

PROPUESTAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Según las rúbricas de observación



ETAPA
DESCENTRALIZADA

2023

INICIAL



ACTIVIDAD: "REPRESENTO EL CUENTO MOTOR: LAS AVENTURAS DE ANITA Y SU PERRO OLLUCO"

I. DATOS GENERALES

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

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD			
CAPACIDADES	DESEMPEÑO 5 AÑOS	EVIDENCIAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.- Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none">- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.- Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.)	<ul style="list-style-type: none">- Movimientos autónomos realizados en el cuento motor.	<ul style="list-style-type: none">- Realiza movimientos con su cuerpo para desplazarse y manipular objetos y expresa con gestos y posturas sus emociones y pensamientos.

SECUENCIA METODOLÓGICA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a sentarse en el suelo, en semicírculo, junto conmigo, les comentamos hemos venido con nuestra amiga Anita y su perro Olluco, que ellos quieren que les acompañemos a hacer un viaje con la imaginación, para visitar a sus abuelitos, ¿Les gustaría acompañarlos? - Comentamos que para que todos podamos participar debemos tomar algunos acuerdos de convivencia, ¿Cuáles podrían ser? - A continuación, comentamos que nuestra amiga Anita (muñeca) está muy feliz porque viajará a visitar a sus abuelitos junto a su perrito llamado Olluco y a los niños. Preguntamos: ¿Alguna vez has ido a visitar a un familiar que está lejos?, ¿cómo llegaste?, ¿qué observaste en el camino?, ¿has participado antes de un cuento motor?, ¿cómo te imaginas que es? - Luego de la respuesta de los niños, decirles "Hoy vamos a representar con los movimientos de nuestro cuerpo el cuento motor las aventuras de Anita y perro Olluco", este juego del cuento motor nos ayuda a mejorar nuestra coordinación y equilibrio porque vamos a proponer movimientos y gestos creativos con libertad; para hacer el viaje con la 	<ul style="list-style-type: none"> - Títere o muñeca de niña y perro 	

Comentado [JMRP1]: Siéntate en el suelo y trata siempre de colocarte a la altura de sus ojos cuando hables con los niños, sonríeles, tócales suavemente el hombro o la cabeza y si ellos lo permiten puedes abrazarlos. **Rúbrica 4 "Propicia un ambiente de respeto y proximidad".**

Comentado [JMRP2]: Luego de comentarles puedes hacer que sea Anita, la muñeca o títere, quién hable e **interactúe directamente con los niños y** ella los invite a acompañarla a visitar a sus abuelos.

Comentado [JMRP3]: 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")**. Estos acuerdos podrían ser compartir los materiales, entre otros.

Comentado [JMRP4]: Se sugiere los siguientes: Compartir los materiales que se van a utilizar. Esperar a que el compañero deje de utilizar el material que necesito o le pregunto si podemos utilizarlo los dos. Respetar el espacio del otro para evitar choques entre ellos. No es necesario registrar los acuerdos en la pizarra, esto es opcional. Esta acción no nos debe tomar más de dos minutos

Comentado [JMRP5]: Con esta pregunta se promueve el razonamiento, que es evidencia de la **Rúbrica 2 "Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico"**.

Comentado [JMRP6]: Esta pregunta permite a los estudiantes elaborar hipótesis y desplegar su imaginación, además da la posibilidad al docente de hacer retroalimentación por descubrimiento o reflexión, en primer lugar y si ellos no supieran se les puede decir que un cuento motor, es un cuento con movimiento, en el que mientras se narran una historia, vamos representándolos con los

Comentado [JMRP7]: Con este comentario la docente 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"**

	<p>imaginación se va a utilizar el espacio del patio/aula y también algunos materiales que están a su disposición como telas, taburetes, hula, hula, entre otros, ¿qué más podríamos utilizar?”</p>		
DESARROLLO	<p>- Ponemos al alcance de los niños los materiales que se van a utilizar para el cuento motor como telas, hula hula, taburetes, entre otros y damos espacio para que los exploren con libertad, para que descubran las posibilidades de uso que tienen; luego preguntamos ¿cómo utilizarías estos materiales?, ¿de qué otra forma nos pueden servir?</p> <p>- Luego pedimos a los niños que nos acompañen durante la aventura que vivirá Anita con su perro Olluco. Durante el desarrollo del cuento pueden hacer los gestos y movimientos corporales como deseen, además pueden proponer situaciones que enriquezcan el cuento y permitan el libre movimiento del cuerpo.</p> <p>CUENTO:</p> <p>“En una mañana soleada salimos de casa rumbo a la agencia de viajes donde nos espera un ómnibus de gran tamaño (mostramos un timón u otro objeto que</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Telas - Taburetes - bancas - hula hula - hojas de papel - colores - plumones - plastilina - goma - tijeras, etc. 	

Comentado [JMRP8]: Con esta pregunta se invita a los niños a proponer otros materiales, es decir, se acoge su perspectiva, esto ubica al docente en el nivel IV de la **Rúbrica 4 “Propicia un ambiente de respeto y proximidad”**.

Comentado [JMRP9]: Con estas pregunta se promueve el razonamiento, que es evidencia de **la Rúbrica 2 “Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico”**.

Comentado [JMRP10]: Esto hay que mencionárselo a los niños para invitarlos a hacer sus propias propuestas, además durante el desarrollo del cuento también se les puede pedir que propongan movimientos que todos los demás pueden imitar, si lo desean. Con esto se evidencia que acoge su perspectiva, esto ubica al docente en el nivel IV de la **Rúbrica 4 “Propicia un ambiente de respeto y proximidad”**.

Comentado [JMRP11]: Esta narración es referencial, se pueden agregar otros elementos que hagan más rico el cuento e inviten a los niños a utilizar los diversos materiales de los que se disponen. Para iniciar la docente puede hacer el modelado de los primeros gestos y movimientos, pero cuando se da cuenta que los estudiantes comprendieron la dinámica, debe esperar a que sean los niños quienes propongan primero sus movimientos y ella puede imitarlos. Durante la narración se les va preguntando a los niños ¿por dónde más pasó Anita?, entre otras preguntas que inviten a los niños a hacer sus propias propuestas (Evidencia que acoge su perspectiva, esto ubica al docente en el nivel IV de la **Rúbrica 4 “Propicia un ambiente de respeto y proximidad”**).

	<p>representa el ómnibus que vamos a subir), subamos todos a este carro y ubiquémonos en los asientos (si desean pueden utilizar sillas, bancas y taburetes o pueden sentarse en el piso).</p> <p>El ómnibus partió, todos íbamos felices, de pronto el chofer dio un giro inesperado hacia un lado y todos nos asustamos (puede preguntarse aquí ¿qué carita ponen cuando están asustados?), luego pasamos por un lugar donde ya no había pista y había muchas piedras en el camino, ¿cómo va en carro en un camino así? (se espera a que los niños propongan un movimiento, si no hubiera propuesta, la docente hace la propuesta motora).</p> <p>Nuestro viaje terminó con calma, bajamos del ómnibus y nos dimos con la sorpresa que aún no estábamos en casa de los abuelos de Anita, así que tuvimos que ir por un camino empedrado, nosotros vamos despacio, pero Olluco va corriendo, ¿cómo caminamos si vamos por un lugar que tiene muchas piedras?, ¿cómo camina el perro de Anita?</p> <p>Al finalizar el camino nos estaba esperando un hermoso bote de muchos colores nos subimos en él y todos juntos ayudamos a remar con dirección a la casa de los abuelos, sobre las aguas tranquilas de aquel lago, los que desean pueden subirse al bote y los demás pueden cruzar el lago nadando o como prefieran.</p>		
--	---	--	--

	<p>Cuando llegamos al otro lado del lago, bajamos del bote felices pero cansados y los que nadaron estaban más cansados que los que fueron en bote, afortunadamente llegamos a un lugar dónde había pasto verde y fresco y nos recostamos a descansar un rato; luego nos levantamos y seguimos caminando observando todo, de pronto nos encontramos con un túnel estrecho por el cual teníamos que pasar en columna de uno y al salir del túnel vimos por fin la casita de los abuelitos de Anita, ellos estaban esperándonos felices”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finalizado el cuento motor, invitamos a los niños a sentarnos o acostarnos en el piso para respirar lentamente y sentir los latidos de su corazón. Esto se hace varias veces hasta que su respiración de haya estabilizado. - Preguntamos: ¿Qué emociones les provocó este cuento? ¿qué parte del camino les gustó más? ¿por qué?, ¿quisieran realizar ese viaje? ¿a quiénes llevarían? - Proponemos a los niños representar la parte que más les gustó o emocionó de la travesía de Anita y su mascota Olluco, para ello se les invita a tomar los materiales que deseen, recordándoles los acuerdos de convivencia como compartir los materiales o esperar su turno para usarlos. Mientras los niños van realizando sus dibujos o modelando, la docente se 		
--	---	--	--

Comentado [JMRP12]: Esto es para propiciar la relajación y volver al estado de calma, evidencia del desempeño **“Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración”**.

Comentado [JMRP13]: Al preguntar por las emociones, la docente da la posibilidad a los estudiantes de demostrar el desempeño **“Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo”**. La respuesta puede darla el niño con palabras o con gestos. El preguntar por qué promueve el razonamiento de los estudiantes, que es evidencia de la **Rúbrica 2 “Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico”**.

Comentado [JMRP14]: Durante el espacio de tiempo que los niños están modelando o dibujándola docente se desplaza por los niños preguntándoles qué están haciendo, cómo lo están haciendo, si tienen alguna dificultad y cómo lo están solucionando, esto es evidencia de la **Rúbrica 3 Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza**.

Comentado [JMRP15]: Con esta acción la docente establece una norma de convivencia y prevé un comportamiento inapropiado (**Rúbrica 5: “Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes”**).

	desplaza por los grupos preguntando si está claro lo que van a realizar o si tienen alguna dificultad.		
CIERRE	<p>- Terminado el espacio de expresión plástica, se invita a los niños a compartir con los demás lo que han realizado y a exponer sus producciones en un lugar del aula habilitado para ello, podemos hacer algunas preguntas como: ¿Qué has representado?, ¿por qué decidiste representarlo?, ¿cómo lo hiciste?, ¿qué aprendieron o hicieron hoy?, ¿para qué sirve o por qué es importante lo que has aprendido/hecho?, ¿podrían hacer este juego con su familia?. Luego de sus respuestas podemos agregar “Estoy de acuerdo con lo que han dicho, además, lo que hemos hecho en el cuento motor, nos ha servido para conocer mejor nuestro cuerpo y proponer movimientos y gestos creativos con libertad; esto nos ayuda a mejorar nuestra coordinación y equilibrio, además si jugamos esto en familia, lograremos pasar un rato divertido haciendo un poco de ejercicio que es bueno para nuestra salud. Además de todo esto, por las caritas de sonrisa que tuvieron veo que ha sido muy divertido”.</p>		

Comentado [JMRP16]: Este desplazamiento de la docente es evidencia del monitoreo que realiza, además debe aprovechar 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 (**Rúbrica 3 “Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza”**). 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 **Rúbrica 2 “Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico”**.

Comentado [JMRP17]: Con estas preguntas la docente está promoviendo la **metacognición** que es evidencia de la **Rúbrica 2 “Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico”**.

Comentado [JMRP18]: Con esta pregunta la docente 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 [JMRP19]: Esta interacción debe darse después de la respuesta de los estudiantes, no antes. Con esta interacción se explicita el **sentido/utilidad/importancia** de lo que se aprende y lo coloca en el nivel IV de **Rúbrica 1 “Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje”**.