

# Guía de uso del aplicativo

# SHUNGO





PERÚ

Ministerio de  
Educación



## ¿Qué es SHUNGO?

**MAMARU** es una palabra amazónica usada cotidianamente que se deriva de la palabra kichwa Shuku, significa ‘corazón’. Se trata de un aplicativo digital con entorno lúdico e interactivo para estudiantes de II. EE. de EIB de Revitalización Cultural y Lingüística, ámbito amazónico, cuya lengua materna de las y los estudiantes es el castellano y se encuentran en IV y V ciclo de educación primaria.

**SHUNGO** contiene actividades de autoaprendizaje orientadas a promover la transmisión intergeneracional de saberes de los pueblos en distintos aspectos, que favorecen el desarrollo de su identidad.

El aplicativo también presenta actividades interactivas que posibilitan el desarrollo de una mirada crítica sobre lo que está pasando en su medio, y sobre la situación actual y vigencia de los saberes de su pueblo. De ese modo los motiva a opinar y pensar en soluciones frente a los problemas que atentan contra la calidad de vida de las comunidades. Además, posibilitan espacios para el ejercicio de sus competencias en lengua originaria y para la valoración de la trasmisión oral de saberes.

## ¿Cómo esta organizado SHUNGO?

El aplicativo **SHUNGO** está organizado por ejes que permiten construir aprendizajes útiles para la vida en la comunidad, y favorecen su arraigo en el territorio desde sus propias formas de aprender. Al interior de cada eje, se encuentran las actividades de autoaprendizaje, cuyo desarrollo permiten recuperar esos espacios de socialización natural como espacios de aprendizaje para la vida en su comunidad, que a la vez son aprendizajes que se vinculan con los aprendizajes que se promueve desde el currículo nacional.



PERÚ

Ministerio de  
Educación



Los ejes y las actividades de autoaprendizaje están organizadas de la siguiente manera:

<b>Eje cultural 1. Lo que hacemos con las manos</b>	
<b>Actividades IV ciclo</b>	<b>Actividades V ciclo</b>
Los tejidos con fibras en mi comunidad	Tejemos con fibras
Construimos y usamos trampas	Construimos trampas

<b>Eje cultural 2. Mi territorio y lo que existe en el</b>	
<b>Actividades IV ciclo</b>	<b>Actividades V ciclo</b>
Conociendo el territorio de mi comunidad	Conociendo el territorio de mi comunidad
Los lugares que nombraron nuestros ancestros	Los lugares que nombraron nuestros ancestros
Ríos, quebradas y cochas de mi comunidad	Los ríos, quebradas y cochas
La purma: lugar donde se renueva la vida	El monte: fuente de vida
Conociendo los animales del territorio de mi comunidad	Los animales del monte
Los peces y animales que viven en los ríos, quebradas y cochas de mi comunidad	Los peces y animales que viven en el agua
Conociendo las aves del territorio de mi comunidad	Las aves de mi comunidad
Los árboles del territorio de mi comunidad	Los árboles de mi comunidad



PERÚ

Ministerio de  
Educación



<b>Eje cultural 3. Mi vida, mi familia y mi comunidad</b>	
<b>Actividades IV ciclo</b>	<b>Actividades V ciclo</b>
MI historia personal y familiar	La historia de mi comunidad
Lo que aprendo en mi comunidad	Aprendemos de diferentes maneras
Hablemos sobre nuestra familia	Soy parte de una familia
Los consejos de nuestros padres y abuelos	¿Cómo ser una buena persona?
Cómo aprendemos a desarrollar una actividad	Aprendo, observando, escuchando y haciendo
Como vivir en armonía en mi comunidad	¿Cómo vivir tranquilos?
Las autoridades de mi comunidad	Nuestra vida en la comunidad
Las celebraciones en mi comunidad	Las celebraciones en mi familia y en mi comunidad

<b>Eje cultural 4. Salud y medicina tradicional</b>	
<b>Actividades IV ciclo</b>	<b>Actividades V ciclo</b>
Nuestras plantas nos curan y protegen	Plantas que nos curan
La salud y el buen vivir en nuestra comunidad	Salud y buen vivir
¿Por qué nos enfermamos?	¿Por qué nos enfermamos y cómo nos curamos?
Las enfermedades contagiosas en el tiempo de nuestros abuelos	Las enfermedades contagiosas
Plantas que tienen poder	Las plantas poderosas
¿Por qué podrían hacernos daño los seres del bosque?	Los seres poderosos del agua y del monte
La cosmovisión de nuestro pueblo	Los diferentes mundos



PERÚ

Ministerio de Educación



Eje cultural 5. Alimentación, producción y biodiversidad	
Actividades IV ciclo	Actividades V ciclo
La chacra nos alimenta y nos cuida	La chacra nos alimenta
Hagamos de las chacras de la comunidad ejemplo de diversidad	Nuestras chacras diversas
Las relaciones entre las plantas de la chacra	¿Cómo distribuimos las plantas en la chacra?
El origen de las plantas de la chacra	¿Cómo nos relacionamos con las plantas de la chacra?
El bosque nos ofrece nuestros alimentos	El monte nos alimenta
Lo que nos ofrece el río, la quebrada y la cocha para alimentarnos	Alimentos que obtenemos de las cochas, ríos y quebradas
El bosque nos ayuda a construir nuestras viviendas	Construimos nuestras viviendas con lo que nos ofrece el monte

Las fichas de autoaprendizaje de cada eje o planeta, están distribuidas en tres partes:

**Título de la ficha**

Breve descripción de lo contiene la ficha

**Reconociendo mi realidad:** se parte planteando actividades para preguntar a las personas mayores, para observar su entorno, describir lo que conoce (saberes previos), entre otros.

**Profundizando conocimientos:** se plantean actividades para profundizar sobre el saber cultural y según el ciclo plantear actividades de la situación actual.

**Reflexionando sobre lo aprendido:** se plantean actividades promoviendo una reflexión crítica sobre lo aprendido



PERÚ

Ministerio de  
Educación



## ¿Qué competencias se desarrollan?

### Construye su identidad.

Se valora a sí mismo.  
Reflexiona y argumenta éticamente.

### Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Interactúa con todas las personas.  
Construye y asume acuerdos y normas.

### Gestiona responsablemente el ambiente y el espacio.

Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.

### Asume una vida saludable.

Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.

### Se comunica oralmente en su lengua materna.

Obtiene información de textos orales.  
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

### Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.

Adecúa el texto a la situación comunicativa.  
Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

### Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

Personaliza entornos virtuales.  
Interactúa en entornos virtuales.

### Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Define metas de aprendizaje.  
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.

## ¿Cómo desarrollar las fichas de autoaprendizaje de SHUNGO?

El desarrollo de la ficha que contiene el aplicativo **SHUNGO**, genera un aprendizaje autónomo; sin embargo, requiere de la participación activa de la familia y los otros miembros de la comunidad. Durante el desarrollo de las actividades, las y los estudiantes apelan tanto a la observación como a la escucha de los mayores para profundizar conocimientos de su cultura a partir de la indagación y de la conversación con sus padres, madres, abuelas y abuelos.



PERÚ

Ministerio de  
Educación



Cada semana, las y los estudiantes deberán desarrollar **una ficha del aplicativo SHUNGO**, de acuerdo con la disponibilidad de sus familiares mayores y la organización del tiempo para el uso de la tableta durante la semana.

Como facilitador y mediador del aprendizaje, la o el docente se comunicará con sus estudiantes y la familia para garantizar el desarrollo de las actividades en el aplicativo, además registrará los aprendizajes que sus estudiantes van logrando

## ¿Cómo usar el App SHUNGO?

### 1. Selecciona el idioma, regístrate, ingresa usuario y contraseña

Al abrir SHUNGO, la pantalla mostrará la opción de selección del nombre del aplicativo.





PERÚ

Ministerio de Educación



Luego de seleccionar el nombre del aplicativo, se abrirá una pantalla con opciones de: usuario, contraseña e ingresar y registrarme. Dale clic en el botón “registrarme” y regístrate con los datos solicitados. Luego de llenar todos los campos, anota el número de tu DNI como usuario e ingresa la contraseña que creaste al momento de registrarte. Para iniciar dale clic en el botón *Ingresar*.



## 2. Selecciona un personaje e identifica los ejes culturales

Después de dar clic en el botón *Ingresar*, aparecerán en pantalla dos personajes: uno femenino y otro masculino. Selecciona uno de ellos, que te indicará cómo explorar los ejes culturales mediante un viaje de aventura y visita a 5 planetas. Dale clic en la imagen de cada planeta. Se abrirá la pantalla con las actividades de cada eje cultural para explorarlos y desarrollarlos. Utiliza los botones *Siguiente* y *Atrás* (< >). Cada vez que termines de desarrollar una actividad de un eje cultural, en la pantalla principal del planeta, una estrella se pintará de color verde. Cuando termines de desarrollar todas las actividades de un eje, automáticamente se pintarán todas las estrellas del planeta.



PERÚ

Ministerio de Educación



Para ingresar dale clic en la imagen del planeta



### 3. Navegar en los ambientes de los ejes culturales

Al ingresar a cada eje, encontrarás un personaje que te indicará cómo desarrollar las actividades. Dale clic en el botón *Iniciar* y empieza a desarrollar las actividades interactivas.

Clic en el botón Iniciar





PERÚ

Ministerio de Educación



## 1. Eje: “Lo que hacemos con el cuerpo”

En este eje, desarrollarás actividades interactivas para el ejercicio de competencias en lengua originaria y la transmisión oral de saberes sobre tejidos y cerámica, que luego escribirás en el aplicativo. En cada actividad, encontrarás orientaciones e indicaciones.



## 2. Eje: “Mi territorio y lo que existe en él”

En este eje, desarrollarás actividades interactivas sobre la transmisión oral de saberes, por ejemplo, mapear tu comunidad o conocer tu entorno, el ecosistema de los ríos, las características de las aves y las plantas, entre otros. En cada actividad, encontrarás orientaciones e indicaciones.





PERÚ

Ministerio de Educación



### 3. Eje: “Alimentos, producción y biodiversidad”

En este eje, desarrollarás actividades interactivas acerca de la transmisión oral de saberes sobre alimentos de la chacra y la relación recíproca con la naturaleza (plantas, tierra, ríos, etc.). En cada actividad, encontrarás orientaciones e indicaciones.



### 4. Eje: “Salud y medicina tradicional”

En este eje, desarrollarás actividades interactivas que corresponden a la transmisión oral de saberes sobre plantas que curan, salud y buen vivir, por qué nos enfermamos, enfermedades, seres del río y cosmovisión de los pueblos. En cada actividad, encontrarás orientaciones e indicaciones.





PERÚ

Ministerio de Educación



## 5. Eje: “Mi vida, mi familia, mi comunidad”

En este eje, desarrollarás actividades interactivas en torno a la transmisión oral de saberes sobre la historia personal, lo que aprendes en tu comunidad, la familia, la convivencia armónica, la organización y la vivencia comunitaria. En cada actividad, encontrarás orientaciones e indicaciones.



## ¿Dónde descargar SHUNGO?

**MAMARU** puede descargarse e instalar desde **Play Store** en el siguiente enlace:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shungo.minedu>

