuda de tus familiares, implementa tu propuesta de solución tecnológica, verifica su funcionamiento y, de ser necesario, realiza los ajustes respectivos para mejorarla.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL



Medio: Radio

Fecha: Miércoles 11 de noviembre de 2020

Área curricular: Matemática

Ciclo: III (primer y segundo grado de Primaria)

Sesión





Construyendo mi juguete favorito con figuras geométricas

Resumen

El propósito de esta sesión es que los estudiantes construyan un juguete empleando figuras geométricas bidimensionales y describan sus elementos. Para lograrlo, escucharán el caso de Fátima, quien, por encargo de su maestra, tiene como reto elaborar su juguete favorito.

Para ello, primero escucharán cómo Fátima ha escrito en su tabla de figuras geométricas la cantidad de figuras que usará para construir un tren. A partir de este ejemplo, le explicarán a un familiar la tabla que ellos elaboraron la semana pasada. Luego, con los datos de la tabla, recortarán figuras geométricas usando papel en desuso, revistas o periódicos. Después, construirán el juguete pegando las figuras en un papel bond o en una hoja del cuaderno.

Figuras geométricas que utilizaré para elaborar mi juguete favorito

Figura geométrica	Cantidad
	8 para hacer las llantas
	2 para hacer la locomotora y el vagón
	6 para hacer la locomotora y el vagón
	2 para hacer la locomotora y el vagón
Total	18 figuras

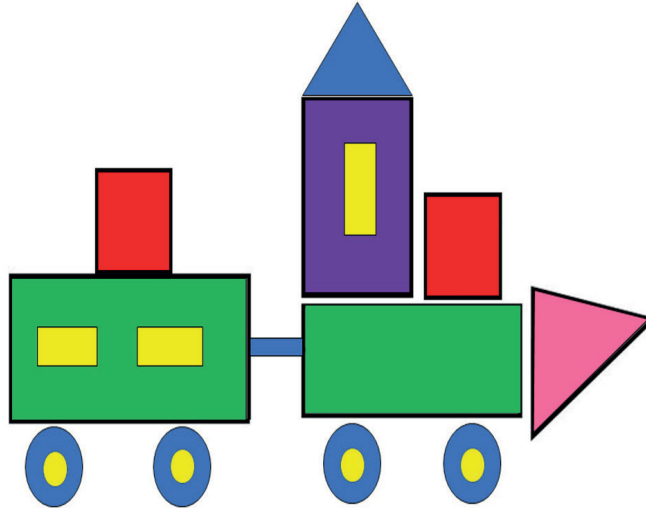


PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL



Mirando cada figura geométrica empleada, y con ayuda de un plumón, identificarán cuántos lados tiene y la forma de los mismos, y señalarán cuántas esquinas tiene cada una de ellas. Finalmente, con esta información, describirán su juguete favorito.

Competencia y capacidades

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

- **Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.**
- **Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.**
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.
- **Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas.**



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Evidencia de aprendizaje y criterios de evaluación

Construye su juguete favorito utilizando las figuras geométricas bidimensionales indicadas en su tabla.

Criterios de evaluación:

- Modela objetos de su entorno con figuras geométricas.
- Describe las figuras geométricas indicando sus elementos (lados y vértices).

Actividad de extensión

- **1.er grado:** Resuelve las actividades de la página 260 a la 262 del cuaderno de autoaprendizaje.
- **2.º grado:** Resuelve las actividades de la página 253 a la 256 del cuaderno de autoaprendizaje.

Enfoque transversal

Enfoque de Derechos

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 estudiantes promueven el respeto a su derecho a la recreación al construir su juguete favorito empleando figuras geométricas.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Recursos

- Cuaderno
- Hoja bond
- Lápiz
- Borrador
- Tajador
- Regla
- Papel periódico, papel en desuso o periódico
- Goma
- Tijera

Orientaciones específicas de acuerdo con el estándar del ciclo

Para el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, se busca que el estudiante construya un juguete empleando figuras geométricas bidimensionales y describa sus elementos. Para el logro de este propósito, se espera que el estudiante movilice y combine las capacidades de la competencia.

Considere las siguientes recomendaciones para orientar al estudiante:

- Revisa la tabla de figuras geométricas que elaboraste la semana pasada para asegurarte de que la hayas completado.
- Recorta el tipo y número de figuras que indica tu tabla para que puedas armar tu juguete.
- Observa y describe las características de las figuras geométricas empleadas en el juguete tomando en cuenta su forma, sus lados y sus vértices.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL



Medio: Radio

Fecha: Jueves 12 de noviembre de 2020

Área curricular: Personal Social

Ciclo: III (primer y segundo grado de Primaria)

Sesión

Así podemos usar el tiempo libre en la familia

Resumen

El propósito de esta sesión es que los estudiantes propongan estrategias para el uso del tiempo libre en familia. Para lograrlo, iniciarán recordando la experiencia de Luhana, compartida en la sesión anterior, sobre el uso del tiempo libre, y responderán preguntas a partir de sus saberes previos acerca de las estrategias que emplea ella para el uso de su tiempo libre. Asimismo, tomarán nota del nombre de la sesión.

Seguidamente, escucharán el testimonio de la mamá de Luhana sobre cómo logró que su hija use el tiempo libre a partir de diversas estrategias, y responderán preguntas en su cuaderno para identificar dichas estrategias. También, compartirán sus respuestas y escucharán las de la locutora. Luego, oirán a un especialista, que comparte información sobre estrategias para el uso del tiempo libre en familia. Enseguida, responderán preguntas sobre esta información y escucharán las respuestas de otros estudiantes, Mateo, Luhana y Johana.

Finalmente, escribirán en una hoja bond el título de su trabajo: “Propuesta de estrategias para el uso del tiempo en familia”, y, luego, elegirán una estrategia, escribirán el nombre de esta, describirán cómo la aplicarán y la dibujarán. Después, compartirán su propuesta con su familia.

Para reflexionar sobre lo aprendido en la sesión, dialogarán con sus familiares en torno a las siguientes preguntas: ¿Qué estrategia elegiste para el uso del tiempo libre? ¿Para qué nos servirá este aprendizaje?



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Competencia y capacidades

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

- Interactúa con las personas reconociendo que todos tenemos derechos.
- Construye y asume normas y leyes.
- Maneja conflictos de manera constructiva.
- Delibera sobre asuntos públicos.
- **Participa en acciones que promueven el bienestar común.**

Evidencia de aprendizaje y criterio de evaluación

Elabora una propuesta de estrategias para el uso del tiempo libre en familia a partir de actividades de su elección y la acompaña con dibujos.

Criterio de evaluación:

- Participa en la elaboración de una propuesta de estrategias para fomentar el buen uso del tiempo libre.

Actividades de extensión

- Realiza la ficha de autoaprendizaje para el 1.º grado.
- Realiza la ficha de autoaprendizaje para el 2.º grado.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Enfoque transversal

Orientación del Bien Común

Valor(es)	Empatía
Actitud(es)	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Por ejemplo	Los estudiantes promueven el bienestar de su familia al proponer estrategias para compartir actividades que realicen juntos en su tiempo libre.

Recursos

- Cuaderno
- Hojas bond
- Lápices de colores
- Borrador



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Orientaciones específicas de acuerdo con el estándar del ciclo

Para el desarrollo de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, se busca que los estudiantes propongan estrategias para el uso del tiempo libre en familia. Para el logro de este propósito, se espera que el estudiante movilice y combine las capacidades de la competencia.

Considere las siguientes recomendaciones para orientar al estudiante:

- Escucha atentamente el testimonio de la mamá de Luhana sobre cómo logró que su hija use el tiempo libre e identifica las estrategias que utilizó.
- Toma como referencia la información brindada por el especialista sobre algunas estrategias para el uso del tiempo libre en la familia para que puedas elaborar tu propuesta.
- Escribe en una hoja bond el título de tu trabajo (“Propuesta de estrategias para el uso del tiempo en familia”), el nombre de la estrategia que elegiste, una descripción de cómo la realizarás y un dibujo que la represente. Luego, comparte tu propuesta con tus familiares.
- Para reflexionar sobre lo aprendido en la sesión, dialoga con tus familiares a partir de estas preguntas: ¿Qué estrategia elegiste para el uso del tiempo libre? ¿Para qué nos servirá este aprendizaje?



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL



Medio: Radio

Fecha: Viernes 13 de noviembre de 2020

Área curricular: Comunicación

Ciclo: III (primer y segundo grado de Primaria)

Sesión

Elaboramos un mural ilustrado de las actividades en mi tiempo libre

Resumen

El propósito de esta sesión es que los estudiantes elaboren un mural ilustrado de las actividades que realizan en su tiempo libre en el que organicen las producciones desarrolladas durante las dos últimas semanas. Para lograrlo, a partir de la información que les brindan en la sesión, conocerán la definición de mural, e identificarán sus partes: título, presentación, información complementaria y secciones.

Tras haber comprendido esta información, elaborarán un mural ilustrado de las actividades que llevan a cabo en su tiempo libre, utilizando las producciones de las áreas de Ciencia y Tecnología, Matemática, Personal Social y Comunicación. Para ello, con el apoyo de un familiar, planificarán y escribirán el título del mural y los nombres de las secciones, y lo acompañarán con dibujos relacionados con el contenido del mural. También, podrán utilizar letras móviles para algunos textos como el título.

Posteriormente, revisarán si su mural presenta todas sus partes e incluye dibujos, si lo que han escrito es coherente y claro, y si emplea correctamente las mayúsculas y los recursos ortográficos. Finalmente, presentarán el mural a su familia asegurándose de emplear un tono de voz adecuado, gestos para acompañar su discurso y material de apoyo para su explicación.

Para reflexionar sobre lo aprendido en la sesión, dialogarán con sus familiares a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Para qué te servirá lo aprendido?



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Competencias y capacidades

Se comunica oralmente en su lengua materna.

- Obtiene información del texto oral.
- **Infiere e interpreta información del texto oral.**
- **Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.**
- **Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.**
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

- **Adecúa el texto a la situación comunicativa.**
- **Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.**
- **Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.**
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

Evidencia de aprendizaje y criterios de evaluación

Elabora y presenta un mural ilustrado de las actividades que realiza en su tiempo libre en el que escribe el título y las secciones correspondientes a las producciones elaboradas durante las dos últimas semanas.

Criterios de evaluación:

- Identifica información sobre la definición y las partes de un mural a partir de un texto oral.
- La información está organizada siguiendo la estructura del mural.
- Escribe el texto adecuándolo al propósito y al destinatario.
- Las ideas que escribe son claras y coherentes.
- Utiliza en su texto recursos ortográficos básicos: punto final.
- Hace uso de las mayúsculas en su texto.
- Revisa su texto a partir de los elementos mencionados anteriormente.
- Para su presentación, utiliza recursos verbales, no verbales y paraverbales, así como material de apoyo para acompañar su explicación.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Actividades de extensión

- **1.er grado:** Cuaderno de autoaprendizaje 1. Unidad 5. Desarrolla las tareas 2, 3 y 4 de la página 155 para evaluar su exposición del mural.
<https://bit.ly/34UFeuh>
- **2.º grado:** Cuaderno de autoaprendizaje 2. Unidad 5. Desarrolla las tareas 4, 5 y 6 de la página 154 para evaluar su exposición del mural.
<https://bit.ly/34QBdXU>

Enfoque transversal

Enfoque de Derechos

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 estudiantes reconocen que el derecho al descanso es importante para mantener una vida saludable, ya que identifican que, en esos momentos, pueden realizar actividades que disfrutan. Dichas actividades las presentan en un mural junto con las producciones realizadas en las cuatro áreas.



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Recursos

- Hojas bond
- Lápiz
- Borrador
- Colores
- Plumones
- Tijeras
- Cartón, triplay o cartulina
- Tela
- Goma
- Lapicero
- Producciones de las áreas de Ciencia y Tecnología, Matemática, Personal Social y Comunicación



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Orientaciones específicas de acuerdo con el estándar del ciclo

Para el desarrollo de las competencias de oralidad y escritura, se busca que el estudiante elabore un mural ilustrado de las actividades que realizan en su tiempo libre en el que organicen las producciones desarrolladas durante las dos últimas semanas. Para el logro de este propósito, se espera que el estudiante movilice y combine las capacidades de las competencias.

Considere las siguientes recomendaciones para orientar al estudiante:

- Escucha la información que te brindan sobre el mural e identifica sus partes (título, presentación, información complementaria y secciones).
- Planifica lo que vas a escribir en tu mural. Para ello, utiliza las siguientes preguntas: ¿Qué vamos a escribir? ¿A quiénes estará dirigido? ¿Qué tipo de lenguaje utilizaremos?
- Escribe lo que has planificado y acompáñalo con dibujos. Para ello, solicita apoyo a tus familiares. También, puedes utilizar letras móviles para algunos textos, como el título.
- Revisa que tu mural tenga todas sus partes, que incluya dibujos, que las ideas sean coherentes y claras, y que emplees correctamente las mayúsculas y los recursos ortográficos.
- Expón tu mural a tus familiares. Para ello, utiliza una entonación adecuada, emplea el mural como material de apoyo y haz algunos gestos (con los ojos y las manos) para acompañar tu discurso. Además, escucha con atención los aportes y dudas de tus familiares.
- Dialoga con tus familiares sobre lo aprendido en esta sesión. Para ello, responde estas preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Para qué te servirá lo aprendido?



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 Primaria:

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

Orientaciones pedagógicas en la enseñanza aprendizaje a distancia.

Docentes del nivel Primaria:

<https://bit.ly/2lhxiOQ>

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](#)

