



GRUPO  
**DOCENTE PERÚ**  
ALCANZANDO EL ÉXITO

# PROPUESTAS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

---

Según las rúbricas de  
observación



## *PRIMARIA*

ETAPA  
DESCENTRALIZADA  
**2023**



# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

## JUGAMOS PARA CONOCERNOS MEJOR.

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N °
2. Grado y Sección : 1° "X"
3. Docente :
4. Fecha :

### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: "Hoy jugaremos juntos para conocernos".

Área	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE				
	Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
	<b>Enfoque transversal: ENFOQUE DE INCLUSION.</b> Los estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.				
PS	<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN.</b> *Interactúa con todas las personas *Construye normas y asume acuerdos y leyes. *Maneja conflictos de manera constructiva *Delibera sobre asuntos públicos *Participa en acciones que promuevan el bienestar común.	Establece relaciones con sus compañeros/as respetando sus características físicas o culturales. Cumple con sus deberes en el aula de acuerdo a su edad, para beneficio de todos/as..	*Participación en el juego.  *Trato con respeto y sin maltrato, durante y después del juego.  * Respeto de las reglas del juego.	Participa en juegos y actividades en clase o pequeños grupos, en los cuales respeta a sus compañeros/as de acuerdo a las reglas establecidas.	Escala de valoración.

ANTES DE LA SESIÓN	RECURSOS O MATERIALES
*Aprender la letra de la canción: Anexo 1. • Aprender la letra de la ronda: Anexo 2. • Siluetas de frutas que cortarás por la mitad (mango, manzana, pera y naranja) con los nombres de los niños y las niñas. • Cuatro papelotes con un árbol dibujado en cada uno. • Carteles con preguntas	*Cinta masking tape • Pizarra • Plumones para pizarra o tizas • Papelotes reusables para registrar la toma de acuerdos • Tira de papelotes • Plumón para papel • Carteles con preguntas

### MOMENTOS Y TIEMPOS DE LA SESIÓN

## INICIO

- Dales la bienvenida y comparte con los niños y las niñas cómo te sientes este primer día de clases, luego permite que ellos lo hagan también.
- Forma con ellos una ronda para entonar la canción “Hay que saludar” (ver Anexo 1). Canta tú la canción y los estudiantes escuchan la melodía y la letra. Puedes compartir solo la melodía, tarareando o con la boca cerrada.
- Abre el diálogo con los estudiantes acerca de qué les pareció la canción. Los estudiantes tienen la oportunidad de compartir canciones que ellos conocen de su escuela a la que asistieron en inicial.
- Presenta el propósito de la sesión: “Hoy jugaremos juntos para conocernos”. Con esto vamos a aprender nuestros nombres. Para ello es importante:
  - Que todos y todas participemos en el juego.
  - Que nos tratemos con respeto y sin maltratarnos, durante y después del juego.
  - Que respetemos las reglas de este juego.

## Problematización.

-Presentas la siguiente imagen y les ayudas a iniciar el dialogo con preguntas:

¿A quiénes observan aquí? ¿Cómo se sienten? ¿Porque se sentirán así? ¿donde crees que se han conocido?



## Análisis de la información:

Diles a los niños y las niñas que realizarán el juego: “Colocamos las frutas en el árbol”:

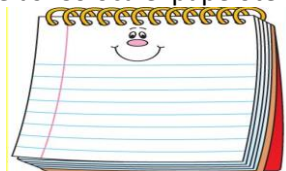
- El juego consiste en entregarles a los niños y las niñas, indistintamente, la mitad de la silueta de una fruta (manzana, naranja, pera y mango).
- Los estudiantes deberán buscar al compañero o compañera que tenga la otra parte de la silueta y conversar sobre cuál es su nombre y qué les gusta hacer.
- Coloca en la pizarra cuatro árboles, cada uno dibujado en un papelote, los niños y las niñas pegan las siluetas de las frutas en el árbol respectivo y, luego, se presentan mutuamente.

## Toma de decisiones:

Pregunta si alguien conocía este juego.

Permite que cada estudiante cuente a sus compañeros/as, si este juego tenía las mismas reglas; si nadie lo conoce construye con tus estudiantes las posibles reglas de juego. Podrías usar las siguientes preguntas: ¿Qué debemos tener en cuenta al jugar?, ¿creen que son importantes las reglas en el juego?, ¿por qué?, ¿pueden proponer algunas otras reglas para jugar?, ¿cuáles? Los estudiantes hacen sus propuestas y acuerdan aquellas que son necesarias (pueden ser cuatro).

- Escribe las propuestas en un papelote y léelas. Coloca el papelote en un lugar visible.



Escribimos un compromiso para poner en práctica nuestra clase de ahora.



ANEXOS

**ANEXO 1**

**Hay que saludar**

(Melodía: Pin Pon es un muñeco)

Hay que saludar, hay que saludar

Porque el que saluda amigos tendrá.

Hay que sonreír, hay que sonreír

Porque el que sonríe, vivirá feliz.