

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Escribimos sobre un juego

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	CONDESUYOS	AREA	Comunicación	GRADOS:	1ER Y 2DO
I.E.	40467 LA CAPILLA	DOCENTE	Delbis Arelys Gallardo Vera	FECHA:	23 de abril

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE III CICLO (NIVEL 3)

Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro a partir de su experiencia previa y de alguna fuente de información. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema. Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores y de referentes; emplea vocabulario variado. Utiliza recursos ortográficos básicos para darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona sobre la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe, y opina acerca del uso de algunos recursos textuales para reforzar sentidos y producir efectos en el lector según la situación comunicativa

CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA/PRODUCTO	INST. DE EVAL.
<ul style="list-style-type: none"> - 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 contexto del texto escrito. 	<p>1er grado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifica su escritura considerando para que y quien escribirá. • Utiliza la mayúscula y el punto final que contribuyen a darle sentido al texto. • Revisa con ayuda del profesor su escritura. <p>2do grado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribe rimas usando nombre de sus compañeros. • Utiliza la mayúscula y el punto final. • Revisa teniendo las ideas claras sobre las palabras que terminan igual • Mejora su texto considerando lo que le falta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escriben rimas, con nombres de sus compañeros organizando ideas en forma coherente 	<p>Escala de valoración</p>

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

<p>Gestiona su aprendizaje con autonomía. Define metas de aprendizaje Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Gestiona información del entorno virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales.
--	--

Enfoque de orientación al bien común

Valores	Por ejemplo
Empatía y responsabilidad.	Compartir bienes comunes, demostrar apoyo entre compañeros ante una situación de dificultad y comprender sus circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar imagen para motivar ➤ Tener listo papelotes y plumones. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Imagen para motivar ➤ Papelotes y plumones.

INICIO


Se invita a participar en el juego “Bingo de nombres”, la docente explica las instrucciones

JUGAMOS “BINGO DE NOMBRES”

1. Diseña tu tarjeta de esta manera:

BINGO


Materiales:



2. Elabora una tarjeta de bingo. Cada niña y niño debe tener una.

3. Escribe seis nombres en la tarjeta: tres de tus compañeras y tres de tus compañeros.

1. Escribe todos los nombres de tus compañeras y compañeros en papelitos y colócalos en una bolsa.
2. Saca uno por uno los papelitos. Lee el nombre en voz alta. Los demás buscan en su tarjeta y lo marcan o pintan.



Gana la niña o el niño que completa su tarjeta primero.

Responden las preguntas.

ATENCION DIFERENCIADA

PRIMER GRADO	SEGUNDO GRADO
¿Creen que faltó alguna regla o paso en el texto? Expliquen cuál.	¿Qué pasa si no cumplimos con las reglas del juego? ¿Cómo se sintieron al jugar?

El propósito a lograr el día de hoy es:

Escribimos un texto instructivo sobre un juego teniendo en cuenta las partes del texto



Se propone junto con los estudiantes los **acuerdos de convivencia**, que permitirán una adecuada participación durante el desarrollo de la actividad.

- ☺ Escuchamos las indicaciones de la maestra
- ☺ Respetamos el tiempo para resolver nuestras tareas
- ☺ Respetamos las opiniones de los demás.

DESARROLLO

PLANIFICACIÓN

Respondan la siguiente pregunta:

¿Qué juegos suelen practicar las niñas y los niños de tu localidad?

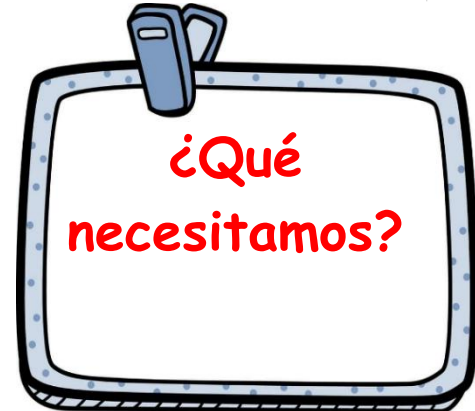
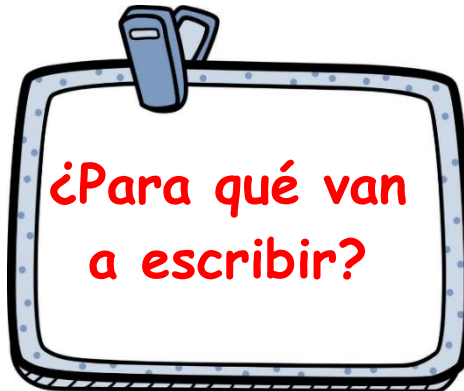
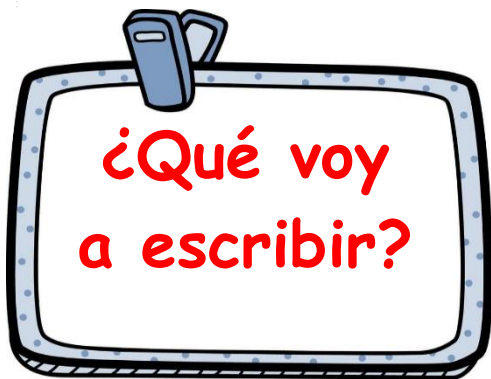
Escriben n los nombres de los juegos.

El gato y el ratón

La ronda del lobo

Eligen uno que les gustaría compartir con otras niñas y otros niños que no viven en su localidad.

Se les indica que recuerden qué se necesita y cómo se juega, el que eligieron, planifican el texto respondiendo las preguntas.



Organizan ideas con la orientación de la maestra

¿Qué materiales necesitarás?

¿Cuáles serán los pasos para jugar?

¿Cómo se gana el juego?

Textualización

Esciben el primer borrador del juego., se acompaña a cada estudiante en el desarrollo de está actividad

Nombre del juego: _____
Materiales: (Escribe y dibuja.)

Solicita que revisen cada parte de su texto, a fin de verificar que han seguido el orden planteado. Además, precisa que los nombres se escriben con mayúscula inicial. Pregunta lo siguiente: ¿dónde más se deben colocar las mayúsculas?

Procedimiento:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

REVISION

Se solicita que revisen cada parte de su texto, a fin de verificar si han seguido el orden planteado. Además, se precisa que los nombres se escriben con mayúscula inicial.

PRIMER GRADO

Marca con x tu respuesta:

En el instructivo	Sí	No
¿Escribimos el título?		
¿Escribimos los materiales?		
¿Escribimos las instrucciones ordenadas y numeradas?		
¿Usamos letras mayúsculas al iniciar las oraciones?		
¿Colocamos punto al final de cada oración?		

SEGUNDO GRADO

Marca con x tu respuesta:




1) Escribí el título del juego		
2) Hice un listado de los materiales utilizados en el juego.		
3) Escribí paso a paso las instrucciones		
4) Inicie las instrucciones con una palabra que indica acción.		
5) Inicie cada las instrucciones con letra mayúscula y coloque un punto final.		
6) Incluí imágenes vinculadas al juego.		

Mejoran su texto antes de escribir la versión final.

Escriben la versión final en un papelote y compartan el juego que eligieron con toda la clase.

CIERRE

Metacognición:

-  ¿Qué aprendiste?
-  ¿Cómo lo aprendiste?
-  ¿Para qué te servirá lo aprendido?

Reflexiono sobre mis aprendizajes:

Mis aprendizajes	Lo logré 	Lo estoy intentando	¿Qué necesito mejorar?
------------------	---	---------------------	------------------------

			
- Escribe rimas usando nombre de sus compañeros.			
- Utiliza la mayúscula y el punto final.			
- Revisa teniendo las ideas claras sobre las palabras que terminan igual			
- Mejora su texto considerando lo que le falta			

Instrumento de evaluación:

Se evalúa mediante una escala de valoración

Actividades para la casa:

Desarrolla la ficha de aplicación propuesta.