



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

Experiencia de aprendizaje 9 | V CICLO (5.º y 6.º PRIMARIA)



1, 2, 3, ¿cómo lo resuelvo esta vez?

Guía transdisciplinaria para estudiantes y sus familias

Orientaciones para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje desde las sugerencias del equipo transdisciplinario



Duración estimada:
2 semanas

Estimadas familias:

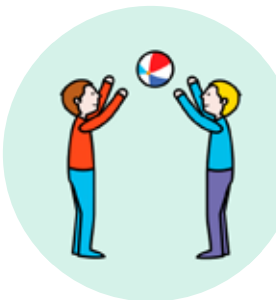
Esta guía transdisciplinaria se consolida con la intervención de un equipo de profesionales docentes y no docentes de la modalidad de Educación Básica Especial, quienes la han desarrollado de manera conjunta y articulada. Es así que, a partir de las sugerencias de psicólogas/gos, terapeutas ocupacionales, terapeutas del lenguaje, terapeutas físicos y educadores especiales, les brindamos diversas adecuaciones para cada actividad desde cinco áreas de desarrollo.





Área sensorial

Las y los estudiantes pueden llegar a percibir el mundo por medio de los sentidos. Los estímulos sensoriales llegan al cerebro, son procesados y almacenados como experiencias que luego se utilizan para construir aprendizajes. Estos sentidos son la visión, el oído, el tacto, el olfato, el gusto, el movimiento (vestibular) y la consciencia corporal (propiocepción).



Área motora

Las y los estudiantes pueden llegar a controlar su postura y realizar movimientos para desplazarse en su medio, interactuando con su ambiente físico, ya sea estando sentadas/os, de pie, caminando, corriendo o utilizando sus manos en actividades y acciones que tengan un significado y un propósito.



Área cognitiva

Las y los estudiantes pueden elaborar su pensamiento y adquirir conocimientos acerca de sí mismas/os y del mundo que las/los rodea. Está asociada al desarrollo de la inteligencia, la orientación, la atención, la memoria, el lenguaje, las funciones ejecutivas, entre otras.



Área comunicativa

Las y los estudiantes desarrollan su lenguaje comprensivo y expresivo para interactuar con el entorno que las/los rodea (familia, escuela, etc.). En el caso de que no se comuniquen de manera verbal (oral), se desarrollarán estrategias de comunicación no verbal.



Área socioemocional

Las y los estudiantes se regulan emocionalmente, y sienten tranquilidad, seguridad y con un buen nivel de alerta, lo cual las/los ayudará a interactuar con su entorno, expresando y comprendiendo sus emociones, que, junto con el afecto, son la base del desarrollo de la conducta.

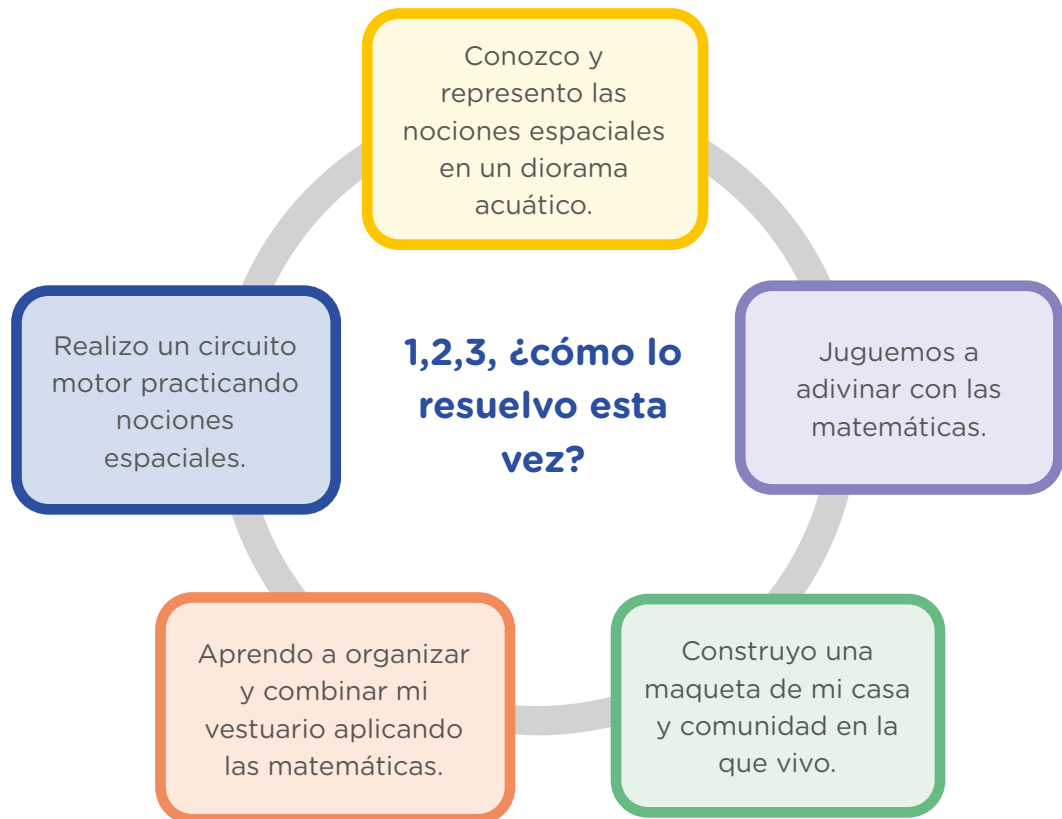


Propósito de la experiencia de aprendizaje

Mediante esta experiencia de aprendizaje, las/los adolescentes o jóvenes tendrán la posibilidad de resolver diferentes situaciones cotidianas haciendo uso de la matemática, de acuerdo al contexto en el que viven (como la siembra, construcción de una casa, pesca, orden de la casa, preparación de alimentos, etc.), para promover la colaboración en la familia.

Actividades

En este organizador, presentamos las actividades que puedes desarrollar durante estas dos semanas.





Actividad 1

Conozco y represento las nociones espaciales en un diorama acuático

Área cognitiva

Permítele a la/el adolescente o joven manipular. Pídele a la/el adolescente o joven que comente lo que observa en su diorama (maqueta en miniatura). Ayúdala/lo con preguntas: “¿Qué animales puedes ver? ¿Las piedras están arriba o abajo? ¿Hay un perro?”.

Luego pídele que señale: “¿Cuál es el pez más pequeño? ¿Cuál es el pez más grande?”.

Recuerda que ella o él puede responder verbalizando, señalando y mediante gestos. Toda respuesta, así sea única, es válida.

Luego invítala/lo a contar todos los animales de su diorama.

Si observas que tiene dificultad, ayúdala/lo en el conteo al señalar cada animal.



Área comunicativa

Antes de empezar esta actividad, es importante que elabores tarjetas

con imágenes de los materiales que utilizaron para hacer el diorama;

por ejemplo: tijera, caja, esponja, témperas, goma, pez.

Menciónale a la/el adolescente o joven que van a recordar los pasos (uno por uno) para realizar el diorama, y ella o él te mostrará la imagen que corresponda a lo escuchado. Ten en cuenta que para que pueda seleccionar la imagen correcta es necesario mostrarle solo dos imágenes, y así pueda seleccionarla. El texto para contar es:

1. Recorto la caja.
2. Pinto con témperas.
3. Pego los peces.

Escribe en un papelote el texto como se presenta en la imagen referencial y léanlo juntos.





Área socioemocional

Observen atentos cómo reacciona la/el adolescente o joven cuando le comenten lo que hará. Valida las emociones que surjan; puede ser que se sorprenda, emocione o sienta dudoso o confundido porque no sabe lo que pasará. Dale tranquilidad, pues todo lo nuevo muchas veces genera incertidumbre. Bríndale mensajes de calma: “Te veo algo preocupado. Tranquila/lo, entiendo que es algo nuevo; para mí también lo es”. Dale un abrazo y un beso acompañando estas frases que buscan que la/el adolescente o joven muestre una actitud distinta al inicio, durante el proceso y al final de este proyecto. Dale espacio para que realice nuevos descubrimientos; por ejemplo, quizá quiera cortar, dibujar, trazar o pegar, entre otras acciones, y antes no se lo han permitido. Aprovechen esta actividad para que ella o él pueda manipular objetos nuevos, siempre con la supervisión necesaria. Recuerden que el aprendizaje es más significativo si la/el adolescente o joven siente que está acompañada/do de adultos en quienes confía.





Actividad 2

Juguemos a adivinar con las matemáticas

Área comunicativa

Antes de empezar la actividad es necesario tener tres objetos: un peine grande, un cepillo de dientes mediano y una cuchara pequeña. Cuéntale a la/el adolescente o joven que jugarán a las adivinanzas realizando acciones para encontrar un objeto. Por ejemplo: el adulto escenifica la acción de peinar su cabello, luego muestra dos objetos, el peine y la cuchara, y le pregunta: “¿Qué usas para peinarte?”. Entonces ella o él responde según sus posibilidades: verbalizando, señalando el objeto correcto o haciendo gestos. Luego animala/lo a que represente otras acciones, como cepillarse los dientes, y serás tú quien deba adivinar.

Si observas que le es difícil escenificar, ayúdala/lo realizando tú la acción y gestos de forma exagerada para que pueda imitarte. Continúen jugando con más acciones y objetos, como comer-cuchara y secar las manos-toalla.



Área motora

Elabora un camino con huellas de colores como se muestra en la imagen referencial. Puedes hacerlo de cartón, hojas o pintando sobre el piso. Muéstrale a la/el adolescente o joven una caja y cuéntale que en ella hay objetos escondidos que descubrirá siguiendo el camino. Luego coloca la caja al final del camino y menciónale que hasta ahí debe llegar. Ubícala/lo en el punto de inicio y pídele que empiece a caminar. Al realizar el desplazamiento, menciónale: “Estás caminando hacia adelante; primero colocas un pie, luego el otro”. Recuerda que ella o él puede moverse a su ritmo. Espéralo y acompáñalo.

Si la/el adolescente o joven utiliza silla de ruedas, puedes trazar un camino con hojas de colores o pintarlo en el piso para que pueda desplazarse de forma lenta y rápida. Es importante ubicarte detrás de su silla para ayudarla/lo a trasladarse.

Al llegar al final del camino, ella o él debe sujetar la caja con ambas manos y levantarla como señal de logro. Si no puede hacerlo, ayúdalo sujetando sus manos para que realice la acción.





Área cognitiva

Pídele a la/el adolescente o joven que abra la caja y saque los objetos uno por uno contándolos: 1, 2 y 3.

Luego pregúntale por cada objeto: “¿Cómo se llama? ¿Para qué sirve?”. Dale tiempo para responder, ya sea verbalizando o realizando la acción. Si no responde, ayúdala/lo mencionándole, por ejemplo: “Esta es una cuchara. La uso para comer”. Luego escenifica la acción con ella o él utilizando el objeto. Lleva a cabo la misma actividad con los otros objetos.

Después, mientras observa los tres objetos, pídele: “Dame el objeto mediano; ahora dame el objeto más grande”. Espera su respuesta. Si no te la da, ayúdala/lo a sujetar el objeto y dile: “Este es el mediano” o “Este es el más grande”.



Actividad 3

Construyo una maqueta de mi casa y comunidad en la que vivo

Área motora

Coméntale a la/el adolescente o joven que crearán una maqueta de su comunidad, pero primero harán un recorrido por los alrededores de la casa. Mientras lo hacen, motívala/lo a desplazarse a diferentes ritmos: “Caminamos rápido, lento, nos detenemos...”. Permítele que realice el movimiento según tu indicación. Si presenta dificultades motrices, es necesario darle tiempo y trasladarse solo a un ritmo. Si utiliza silla de ruedas, puedes colocarte detrás de ella o él para ayudarlo. Finalmente, ubíquense en la puerta de su casa, observen juntos un elemento que se encuentre lejos y dile: “Mira, el edificio está lejos de la casa”, y caminen hacia él. Luego identifiquen un elemento cercano y dile: “Mira, el árbol está cerca del edificio”, y caminen hacia él.





Área cognitiva

Antes de pegar los elementos en la maqueta cuéntalos delante de la/el adolescente o joven; luego pídele que también los cuente. Si ves que presenta dificultad para hacerlo, ayúdala/lo sujetando uno por uno los elementos o señalándolos.

Luego pregúntale (formulando una interrogante a la vez): “¿Cuántos árboles hay?”, “¿Cuántos casas hay?”, “¿Cuántos edificios hay?”. Ayúdala/lo a responder contando cada uno de los elementos, y anota sus respuestas en un papelote agregando imágenes de los elementos. Pídele que los observe, señale y realicen juntos el conteo.

Después es momento de comparar los tamaños. Permítele que manipule dos elementos para la comparación: una casa y un semáforo. Pregúntale: “¿Cuál es más grande, la casa o el semáforo?”. Dale tiempo para escuchar su respuesta. Si le es difícil comparar, ayúdala/lo y dile: “Mira, la casa es más grande que el semáforo”. Continúen haciendo la comparación entre otros elementos. Finalmente pídele que ubique los elementos en la maqueta siguiendo indicaciones (espera a que ejecute cada una): “Primero pega la casa”, “pega el edificio lejos de la casa” y “pega también el árbol cerca de la casa”. Si observas que presenta dificultad en la ejecución, ayúdalo sosteniendo su mano y colocando el elemento en el lugar correspondiente. Después dile: “El árbol está cerca de la casa”.



Área socioemocional

Aprecia su apoyo y colaboración en la realización de la maqueta. La actitud positiva inspira a cumplir los retos del trabajo en equipo. Por ello, ánimoala/lo con palabras o frases positivas: “¡Te felicito! ¡Somos un equipo!”, y agradece su participación tan valiosa: “¡Gracias por tu apoyo!”.





Actividad 4

Aprendo a organizar y combinar mi vestuario aplicando las matemáticas

Área cognitiva

Para realizar la actividad, es necesario contar con los siguientes materiales: tres cajas o recipientes de color rojo, azul y amarillo, y también seis prendas de vestir de tres colores; por ejemplo: polo y camisa de color rojo, pantalón y short de color azul, y chompa y media de color amarillo. Todas estas prendas deberán colocarse encima de una mesa.



Para iniciar la actividad, muéstrale a la/el adolescente o joven las prendas de vestir y pídele que te ayude a guardarlas en la caja de su color correspondiente; por ejemplo: “Este polo es de color rojo. ¿Dónde debo guardarlo?”. Dale tiempo para que responda y pueda guardar el polo en la caja correspondiente. Mientras ejecutan la acción, menciónale: “Este polo de color rojo lo guardo en la caja de color rojo”. Si no te responde, entonces ayúdala/lo a sujetar y guardar el polo haciendo referencia a su color.

Continúa realizando esta misma actividad con el resto de las prendas de vestir.

Área comunicativa

Antes de iniciar la actividad, prepara dos tarjetas con imágenes acerca del tiempo, como la de un joven con frío y la de un adolescente con calor. Ten listas también dos prendas de vestir que la/el adolescente o joven utiliza, como una chompa y un bividí.



Muéstrale primero la imagen del frío y dile: “Mira, él tiene mucho frío”, y escenifica la acción de tener frío. Pregúntale después: “¿Qué prenda de vestir me puedo poner para no tener frío? ¿Será la chompa o el bividí?”. Dale tiempo para que observe las prendas, las manipule y pueda responder. Recuerda que lo hará de diferentes maneras, sea verbalizando, señalando, sujetando o mirando. Continúa la actividad con la imagen siguiente.



Área socioemocional

La organización y el orden son valores que facilitan la vida en casa, como también en el trabajo, el colegio y cualquier otra situación. Por ello, es muy importante que los padres ayuden a sus hijos a poner en orden su cuarto, material escolar, ropas y juguetes. Motívalo siempre con el ejemplo. Sé tú su modelo y acompáñalo en la realización. Felicita su iniciativa y esfuerzo por colaborar en la actividad.



Actividad 5

Realizo un circuito motor practicando nociones espaciales

Área cognitiva

Antes de empezar la actividad elabora tarjetas con números del 1 al 4.

Muéstrale a la/el adolescente o joven los materiales que utilizarán en el circuito y pídele que te ayude a contarlos. Empiecen con las pelotas, y pregúntale: “¿Cuántas pelotas hay?”. Permítele contarlas una por una. Pídele que seleccione entre dos tarjetas el número que corresponde a la cantidad. Espera su respuesta con paciencia. Finalmente dile: “Hay cuatro botellas”, mientras señalas las botellas y el número.



Realicen la misma actividad con los otros elementos del circuito motor.

Si observas que presenta dificultad en el conteo y la asociación con el número, ayúdalo realizando juntos la actividad.

Área motora

Antes de iniciar la actividad, elabora un camino en el piso con cuatro conos o botellas de plástico separados a un metro de distancia, y al finalizar sobre una mesa coloquen un recipiente ancho con tres pelotas medianas de trapo dentro de él. Coméntale a la/el adolescente o joven que recorrerán un circuito motor y luego lanzarán pelotas; pero calentarán con los siguientes movimientos que le indicarás: “Muevo mi cabeza a un lado y al otro, abro y cierro las manos, subo y bajo los brazos, y muevo mis piernas”.





El adulto debe ser el modelo; por ello, recorre primero el circuito pasando entre las botellas y luego lanza las pelotas a corta o larga distancia. Invítala/lo a realizar el circuito en tu compañía. Menciónale mientras se desplaza: “Estás caminado hacia adelante y esquivando las botellas”. Al llegar a la mesa, pídele que sujete una por una las pelotas con la mano de su preferencia y las lance. Recuerda respetar su tiempo al trasladarse.

Si observas que tiene dificultad para sujetar y lanzar las pelotas, ayúdalo abriendo su mano y sosteniéndolas.

Si utiliza silla de ruedas, ubícate detrás de él y ayúdalo en su desplazamiento.

Área socioemocional

El juego es una herramienta que posibilita el aprendizaje de la/el adolescente o joven con discapacidad, pues implica placer, motivación, participación, comunicación y conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que la/lo rodea. Prepara el espacio con entusiasmo; que los elementos necesarios estén organizados adecuadamente según las necesidades de ella o él; esto con la intención de asegurar mayor disfrute y seguridad. Promueve que los integrantes de la familia compartan este momento. Asimismo, tengan las reglas y normas de juego claras y precisas; díselas con un lenguaje sencillo y haz primero una demostración. Esto hará que la/el adolescente o joven se prepare y se sienta motivado. Acompáñala/lo en este nuevo reto; anímala/lo siempre que puedas y dale asistencia cuando lo requiera. Celebra sus logros y díselos: “Bien, pasaste entre las botellas”, “Qué buen lanzamiento de pelota has tenido”, etc.



El contenido del presente documento tiene finalidad educativa y pedagógica, formando parte de la estrategia de educación a distancia y gratuita que imparte el Estado Peruano.

