



**UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT**

FACULTAD DE EDUCACIÓN PSICOLOGÍA

**TRABAJO ACADÉMICO DE SUFICIENCIA
PROFESIONAL PARA OPTAR AL TÍTULO DE
PROFESIONAL**

**DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS EN
NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL EN EL ÁREA DE
COMUNICACIÓN, EN UNA INSTITUCIÓN PRIVADA DE
LIMA**

CAMILA YESSSENIA ALDANA MORON

ANDREA PAIMA ESPINOZA

Proyecto para optar el Título Profesional

Lima – Perú

2017

Dedicatoria

Este trabajo de suficiencia profesional va dedicado a nuestros padres por habernos forjado como las personas que somos en la actualidad, por siempre brindarnos todo su apoyo, amor y comprensión a lo largo de nuestra vida y a todas las personas que nos han acompañado en esta etapa universitaria para lograr este gran sueño de ser educadoras y contribuir en la educación de nuestro país.

Agradecimientos

Agradecemos al centro de nuestra vida a Dios por darnos su infinito amor y fuerzas para sacar adelante cada meta que nos proponemos y nunca soltar nuestras manos, sino llenarnos de impulso y ganas de seguir adelante.

También agradecemos a nuestra querida UMCH que nos ha acogido a lo largo de estos años, a cada uno de nuestros maestros por los conocimientos brindados, a nuestros compañeros y amigos que son luz en nuestro caminar.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2017

Código UMCH	Nombres y apellidos	N° DNI

Ciclo: Enero – febrero 2017

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, 10 de febrero de 2017

Firma

Firma

ÍNDICE

Introducción

Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional

- 1.1. Título y descripción del trabajo
- 1.2. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional
- 1.3. Justificación

Capítulo II: Marco teórico

- 2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista
 - 2.1.1. Paradigma cognitivo
 - 2.1.1.1. Piaget
 - 2.1.1.2. Ausubel
 - 2.1.1.3. Bruner
 - 2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual
 - 2.1.2.1. Vygotsky
 - 2.1.2.2. Feuerstein
 - 2.1.3. Teoría de la inteligencia
 - 2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg
 - 2.1.3.2. Teoría tridimensional
 - 2.1.4. Paradigma Sociocognitivo-humanista
- 2.3. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución
- 2.4. Definición de términos básicos

Capítulo III: Programación curricular

3.1. Programación general

- 3.1.1. Competencias del área
- 3.1.2. Panel de capacidades y destrezas
- 3.1.3. Definición de capacidades y destrezas
- 3.1.4. Procesos cognitivos
- 3.1.5. Métodos de aprendizaje
- 3.1.6. Panel de valores y actitudes
- 3.1.7. Definición de valores y actitudes
- 3.1.8. Evaluación de diagnóstico
- 3.1.9. Programación anual

3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje - 1

- 3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje
- 3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia
- 3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.
- 3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.

3.2.2. Unidad de aprendizaje – 2

3.2.2.1. Modelo T y actividades de la Unidad

3.1.1.1. Guía de aprendizaje para los padres de familia

3.1.1.2. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.

3.1.1.3. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.

4. Conclusiones

Recomendaciones

Referencias

Anexos

Resumen

El presente trabajo de suficiencia profesional desarrolla la programación dentro del paradigma socio cognitivo humanista, desde las bases teóricas que lo sustentan en base a los postulados de sus principales representantes, hasta la aplicación práctica en las actividades de aprendizaje, guardando una correspondencia lógica que muestra cómo realmente se desarrollan las competencias desde el aula. Para ello, el primer capítulo presenta la realidad problemática, los objetivos y justificación o novedad científica. En el segundo capítulo se desarrolla con profundidad las teorías cognitivas y socio contextuales que dan fundamento a la acción pedagógica. Finalmente, en el tercer capítulo se desarrolla la programación curricular, incluyendo la programación general, la específica, los materiales de apoyo y las evaluaciones de proceso y unidad. Se presenta así una propuesta concreta y completa para desarrollar las competencias de los estudiantes del nivel inicial de 4 años en el área de comunicación. En la programación hemos considerado actividades usando como herramientas juegos verbales y el uso de material concreto que permitan al niño tener un aprendizaje significativo y logre desarrollar las destrezas, capacidades y competencias

Introducción

En los últimos tiempos la sociedad se ve expuesta a una serie de cambios como la globalización, economía, pluralismo, ecología, etc. En base a los cambios suscitados, surge una nueva civilización. Esto ha afectado en gran medida al mundo educativo que ve necesario cambiar y crear un nuevo perfil del profesional en base a los nuevos requerimientos de esta sociedad.

Se requiere un nuevo modelo de enseñanza – aprendizaje, basándose en que es necesario desaprender para volver a aprender y poder ser parte de este modelo. Por lo cual el paradigma socio cognitivo humanista nos va a permitir tener un enfoque más detallado en base al paradigma socio cognitivo de Piaget, Ausubel y Bruner, y del paradigma socio contextual de Vygotsky – Feuerstein. La unión de ambos paradigmas surge en respuesta a los cambios de la realidad. En un mundo donde el acceso a la información es muy sencillo, el ser humano necesita la capacidad de poder procesar la información, comprenderla y transformarla en conocimiento.

Antiguamente la educación era la adquisición de conocimientos, se optaba por el aprendizaje memorista. Hoy en día todo ha cambiado, en el ámbito educativo se busca no solo el aprendizaje de conocimientos si no que el maestro debe brindarles a sus alumnos las herramientas necesarias para que este pueda construir sus conocimientos, desarrolle competencias y también sus capacidades, destrezas y habilidades , ya que el mundo de hoy nos propone diferentes retos.

En base a este trabajo buscamos desarrollar en el niño las habilidades comunicativas, expresión y comprensión oral, comprensión de textos, producción de textos y pensamiento creativo, los cuales están dentro del área de comunicación. La programación planteada en el área de Comunicación está desarrollada en base al modelo T, que busca integrar competencias, capacidades, valores y actitudes.

Capítulo I: Planteamiento del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, contiene los objetivos y justificación o relevancia teórica y práctica de lo planteado en este documento.

El segundo capítulo presenta con profundidad y precisión científica los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y socio contextuales del aprendizaje, dando así una base sólida a lo elaborado en el tercer capítulo. Además, contiene el diagnóstico de la realidad pedagógica, sociocultural y de implementación de la institución educativa con el objetivo de planificar respondiendo a una realidad y necesidad concreta, tal y como se realizará a lo largo del ejercicio profesional.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico. Así, se incluye las competencias dadas por el Ministerio de Educación para el área de Comunicación en el nivel Inicial, las que luego serán disgregadas en sus elementos constitutivos y detalladas en los diferente documentos de programación, como el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, las definiciones de los mismos, procesos cognitivos, etc. Todo ello, se concretiza en la programación de unidad, actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones, las que se encuentran articuladas entre sí, guardando una perfecta lógica y relación con las competencias.

1.2. Objetivos del Trabajo de suficiencia profesional

1.2.1 Objetivo general

Diseño de un modelo didáctico del desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de 4 años del nivel Inicial del área de Comunicación, en una institución educativa privada de Lima.

1.2.2 Objetivos específicos

- Diseño de un modelo didáctico del desarrollo de habilidades de expresión y comprensión oral en estudiantes de 4 años del nivel Inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Lima.
- Diseño de un modelo didáctico del desarrollo de habilidades de comprensión de textos escritos en estudiantes de 4 años del nivel inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Lima.
- Diseño de un modelo didáctico del desarrollo de habilidades de producción de textos escritos en estudiantes de 4 años del nivel inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Lima.
- Diseño de un modelo didáctico del desarrollo de habilidades de pensamiento creativo en estudiantes de 4 años del nivel inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Lima

1.3. Justificación (pertinencia y significación práctica)

El área de Comunicación en el nivel Inicial es de gran relevancia ya que va a permitir que el alumno desarrolle sus habilidades comunicativas por medio de la expresión, comprensión de textos orales y escritos, de igual manera permitirá que el desenvolvimiento del alumno mejore en cualquier aspecto de su vida cotidiana incrementando su seguridad. Así mismo, el área de comunicación va a permitir el desarrollo de la socialización de los niños, ayudándolos a que se puedan expresar y generar vínculos con las personas que los rodean, por ello no solo desarrollan capacidades cognitivas sino también afectivas y sociales.

“Por ello, para el nivel de Educación Inicial, el área de Comunicación considera las competencias relacionadas con la comprensión y producción de textos orales de acuerdo a su nivel de desarrollo y del contexto en que se desenvuelven, así como la iniciación a la lectura y a la escritura a través del contacto con los textos escritos” (MINEDU, 2016, P. 38).

Dentro de los paradigmas educativos evaluados, el paradigma socio cognitivo humanista es el más adecuado para que los alumnos de hoy en día se desarrollen de manera integral, este paradigma es un camino adecuado para el desarrollo del área de Comunicación ya que no solo se enfoca en la adquisición de conocimiento ni en el aprendizaje memorístico si no que permitirá que los alumnos desarrollen capacidades, destrezas y habilidades, previamente siguiendo pasos para poder lograrlo.

El paradigma socio cognitivo humanista tiene un documento y modelo de apoyo que permite tener un seguimiento del desarrollo de capacidades, destrezas y habilidad, el modelo T. Este documento nos permite tener una visión esquemática, ordenada y organizada que permite la aplicación de un trabajo en conjunto entre conocimientos, capacidades, destrezas, valores, actitudes y métodos.

El presente trabajo de investigación es relevante ya que responde a las necesidades de la realidad observada en la Institución educativa en la cual se trabaja por contenido y no por destrezas, por lo cual los aprendizajes carecen de significatividad. Con nuestra propuesta de la programación buscamos que el alumno logre el desarrollo de destrezas lo cual le va a permitir que se pueda desenvolver e distintas situaciones y contextos.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista

Aquí se presentaran y desarrollaran los principales postulados de los representantes del Paradigma Cognitivo y Socio Contextual y los aportes mas relevantes en el campo de la educación.

2.1.1. Paradigma cognitivo

El paradigma Cognitivo es el conjunto de teorías cognitivas que han permitido el avance del aprendizaje, dichas teorías son sostenidas por los siguientes investigadores : Jean Piaget, David Ausubel y Gerome Bruner.

2.1.1.1. Jean Piaget

Piaget se dedicó a estudiar acerca de la formación de las estructuras mentales, en base a esto, señala que la relación que tenemos con el mundo exterior se da por medio de las representaciones mentales las cuales se encuentran jerarquizadas y van a variar según el proceso evolutivo de cada persona.

Latorre (2016) menciona que “Piaget distingue entre el aprendizaje en sentido estricto, que se adquiere por la adquisición de contenidos, y el aprendizaje en sentido amplio, que consistirá en el progreso y desarrollo de las estructuras cognitivas por procesos de equilibración. El primero está subordinado al segundo, es decir, el aprendizaje de determinados contenidos depende del desarrollo previo de determinadas estructuras mentales.” (p. 148)

El aprendizaje constructivo planteado por Piaget se define como una construcción realizada por una persona, siguiendo un proceso mental que lo llevará a la obtención de un nuevo conocimiento. De esto deriva el constructivismo Piagetiano.

El conocimiento se forma a través de la acción, es decir que es necesario que el bebé aprenda a conocer los objetos en base a la manipulación y el uso que le da, también requiere un organismo activo para que se pueda realizar una recepción, y en base a ella se produzca una interacción de dicho organismo con el medio.

El conocimiento se produce utilizando estrategias que ayuden a desarrollar la maduración psicológica del sujeto. Para esto es necesario construir los procesos mentales de manera que se pueda efectuar el aprendizaje, el cual se va a lograr cuando el sujeto interiorice estos procesos mentales, que le van a servir como herramientas para aprender nuevos conocimientos.

Piaget propone cuatro estadios del desarrollo cognitivo de la persona. El Estadio Sensomotriz que comprende aproximadamente de los 0 a 2 años, donde el niño debe aprender a responder por medio de la actividad motora a los estímulos que perciben con sus sentidos. En el Estadio pre operatorio de 2-7 años aproximadamente, los niños tienen la capacidad de manejar el mundo de manera simbólica empleando gestos, palabras, números e imágenes. En el Estadio lógico concreto, de 7-12 años, la asimilación y la acomodación se equilibran porque el niño está más adaptado a la realidad, lo simbólico no desaparece sino que lo asume y acomoda. En el último, el Estadio lógico formal, de 12-15 años, el niño ya tiene herramientas cognoscitivas que le permiten solucionar muchos tipos de problemas, comprender las relaciones entre operaciones matemáticas, ordenar y clasificar los conjuntos de conocimientos.

El Estadio pre operacional es en el que nos centraremos, es la etapa en la que el niño ha desarrollado su forma de pensar, lo que le permite comportarse de manera diferente a como venía haciéndolo, En este Estadio se presentan tres aspectos, el juego simbólico, el lenguaje y pinturas e imágenes mentales.

En cuanto al juego simbólico, el niño en este estadio, crea guiones y representa personajes inspirados en hechos reales o en personajes fantásticos como superhéroes, que sean de su agrado. Todo ello, a su vez, fomenta el

desarrollo de su lenguaje, creatividad e imaginación. Su lenguaje tiene un desarrollo acelerado, ya que lo utiliza para comunicarse, representando objetos ausentes y acontecimientos pasados, pero también para hacer sentir sus necesidades y preferencias. Por último, sus dibujos representan sus sentimientos y pensamientos, empiezan haciendo trazos libres que poco a poco van teniendo forma. La etapa representacional del dibujo se inicia entre los 4 o 5 años. Como lo reiteran Tomas y Almenara al mencionar que “Piaget designo este periodo de etapa pre operacional, porque los preescolares carecen de la capacidad de efectuar algunas de las operaciones lógicas que observó en niños de mayor edad” (s.f, p. 9)

Piaget presenta una segunda teoría basada en la formación de las estructuras mentales, que según esta teoría se realiza a través de la asimilación, la acomodación y el equilibrio. La asimilación es un proceso por el cual el nuevo conocimiento que la persona va a recibir, se va a adherir a los saberes previos que ya posee.

Latorre (2016) plantea que la asimilación: “Implica la actividad o interactividad del alumno al enfrentarse a los contenidos. Es la incorporación de información proveniente del mundo exterior - propias de la experiencia- a las estructuras cognitivas previamente construidas por el individuo y a los sistemas de operaciones” (p. 151).

En la acomodación el individuo modificará sus esquemas mentales ya existentes para de este modo poder incluir en su estructura cognitiva nuevos conceptos. Así, al ingresar esta nueva información, se produce un desequilibrio en las estructuras mentales que ya poseía el sujeto. Dicho desequilibrio dará como resultado la modificación de la estructura de los conocimientos previos, complementándolos con los nuevos conocimientos adquiridos. Según Piaget (citado por Latorre en 2016) “Llamaremos acomodación a cualquier modificación de un esquema asimilado o de una estructura, modificación causada por los elementos que se asimilan”. El equilibrio es el proceso por el cual se resuelve el

desequilibrio cognitivo generado por los dos procesos anteriores (asimilación y acomodación).

Latorre (2016) menciona lo siguiente: “Tendencia más profunda de toda actividad humana; se trata de llegar al equilibrio y una comprensión razonada. Una consecuencia de la acomodación es reencontrar el equilibrio mental que permite un incremento y una expansión del campo intelectual” (p.27). La teoría de Piaget de los Estadios nos permite trabajar con los niños de manera adecuada y de acuerdo a lo que propone el estadio preoperatorio en el cual se nos brindan los conceptos acerca de la importancia del juego simbólico y que el niño desarrolle su capacidad de expresión en base a gestos, palabras e imágenes, permitiendo así que el niño pueda representar sus sentimientos, pensamientos y lo que ve en el entorno en el que se desenvuelve, no solo con cosas y hechos reales, sino también con personajes y sucesos fantásticos.

En nuestra práctica docente es necesario que contemos con la base teórica que plantea Piaget acerca de los estadios los cuales nos sirven como fundamento para el desarrollo de las actividades planteadas en nuestra programación y tener un sustento que nos avale al momento de presentar nuestra forma de trabajo a los directivos y padres de familia.

2.1.1.2. David Ausubel

David Ausubel fue un psicólogo y pedagogo que en base a sus estudios y teorías llegó a convertirse en uno de los más grandes referentes de la psicología constructivista. Por lo cual uno de sus más grandes aportes es acerca del aprendizaje significativo lo cual detallaremos en el siguiente texto.

Él nos va a proponer la teoría del aprendizaje significativo y funcional, la cual está en contra del aprendizaje mecánico y memorístico, ya que se va a centrar en que el estudiante pueda ordenar sus conocimientos y en base a ellos, asignarles un sentido y coherencia, para ellos es esencial el papel que va a desempeñar el docente como mediador en el proceso de aprendizaje.

El aprendizaje significativo consta de cuatro niveles, En el primer nivel, se agregan conocimientos a los conocimientos previos, en el segundo nivel, se establecen relaciones sustanciales, el en el tercer nivel se basa en la experiencias adquiridas y en el último nivel se desarrollan nuevas estructuras conceptuales

Latorre y Seco (2016) Plantean que “Para que el aprendizaje sea significativo, es necesario que los nuevos contenidos se vinculen de manera clara, comprensible y estable con estructuras mentales ya existentes en la mente del que aprende. Son los conocimientos previos” (p. 30).

Las condiciones para que se produzca el aprendizaje significativo son tres: La nueva información que el alumno va a recepcionar tiene que ser significativa para su aprendizaje, por ello se debe contar con los conocimientos previos requeridos y con una disposición o motivación intrínseca por parte del alumno que favorezca su aprendizaje. Según Coll (citado por Latorre en 2016) “aprender significativamente supone modificar los esquemas de conocimiento que el alumno posee. La estructura cognitiva del sujeto se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recoge una serie de informaciones que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto ser más o menos adecuada a la realidad”.

Si el docente motiva al alumno, va a lograr que este tenga deseo de aprender y en base a ello desarrollará la capacidad para lograr nuevos aprendizajes. Para conseguirlo, se deben ofrecer a los estudiantes actividades en las clases que le permitan aprender de forma significativa. Es por ello que se deben usar diversas metodologías para lograrlo.

En base a la teoría de aprendizaje significativo que nos plantea Ausubel, es necesario que nosotros como docentes seamos capaces de realizar el anclaje en la estructura cognitiva pre existente de nuestros alumnos, es decir, que el nuevo conocimiento ingrese de una forma adecuada para que posteriormente pueda adherirse con los conocimientos previos que ya posee el alumno, no de

forma arbitraria, ya que así no se va a lograr que la información se relacione con la información previa.

Las aportaciones de Ausubel a nuestra práctica docente nos permiten buscar e innovar nuevas estrategias de enseñanza y también nos permite dejar de lado la enseñanza por contenidos y centrarnos en potenciar el desarrollo de habilidades y destrezas de nuestros alumnos en las actividades que les proponemos, para así lograr establecer mayores conexiones entre los conocimientos previos y los nuevos.

2.1.1.3. Jerome Bruner

Jerome Bruner fue un psicólogo y pedagogo que dedicó su vida a realizar estudios acerca de la evolución de habilidades cognitivas en los niños, para lo cual tuvo en cuenta los aportes de Piaget y Ausubel para desarrollar su teoría acerca del aprendizaje por descubrimiento

Él nos plantea que el aprendizaje es la forma en la que la persona procesa la información que recibe, el cual lo realiza a su manera. Para Bruner, el desarrollo se caracteriza por su reacción frente a los estímulos, lo cual genera el crecimiento, no solo produciendo reacciones frente a ellos sino también prediciéndolos en cierta medida.

La capacidad que tiene la persona para comunicarse, es lo que genera su desarrollo intelectual, por medio de palabras o símbolos. Dicho desarrollo se efectúa gracias a la constante relación y vínculo entre el alumno y el maestro.

La teoría más resaltante de Bruner es la de “El aprendizaje por descubrimiento”. Bruner pone énfasis en la importancia que tiene el descubrir los conocimientos, para que la persona le dé mayor utilidad a lo que aprende.

Latorre (2016) nos plantea que “Para Bruner, lo más importante en el aprendizaje son las estructuras que se forman a través del proceso de

aprendizaje. Bruner define el aprendizaje como –“el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de los mismos datos, yendo hacia una nueva comprensión de los mismos y de la realidad”. A esto es lo que el autor ha llamado aprendizaje por descubrimiento” (p. 160).

2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual

El paradigma Socio cultural-contextual es la unión del paradigma socio cultural con el paradigma contextual, el primero es defendido por la teoría de Lev S. Vigotsky y el segundo por Reuven Feuerstein quienes en base a sus postulados aportan el contenido a la fusión de este paradigma.

2.1.2.1. Lev Vygotsky

Lev Semionovich Vygotsky se dedicó a estudiar sobre la sociabilidad del hombre y su interacción social por lo cual plantea la teoría socio-histórico-cultural, en este caso nos centraremos en su teoría del desarrollo próximo.

Él va a plantear que el aspecto intelectual inicia su actividad gracias a la interacción de la persona con su familia, amigos, maestros, etc. Es por ello que menciona a su vez la importancia de que el niño se relacione con sus pares, viviendo y estudiando en grupo de manera que así la resolución de problemas sea mucho más fácil gracias a la colaboración de todo el grupo.

Según Vygotsky, el desarrollo es el proceso por el cual el niño va a hacer suya la cultura por medio de la interacción con las personas que lo rodean. Ellos son los encargados de brindarle al niño las herramientas e instrumentos necesarios para poder enfrentarse a la realidad, a este proceso de apropiación de la cultura, Vygotsky lo llama interiorización.

Vygotsky distingue tres niveles de desarrollo, el nivel de desarrollo real que representa los aprendizajes que el sujeto ya posee. El nivel de desarrollo próximo, definido como la distancia entre el nivel de desarrollo real y el nivel de

desarrollo potencial. Por último, el nivel de desarrollo potencial que son los aprendizajes que el sujeto puede adquirir con ayuda de un mediador externo.

Latorre (2016) nos dice que “Vygotsky establece una relación entre el proceso de aprendizaje y el de desarrollo, siendo el aprendizaje el motor del desarrollo, en contraposición con la teoría piagetiana de que el desarrollo es producto de un proceso de maduración exclusivamente biológica, que crea las condiciones para que el aprendizaje sea posible.” (p. 169)

La Zona de desarrollo próximo es la teoría más importante que plantea Vygotsky, la cual es la relación entre el desarrollo y el aprendizaje. La zona de desarrollo próximo es el proceso por el cual el alumno va a tener un cambio gracias a su interacción y apropiación de la cultura provocando así que la Zona de desarrollo potencial se transforme en la nueva zona de desarrollo real.

El docente en el aula tiene la gran labor de antes de iniciar una clase o un tema ver cuál es la zona real de sus alumnos es decir los saberes previos con los que él cuenta y va a clases, para luego cuando se encuentre en la zona de desarrollo próximo él sea capaz de enseñarle de acuerdo a lo que el necesita ni de una manera muy fácil que haga que este se desmotive ,ni tampoco conceptos tan complicados que lo lleven a frustrarse ,sino que por el contrario le facilite las herramientas para poder construir su propio aprendizaje de forma significativa y así llegue a su zona de desarrollo potencial en base a lo aprendido con la ayuda del maestro, pasando como última fase a una zona real que se convierte en la que él ya aprendió y es capaz de aplicarlo por sí solo.

2.1.2.2. Reuven Feuerstein

Reuven Feurstein fue un educador judeo-rumano que basándose en su experiencia personal y sus estudios con niños judíos con problemas de aprendizaje, desarrolló la teoría de la Modificabilidad Cognitiva Estructural, según sus postulados la inteligencia es el instrumento con el que cuenta cada persona para poder llegar a construir el conocimiento. Es la capacidad que tiene la

persona para poder modificar las estructuras mentales que posee en base a las experiencias y los estímulos que va a recibir del contexto en el que se desarrolla. La Inteligencia es un sistema abierto y regulable por las modificaciones que se le puede hacer, que va responder en base a los estímulos que recibe la persona del ambiente en el que se viene desarrollando.

El aprendizaje se va dar en base a la interacción entre la persona y el medio que la rodea.

Feurstein se dedicó a realizar estudios y profundizar en el tema acerca de cuáles son los factores que van a influir en el desarrollo cognitivo de la persona, es por eso que su teoría va tener como eje principal fomentar la efectividad de los padres y docentes en el trabajo que realizan con los niños.

Latorre (2016) menciona que “Feurstein propuso y elaboró una teoría de la modificabilidad estructural cognitiva en la que la inteligencia se contempla como algo que consta de un determinado número de funciones cognitivas básicas. Tales funciones son elementos formados a partir de habilidades innatas, historial de aprendizaje, actitudes hacia el aprendizaje, motivos y estrategias.” (p. 172).

Las funciones cognitivas básicas son esenciales para el aprendizaje de los contenidos académicos y sociales. Si se presentan deficiencias en el desarrollo de estas funciones se va a dar un aprendizaje inadecuado o por debajo del nivel según la edad de la persona.

Por ello se plantean cinco principios básicos para que se pueda producir esta “modificabilidad estructural cognitiva”.

Los seres humanos son modificables por lo tanto, la persona con la cual se va trabajar es modificable y se encuentra a disposición del mediador que realizara las modificaciones, de modo que cada persona puede estar sujeta a cambios al igual que el contexto o sociedad en la que se desenvuelve.

Según la teoría de Feurstein que nos dice que es necesario que las personas desarrollen sus habilidades básicas para el desarrollo de su inteligencia, en ella también se plantea la existencia de la modificabilidad estructural cognitiva, la cual nos va a demostrar que las deficiencias o dificultades que un niño pueda presentar, serán superadas al lograr modificar sus estructuras mentales.

En nuestra práctica docente, la teoría de Feurstein aborda las diferentes dificultades que presentan nuestros alumnos, dándonos pautas para nuestro trabajo, como mediadoras en el desarrollo de su aprendizaje, buscando nuevas estrategias y formas de sacar adelante el trabajo con esos niños, obteniendo de esta forma resultados favorables, en base a un trabajo comprometido y en conjunto con los padres de familia.

2.1.3. Teoría de la inteligencia

La teoría de la inteligencia nos va a presentar los fundamentos de las Teoría Triárquica de Sternberg y la teoría Tridimensional escolar de Diez.

2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

En 1988 Sternberg y otros presentan la teoría de la Teoría Triárquica de la inteligencia en la que plantean la definición de inteligencia como un conjunto de procesos mentales que se producen en un contexto determinado, gracias a experiencias vividas. Dicho enfoque afirma que la inteligencia se basa en procesos mentales, ya que considera que es capaz de transformar y procesar información.

Sternberg propone tres principios en los que se basa la inteligencia, estos son el *contexto*, la *experiencia* que el sujeto vive y los *procesos mentales* que atraviesa al aprender. Para él, el componente es la unidad de la inteligencia, es el proceso por el que se logra la representación intelectual de objetos y símbolos. Los *componentes* son diferentes entre sí, difieren en su función y en su nivel de generalidad.

Esta teoría propone que en primer lugar se identifiquen los componentes necesarios para realizar una tarea y luego ordenar dichos componentes para una mejor ejecución. Los componentes fundamentales planteados son: percepción, representación, inferencia, aplicación, justificación y respuesta verificada.

Latorre (2016) menciona que “El modelo de Sternberg se ocupa más en conocer el cómo –los procesos que tienen lugar en cualquier acción del intelecto- que el qué – el resultado obtenido-. Esta teoría sustenta el principio de la modificabilidad cognitiva de R. Feuerstein y su aplicación a los programas de desarrollo de capacidades y mejora cognitiva, P. E. I (Programa de enriquecimiento intelectual).” (p. 84)

Sternberg con su teoría triárquica nos permite ser conscientes de los aspectos que influyen y son parte del aprendizaje de nuestros alumnos, como el contexto, su experiencia, pero también la importancia de los procesos mentales que deben seguir para lograr un aprendizaje.

En nuestra práctica docente, nos ayuda a fundamentar el uso y trabajo de las destrezas para así poder desarrollar los procesos mentales que los niños necesitan si quieren conseguir determinada capacidad, de acuerdo a su desarrollo, asegurándonos de la dificultad de los procesos mentales. Va de lo simple a lo complejo.

2.1.3.2 Teoría tridimensional

La Teoría tridimensional se va encargar de dividir a la inteligencia en tres dimensiones: la dimensión cognitiva, la dimensión emocional y la arquitectura mental, la cual se desarrolla y divide en varios componentes.

Según el desarrollo que Diez (2006) realizó nos plantea la teoría tridimensional de la inteligencia escolar para lo cual formula que se encuentra divididas en tres dimensiones las cuales desarrolla.

La dimensión cognitiva que abarca los procesos cognitivos que dentro de sí están compuestos por las capacidades, destrezas y habilidades y las definiciones que cada una de ellas tiene, partiendo que las capacidades se encuentran divididas en pre básicas, básica y superior.

La dimensión emocional –afectiva comprende los procesos emocionales – afectivos es decir los valores, actitudes y las micro actitudes, pero a su vez se encuentran relacionados con los procesos cognitivos, por lo cual podemos decir que tanto las capacidades y valores realizan un trabajo en conjunto. Para poder evaluar los valores en el aula es necesario dividirlos en actitudes y micro actitudes .Si el valor es asumido podemos decir que se convierte en actitud.

La inteligencia como esquemas mentales para sustentar este punto se nos dice que la base en las que se van a desarrollar las capacidades son los métodos y contenidos, ya que ambos para ser aprendidos de forma correcta han de ser presentados de una manera clara y oportuna, para que puedan ser asimilados en forma de “esquemas mentales”, que posibiliten una estructura mental adecuada, para que esto se logre es necesaria que el mediador se encuentre preparado.

2.1.4. Paradigma Sociocognitivo-humanista

El paradigma socio cognitivo humanista es un paradigma educativo que nos va a permitir hacer un análisis del desarrollo de la educación teniendo como base el paradigma cognitivo de Piaget – Bruner y Ausubel y el paradigma socio cultural – contextual de Vygotsky – Feurstein. Este paradigma se genera frente a las necesidades educativas del siglo XXI, lo cual produce la unión de los paradigmas antes mencionados, que daran lugar al paradigma socio cognitivo humanista.

2.3. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución

La institución educativa “María de la Encarnación” está ubicada en el departamento de Lima, distrito de Salamanca. Es de gestión particular promovido por las Madres Ursulinas de la Unión Canadiense. Se encuentra en una zona de sector socioeconómico “C”. Cuenta con aproximadamente 400 alumnos en dos niveles educativos: Inicial y primaria, entre una y dos secciones por grado.

El colegio cuenta con aulas amplias y ventiladas, la iluminación es buena, ingresa luz natural, y cada aula posee pizarra de tiza, computadora, televisor y seis armarios. Pero la institución cuenta con dos proyectores y grabadoras.

Los estudiantes de 4 años presentan dificultades en las habilidades comunicativas. Esto se refleja en que no logra expresar oralmente sus necesidades, no pronuncian adecuadamente y su agudeza auditiva y visual es deficiente. La falta de habilidades comunicativas es debido a la poca estimulación que reciben en casa, la falta de estrategias lúdicas utilizadas por los docentes, el uso inadecuado de los medios de comunicación y la enseñanza por contenidos y no por competencias, que permitan que el alumno desarrolle capacidades, destrezas y habilidades junto con los valores y actitudes, para que puedan resolver problemas en contextos determinados.

Es por ello que el presente trabajo de suficiencia profesional se enfoca en proponer actividades significativas de aprendizaje, siguiendo los aportes de las teorías cognitivas y socio-contextuales del aprendizaje. Se desarrolla así una propuesta completa, desde la programación general a la específica, moderna, innovadora, detallada y ordenada para aplicar de manera concreta el nuevo enfoque por competencias, que requiere nuestra sociedad basada en este nuevo paradigma educativo.

2.4. Definición de términos básicos

Competencia: “Hace referencia a la formación o preparación de una persona para intervenir de un modo eficaz en un proceso o un contexto determinado. En la competencia se incluye tanto la actuación como el manejo de los conocimientos y los valores-actitudes de los individuos” (Latorre, 2016, p. 31)

Método: “Método es el camino orientado para llegar a una meta; (meta = fin, término; hodos = camino orientado en una dirección y sentido) El método de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos. Un método es una forma de hacer. Cada estudiante, con sus diferencias individuales, tiene un estilo peculiar de aprender, es decir, una manera concreta de recorrer el camino del aprendizaje.” (Latorre, 2013, p.1)

Capacidad: “Es una habilidad general que utiliza o puede utilizar el aprendiz para aprender. El carácter fundamental de la capacidad es cognitivo” (Latorre y Seco , 2016 p. 309)

Destreza: “Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender. El componente fundamental de la destreza es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad.” (Latorre y Seco, 2016 p. 309)

Estrategia: “Es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. En educación una estrategia de aprendizaje es una forma inteligente y organizada de resolver un problema de aprendizaje. Una estrategia es un conjunto finito de acciones no estrictamente secuenciadas que conllevan un cierto grado de libertad y cuya ejecución no garantiza la consecución de un resultado óptimo” (Latorre y Seco, 2016 p. 340)

Valor: Según Scheler (citado por Latorre en 2006) “Es una cualidad de los objetos o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. Su componente principal es el afectivo aunque también posee el cognitivo. Los valores se captan con “la óptica del corazón”

Actitud: “Es una predisposición a actuar, de forma estable en relación a objetos o personas. Su componente principal es el afectivo. Un conjunto de actitudes constituye un valor” (Latorre y Seco, 2016 p. 61)

Habilidades comunicativas: “Es la práctica que produce la interacción de comunicación y de transmisión de información entre una persona y otra desarrollándose socialmente” (Romeu, s.f, p. 2).

Expresión y comprensión oral: “Es una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles del hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo.” (MINEDU, 2016, p. 62)

Comprensión de textos:”Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone un proceso activo de construcción del sentido ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos” (MINEDU, 2016, p. 50).

Producción de textos:” Se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo, porque supone la adecuación y organización de los textos, considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo” (MINEDU, 2016, p. 53)

Capítulo III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias

Competencias del área	Definición de las competencias
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone un proceso activo de construcción del sentido ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA	Se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Estos proyectos a través del arte tienen sentido como proceso y como fin. En el nivel Inicial, los niños actúan, exploran, experimentan y juegan, ya que esta es su manera de ir descubriendo y conociendo el mundo que le rodea. Todas sus vivencias, interacciones y movimientos van formando imágenes en la mente, las cuales pueden ser representadas a través de simulaciones de objetos y personajes que corresponden a su entorno más cercano (la familia, su hogar, la naturaleza), de dibujos o símbolos, de exploraciones sonoras de los objetos y del movimiento con su cuerpo (danza). Cada una de estas formas que tiene el niño de expresarse se traducen en proyectos para los cuales hace uso de los diferentes lenguajes del arte.

3.1.2. Panel de capacidades y destrezas

CAPACIDAD	Comprensión y expresión	Comprensión	Expresión	Pensamiento creativo
DESTREZA	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar en forma oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Inferir • Discriminar 	<ul style="list-style-type: none"> • Producir • Coordinar la visomotricidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipular • Expresar en forma gráfica

--	--	--	--	--

3.1.3. Definición de capacidades y destrezas

ACERCANDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
<p>1. COMPREENSIÓN y EXPRESIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole. (Latorre, 2016, p.58). Habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, gráfica, corporal o motora información, conocimientos, emociones y sentimientos. (Latorre, 2016, p.59). 	<p>1.1. Expresar en forma oral: Habilidad específica que permite manifestar con palabras lo que uno piensa, sienta o desea dar a conocer.</p>
<p>2. CONPRENSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole. (Latorre, 2016, p.58). 	<p>2.1. Identificar: Habilidad específica para reconocer objetos o hechos a partir de la observación de algunas características fundamentales.</p> <p>2.2. Inferir Es una habilidad específica para obtener conclusiones a partir de un conjunto de premisas, evidencias y hechos observados y contrastados, es similar a deducir.</p> <p>2.3. Discriminar: Es comparar en función de las diferencias. Es seleccionar algo excluyendo, diferenciando información en base a ciertos criterios o características que la hacen diferentes.</p>
<p>3. EXPRESION</p> <ul style="list-style-type: none"> Habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, grafica, corporal o motora información, 	<p>3.1. Producir: Es dar origen, elaborar, crear, fabricar algo que antes no existía. En sentido figurado e dar vida a algo, hacerlo nacer.</p> <p>3.2. Coordinar la visomotricidad: Es una habilidad específica para realizar ejercicios controlados con precisión, al utilizar de forma</p>

conocimientos, emociones y sentimientos. (Latorre, 2016, p.59).	simultánea, los ojos, las manos, los dedos, los pies, etc. Es realizar secuencia de movimientos finos y/o gruesos en los que intervienen la vista y otros movimientos corporales.
4. PENSAMIENTO CREATIVO	<p>4.1. Manipular Es operar manualmente un objeto, estructura, instrumentos o equipo.</p> <p>4.2. Expresar en forma gráfica: : Habilidad específica que permite expresar emociones, sentimientos e ideas de manera espontánea, creativa y original utilizando, modificando o recreando diversos materiales</p>

3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES		
CAPACIDADES	DESTREZA	PROCESOS MENTALES
1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN	1. Expresar en forma oral	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Organizar • Expresar
2. COMPRENSIÓN	1. Identificar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Identificar
	2. Inferir	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Relacionar • Inferir
	3. Discriminar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Discriminar
3. EXPRESIÓN	1. Producir	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconoce • Relacionar • Organiza • Produce
	2. Coordinar la visomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Organizar • Coordinar la visomotricidad
4. PENSAMIENTO CREATIVO	1. Manipular	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer

		<ul style="list-style-type: none"> • Describir • Manipular
	2. Expresar en forma gráfica	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Expresar

3.1.5. Métodos de aprendizaje.

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de forma oral de ideas, sentimientos y necesidades mediante el diálogo. • Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación de lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación. • Expresión en forma oral de diversos mensajes escritos o códigos mediante el uso de pictogramas, símbolos y signos. • Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y concreto. • Identificación de la idea central de textos informativos utilizando diversas técnicas, preguntas claves (quien, donde, cuándo, cómo, por qué, etc.) y juegos. • Identificación de sonidos a través de la audición de voces, sonidos de animales utilizando CDs, láminas, imágenes, tarjetas léxicas y carteles. • Inferir acontecimientos observados, mediante el uso de cuentos, láminas, imágenes, etc. • Inferir sobre la información obtenida en las narraciones mediante el análisis de su contenido y respondiendo a preguntas que se formulen. • Inferir el contenido y mensaje a partir de las narraciones que se le hace de un determinado texto. • Discriminar imágenes mediante el reconocimiento de las características de las láminas, diapositivas, videos, etc. • Discriminar sonidos a través de la audición de sonidos onomatopéyicos, instrumentos musicales, sonidos del ambiente. • Discriminar información a través de la audición de textos, narraciones, cuentos, fabulas, etc. • Producción de invitaciones y tarjetas utilizando diversos materiales. • Producción de textos a través de la lluvia de ideas y dibujos. • Producción de grafismos para ilustrar textos, cuentos, juegos, canciones, utilizando técnicas varias. • Coordinación visomotriz a través de la manipulación de objetos. • Coordinación visomotriz a través de ejercicios grafo-motores. • Coordinación visomotriz a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión. • Manipular materiales concretos mediante juegos, dinámicas y dramatizaciones. • Manipular materiales gráficos a través de representaciones, actividades lúdicas. • Manipular las partes de su cuerpo mediante canciones, rimas. • Expresión en forma gráfica de actividades cotidianas a través de diferentes técnicas, grafico plásticas. • Expresión en forma gráfica de su cuerpo. Familia, colegio y entorno, a través de técnicas grafico plásticas. • Expresión en forma gráfica del contenido de cuentos, historietas, narraciones,

canciones, poemas, adivinanzas, etc. Empleando diversas técnicas.

3.1.6. Panel de valores y actitudes

VALORES Y ACTITUDES			
Valor	1. RESPONSABILIDAD	2. RESPETO	3. SOLIDARIDAD
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar sus trabajos en el tiempo establecido. • Mostrar buena disposición al realizar sus tareas. • Cuidar sus pertenencias y materiales del aula. • Presentar los trabajos con orden y limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención a los demás. • Esperar su turno para participar. • Respetar las opiniones e mis compañeros. • Asumir las normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los que necesitan. • Compartir lo que se tiene. • Mostrar aprecio por los demás.

3.1.7. Definición de valores y actitudes

ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRIENDIENDO LOS VALORES	COMPRIENDIENDO LAS ACTITUDES
<p>1. Responsabilidad Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos de forma libre. (Latorre, 2016, p.62)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar sus trabajos en el tiempo establecido: Es la actitud a través de la cual la persona cumple con los tiempos propuestos para cada actividad. 2. Mostrar buena disposición al realizar sus tareas: Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia, tenacidad y actitud positiva en sus tareas. 3. Cuidar sus pertenencias y materiales del aula: Es una actitud mediante la cual la persona es cuidadosa con los objetos del aula y con sus pertenencias. 4. Presentar los trabajos con orden y limpieza: Es una actitud mediante el cual tiene cuidado durante el proceso de realización de los trabajos asignados.
<p>2. Respeto Es un valor a través del cual muestra admiración, atención y consideración a mí mismo y a los demás. (Latorre, 2016, p.62).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchar con atención a los demás: Es una actitud a través de la cual presta atención a lo que oye. 2. Esperar su turno para participar: Es una actitud de mostrar disposición positiva al esperar su turno

	<p>3. Respetar las opiniones de mis compañeros: Es una actitud a través de la cual recibe voluntariamente, y sin ningún tipo de oposición, los distintos puntos de vista.</p> <p>4. Asumir las normas de convivencia: Es una actitud a través de la cual acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</p>
<p>3. Solidaridad Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros. (Latorre y Seco, 2016, p.136).</p>	<p>1. Ayudar a los que necesitan: Es una actitud de disposición al brindar su apoyo en diversas situaciones.</p> <p>2. Compartir lo que se tiene: Es una actitud de tener iniciativa de desprenderse de algo propio para colaborar con otro que lo necesita.</p> <p>3. Mostrar aprecio por los demás: Es una actitud a través de la cual demuestra afecto hacia el otro.</p>

3.1.8. Evaluación de diagnóstico

COMUNICACIÓN EVALUACIÓN DIAGNÒSTICA 4 AÑOS

EXPRESIÓN:

- Desarrollo de la visomotricidad:
- Coloreado
- Trazo libre

PENSAMIENTO CREATIVO

- Abolillado palmar
- Rasgado libre

COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL:

- Comentar experiencias y acciones/ descripción
- Comprensión de mensajes orales

COMPRENSIÓN

- Sonidos onomatopéyicos
- Semejanzas y diferencias

**VALORES**

-Respeto

ACTITUDES:

- Escucha con atención
- Muestra buena disposición al realizar su trabajo

CAPACIDADES Y DESTREZAS**Comprensión y expresión:**

- Expresión en forma oral

Comprensión:

- Identificar
- Discriminar

Expresión:

- Coordinar la visomotricidad

Pensamiento creativo:

- Manipular

3.1.9. Programación anual-general de la asignatura

PROGRAMACIÓN ANUAL de COMUNICACIÓN		
1. Institución educativa: María de la Encarnación	2. Nivel: Inicial	3. Grado: 4 años
4. Sección/es: Única	5. Área: Comunicación	6. Profesor(a): Camila Aldana / Andrea Paima
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
I. BIMESTRE 1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN Descripción de objetos e imágenes sencillas. Cuentos: Personajes 2. COMPRENSIÓN Percepción auditiva: Sonidos onomatopéyicos, Percepción visual: Semejanzas y diferencias/ Absurdos Sonidos de silencio y ruido 3. EXPRESIÓN Delineado: líneas rectas Coloreado 4. PENSAMIENTO CREATIVO Técnicas grafico- plástico: Dactilopintura / Rasgado II. BIMESTRE 1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN Cuentos: Mensaje del cuento Adivinanzas 2. COMPRENSIÓN Percepción visual: Figura fondo / Figuras escondidas Segmentación de oraciones simples 3. EXPRESIÓN Delineado: figura con contorno Recorte: Líneas rectas 4. PENSAMIENTO CREATIVO Técnicas grafico- plástico: Modelado / Abollado III. BIMESTRE 1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN Cuentos: Secuencia de imágenes. Completar oraciones 2. COMPRENSIÓN Segmentación silábica Silaba inicial 3. EXPRESIÓN Delineado: figuras curvas Recorte: líneas curvas Trazos: curvos 4. PENSAMIENTO CREATIVO Técnica grafico-plástico: Punzado / Pasado/ Ensartado IV. BIMESTRE 1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN Rimas Trabalenguas sencillos Relación de causa- efecto 2. COMPRENSIÓN Silaba final Vocales 3. EXPRESIÓN Trazo del Nombre 4. PENSAMIENTO CREATIVO Técnicas grafico- plástico: / Plegado/ Pintado		<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de forma oral de ideas, sentimientos y necesidades mediante el diálogo • Identificación de personajes, lugares, objetos, sonidos, voces, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y concreto. • Inferir acontecimientos observados, información, contenido y mensaje, mediante el uso de cuentos, láminas, imágenes, etc. • Discriminar imágenes y sonidos mediante el reconocimiento de las características de las láminas, imágenes, cuentos, narraciones, diapositivas, videos, audios, etc. • Producción de grafismos, textos, invitaciones y tarjetas utilizando diversos materiales. • Coordinación visomotriz a través de la manipulación de objetos y realización de ejercicios grafo-motores que favorezcan la presión y prensión. • Manipular materiales concretos y gráficos mediante juegos, dinámicas y dramatizaciones • Expresión en forma gráfica de actividades cotidianas, contenido de cuentos, narraciones y canciones a través de diferentes técnicas, grafico plásticas.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
I. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN 1. Expresar en forma oral II. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN 1. Identificar 2. Inferir 3. Discriminar III. CAPACIDAD: EXPRESIÓN 1. Producir 2. Coordinar la visomotricidad III. CAPACIDAD: PENSAMIENTO CREATIVO 1. Manipular 2. Expresaren forma gráfica		I. VALOR: RESPETO Actitudes <ul style="list-style-type: none"> • Presentar sus trabajos en el tiempo establecido. • Mostrar buena disposición al realizar sus tareas. • Cuidar sus pertenencias y materiales del aula. • Presentar los trabajos con orden y limpieza. II. VALOR: RESPONSABILIDAD Actitudes: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención a los demás • Esperar su turno para participar • Respetar las opiniones de mis compañeros • Asumir las normas de convivencia III. VALOR: SOLIDARIDAD Actitudes: <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los que necesitan • Compartir lo que se tiene • Mostrar aprecio por los demás

PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA

CURSO: Comunicación

GRADO: 4 años

Profesoras: Camila Aldana

Andrea Paima

3.2.1. Programación específica - I

UNIDAD DE APRENDIZAJE Nº I		
1. Institución educativas: María de la Encarnación 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 4 años 4. Sección/es: Única 5. Área: Comunicación. 6. Título Unidad: I 7. Temporización: 4 semanas 8. Profesor(a): Camila Aldana / Andrea Paima		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN Descripción de objetos 2. COMPRENSIÓN Percepción auditiva: Sonidos onomatopéyicos, Percepción visual: Semejanzas y diferencias 3. EXPRESIÓN Delineado: líneas rectas Coloreado 4. PENSAMIENTO CREATIVO Técnicas grafico- plástico: Dactilopintura		<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de forma oral de las características de objetos mediante el diálogo. • Expresión de forma oral de las características de los personajes de un cuento mediante el diálogo. • Discriminar sonidos mediante el reconocimiento de audios. • Identificar las características, semejanzas y diferencias de imágenes usando material gráfico y concreto • Coordinación visomotriz a través de la manipulación de objetos y realización de ejercicios grafo-motores que favorezcan la presión y prensión. • Manipular materiales concretos y gráficos mediante juegos, dinámicas.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
I. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN 1. Expresar en forma oral II. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN 1. Identificar 2. Discriminar III. CAPACIDAD: EXPRESIÓN 1. Coordinar la visomotricidad III. CAPACIDAD: PENSAMIENTO CREATIVO 1. Manipular		I. VALOR: RESPETO <ul style="list-style-type: none"> • Presentar sus trabajos en el tiempo establecido. • Mostrar buena disposición al realizar sus tareas. II. VALOR: RESPONSABILIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención a los demás. • Esperar su turno para participar. III. VALOR: SOLIDARIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Compartir lo que se tiene.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 1

Expresar en forma oral la descripción de los objetos mediante el diálogo, mostrando buena disposición.

MOTIVACIÓN: El niño participa de la búsqueda del tesoro siguiendo las flechas que encontrará en el patio, para encontrar el tesoro. Luego responde de forma oral: ¿Qué encontraste? ¿De qué color es? ¿De qué tamaño es?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** un baúl que tiene una pelota, una muñeca, un carrito, una lonchera, una canasta y una botella.
2. **Reconoce** los objetos que encontró dentro del baúl mencionando oralmente sus nombres.
3. **Relaciona** los objetos del baúl con objetos que tiene en su casa respondiendo de manera oral las siguientes preguntas: ¿Qué objeto del baúl te gusto más? ¿Cuál es su uso? ¿En tu casa has visto uno igual?
4. **Organiza** sus ideas para expresar a sus compañeros las características del nuevo objeto que se le presenta.
5. **Expresa de forma oral** la descripción del nuevo objeto frente a todos sus compañeros describiendo de qué color, tamaño y forma es (tres características).

METACOGNICIÓN: ¿Qué objetos observaste hoy? ¿Qué hiciste con ellos?

TRANSFERENCIA: Los niños juegan a describir los objetos que tienen en casa compartiendo su descripción con sus padres.

Actividad 2

Identificar las semejanzas de imágenes usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

MOTIVACIÓN: El niño recibe por mesas sobres, en los que encuentra diferentes piezas de sus personajes favoritos (Spiderman, Superman, Batichica y Mujer maravilla), para armarlos, luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué personaje armaste? ¿Lo has visto antes? ¿En qué se parecen los 4 personajes?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** en la pizarra diferentes imágenes.
2. **Reconoce** las características de cada imagen que observa, describiéndolas de forma oral.
3. **Relaciona** las imágenes de acuerdo a sus características, colocando las imágenes semejantes en una canasta
4. **Identifica** las semejanzas de las imágenes participando en el juego del dominó, uniendo las imágenes iguales formando un camino.

METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué objetos son semejantes?

TRANSFERENCIA: Busca en casa dos juguetes que son semejantes.

Actividad 3

Discriminar los sonidos onomatopéyicos mediante el reconocimiento de audios, escuchando con atención a los demás

MOTIVACIÓN: El niño recibe una vincha con la imagen de un animal y se agrupa según el animal que le toco, luego responden: ¿Qué animal te toco? ¿Cómo camina ese animal? ¿Qué sonido emite ese animal?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- **Percibe** diferentes imágenes de animales.
- **Reconoce** las características de los animales que observan en las imágenes respondiendo a las preguntas: ¿Qué animal es? ¿De qué color es? ¿De qué tamaño es? ¿Sabes dónde vive?
- **Relaciona** los animales con los sonidos que emiten escuchando la canción “Mi rancho bonito”, luego expresan en forma oral el nombre de los animales que escucharon en la canción.
- **Discrimina** los sonidos onomatopéyicos de los animales marcando con una X lo que escucho en la canción en la hoja aplicativa.

METACOGNICIÓN: ¿Qué sonido escuchaste hoy? ¿Pudiste imitar los sonidos? ¿Qué sonido te gusto más?

TRANSFERENCIA: En casa imita los sonidos onomatopéyicos de los animales que más te gustaron.

Actividad 4

Coordinar la visomotricidad al trazar líneas rectas a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

MOTIVACIÓN: El niño participa del circuito de líneas rectas realizando diferentes movimientos (saltar, gatear, correr, rodar). Luego responden oralmente: ¿Qué hiciste? ¿Cómo era el camino que recorriste?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** las láminas de papel kraft los cuales tienen dibujados caminos de líneas rectas.
2. **Reconoce** las líneas rectas que están dibujadas en la lámina del papel kraft pasando su dedo índice por cada una.
3. **Organiza** los materiales que van a utilizar (carritos, temperas, platos descartables)
4. **Coordina la visomotricidad** al trazar las líneas rectas con ayuda de los carritos, para ello mojaran las llantas del carrito en los plato con ténpera, realizando el recorrido de las líneas rectas.

METACOGNICIÓN: ¿Qué recorrido realizaste? ¿Te gusto la actividad?

TRANSFERENCIA: Conversa con tus padres sobre el circuito que realizaste hoy.

Actividad 5

Manipular los materiales utilizando la técnica de la dactilopintura de forma libre mediante juegos, dinámicas ,compartiendo los materiales

MOTIVACIÓN: El niño participan de la canción “popurrí de las manos” realizando los movimientos que sugiere la canción. Luego responden oralmente. ¿Qué nos dice la canción? ¿Qué movimientos realizaste?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la caja sorpresa que contiene ténperas de colores y platos descartables
2. **Reconoce** los materiales que utilizarán para realizar la técnica de dactilopintura, mencionando oralmente sus nombres.
3. **Describe** el uso que le pueden dar a cada uno de los materiales en forma oral.

4. **Manipula** los materiales para realizar la técnica de dactilopintura libre en papelógrafos de color blanco.

METACOGNICIÓN: ¿Qué hicimos primero? ¿Qué hiciste con tus dedos? ¿Qué materiales utilizaste?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres acerca de los movimientos que ejecutaste con tus dedos al trabajar en el papelógrafo.

Actividad 6

Expresar en forma oral la descripción de los objetos por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

MOTIVACIÓN: El niño participa del juego “Simón dice” en donde las consignas son: traer los objetos que mande Simón los cuales se encuentran colocados en distintos lugares del patio. Luego responde de forma oral: ¿Qué buscaste? ¿Fue fácil encontrarlo? ¿Qué objeto encontraste? ¿Cómo es ese objeto?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la dramatización de títeres “yo tengo”, en la cual los títeres son dos hermanos que muestran y comentan acerca de sus juguetes favoritos (pelota, muñeca, avión, pony, avenger).
2. **Reconoce** las características de los objetos, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo era el juguete favorito de Pablito? ¿Cómo era el juguete favorito de Josefina?
3. **Relaciona** los juguetes de Pablito y Josefina con sus propios juguetes, para ello cada uno de los niños trae de su casa su juguete favorito.
4. **Organiza** sus ideas para expresar a sus compañeros las características de su juguete favorito.
5. **Expresa de forma oral** las características de su juguete favorito mostrándolo a sus compañeros. (evaluación de proceso n° 1)

METACOGNICIÓN: ¿Qué juguetes observaste hoy? ¿Qué juguete te gusto más?

TRANSFERENCIA: Los niños describen el juguete que más llamo su atención y lo comentan con sus padres.

Actividad 7

Identificar las diferencias de imágenes usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

MOTIVACIÓN: El niño lanza un dado cada cara tiene una imagen distinta. Los niños se visten de acuerdo a cada imagen (bombero, doctor, panadero, chef, profesora), Luego responden oralmente las siguientes preguntas: ¿Qué servidor te tocó? ¿Cuáles son sus herramientas de trabajo? ¿De qué color es la ropa que usa?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** las imágenes de diferentes tipos de aves.
2. **Reconoce** las características de cada una de las imágenes de las aves, mencionándolas.
3. **Relaciona** las imágenes de las aves con las que les toco a sus compañeros, conversando sobre ello.
4. **Identifica** las diferencias que observa en la primera imagen marcándola con una x en la segunda imagen. (evaluación de proceso n° 2)

METACOGNICIÓN: ¿Qué hicimos hoy? ¿Las aves eran iguales?

TRANSFERENCIA: Reconoce y verbaliza las diferencias que observa entre los objetos de su cuarto y el de sus padres.

Actividad 8

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de instrumentos musicales mediante el reconocimiento de audios, escuchando con atención a los demás.

MOTIVACIÓN: El niño percibe y realiza los movimientos que sugiere la canción “En la feria de Cepillin”, luego responden oralmente: ¿Qué dice la canción? ¿Qué había en la feria de Cepillin? ¿Cómo sonaba la guitarra?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** una caja de instrumentos musicales (guitarras, panderetas, tambores, maracas, triángulos).
2. **Reconoce** el nombre y las características de cada instrumento musical respondiendo a las preguntas: ¿Qué instrumento es? ¿De qué color es? ¿De qué tamaño es? ¿Qué sonido escuchas al tocar los instrumentos?
3. **Relaciona** los instrumentos musicales con el sonido que emiten al tocarlos, jugando en forma ordenada.
4. **Discrimina** los sonidos onomatopéyicos de los instrumentos musicales participando de la dinámica “sonidos locos” en la cual todos estarán con los ojos vendados y deben verbalizar el instrumento musical que escucharon. (evaluación de proceso n° 3)

METACOGNICIÓN: ¿Qué sonido escuchaste hoy? ¿Qué instrumento te llamó más la atención? ¿Qué sonido te gustó más?

TRANSFERENCIA: Juega con sus padres a escuchar los sonidos del ambiente.

Actividad 9

Coordinar la visomotricidad al delinear líneas rectas a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

MOTIVACIÓN: El niño camina lentamente por el riel de equilibrio. Luego responden oralmente: ¿Qué hiciste? ¿Cómo era el camino que recorriste?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** en la pizarra dos caminos de cartulina (recto, curvo).
2. **Reconoce** el camino recto, pasando un carrito de juguete sobre él.
3. **Organiza** los materiales que van a utilizar (micas, plumones de pizarra).
4. **Coordina la visomotricidad** delineando líneas rectas en las micas, utilizando plumones de pizarra. Indicaciones (sin levantar del plumón, ni salirse de las líneas). (evaluación de proceso n° 4)

METACOGNICIÓN: ¿Qué camino recorrió tu carrito? ¿Qué delineaste con los carritos? ¿Te gustó la actividad?

TRANSFERENCIA: Construye un camino de línea recta en tu casa empleando tus bloques de construcción.

Actividad 10

Manipular los materiales utilizando la técnica de la dactilopintura de contorno mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

MOTIVACIÓN: El niño recibe un ula ula y un aro pequeño, camina por el borde del ula ula y pasa su dedo índice por el contorno del aro. Luego responden oralmente. ¿Qué hiciste con el ula ula? ¿Qué hiciste con el aro?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** los materiales a utilizar (papelógrafos, plumones, témperas, platos).
2. **Reconoce** las indicaciones (un compañero se echa sobre el papelógrafo y otro traza la silueta de su cuerpo en el papelógrafo) para realizar una silueta de su cuerpo, realizando la actividad en grupos.
3. **Describe** el proceso de la técnica de dactilopintura expresando en forma oral los pasos que deben tener en cuenta para realizar la actividad. (mojar solo su dedo índice en la témpera y realizar puntitos).

4. **Manipula** los materiales para realizar la técnica de dactilopintura de contorno en la silueta que dibujaron por grupos. (evaluación de proceso n° 5)

METACOGNICIÓN: ¿Qué hiciste con tu cuerpo? ¿Qué hiciste con tus dedos? ¿Qué materiales utilizaste?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres la actividad que realizaste hoy en clase.

Actividad 11

Expresar en forma oral la descripción de imágenes sencillas por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

MOTIVACIÓN: El niño da un pequeño paseo por el colegio en el cual visitara los principales ambientes del colegio (enfermería, biblioteca, cafetería, dirección, capilla). Luego responde de forma oral: ¿Qué observaste? ¿Qué lugares visitaste? ¿Qué lugar te gusto más? ¿Por qué?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** 3 paisajes dibujados en cartulina (playa, campo, bosque,)
2. **Reconoce** las características de los paisajes respondiendo a las preguntas ¿Qué hay en el primer paisaje? ¿Qué hay en el segundo paisaje? ¿Qué hay en el tercer paisaje? ¿Qué paisaje te gusta más? ¿Qué le hace falta a los paisajes?
3. **Relaciona** los paisajes con las imágenes (aves, animales salvajes, sombrillas, animales del bosque) que cada grupo tiene colocándolas dentro del paisaje según corresponda.
4. **Organiza** sus ideas para expresar a sus compañeros las características de los elementos que conforman su paisaje.
5. **Expresa de forma oral** lo que más le gusta de su paisaje, describiéndolo.(5 características)

METACOGNICIÓN: ¿Qué imágenes observaste hoy? ¿Qué imagen te gustó más?

TRANSFERENCIA: Los niños describen un cuadro de su casa a sus padres.

Actividad 12

Identificar las semejanzas y diferencias de imágenes usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

MOTIVACIÓN: El niño participa del juego de naipes (cartas gigantes de cartulina), en el cual deberá encontrar por todo el patio un naipe para cada uno, luego se agrupan los que tienen naipes semejantes y los que tienen naipes diferentes. Luego responde: ¿Qué encontraste? ¿Cómo te agrupaste?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** una piscina de pelotas.
2. **Reconoce** las indicaciones para participar en el juego "Pescando ando". Cada niño tendrá una caña de pescar para poder pescar a los peces (cada pez tiene una imagen: flores de colores).
3. **Relaciona** las indicaciones recibidas con la piscina de pelotas, al realizar el juego y pescar un pez.
4. **Identifica** las semejanzas y diferencias de las imágenes que encontraron en los peces, comparándolas con las de sus compañeros.

METACOGNICIÓN: ¿Qué trabajamos hoy? ¿Qué imágenes eran semejantes? ¿Qué imágenes eran diferentes?

TRANSFERENCIA: Observa sus juguetes y menciona las semejanzas y diferencias a sus padres.

Actividad 13

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de la naturaleza mediante el reconocimiento de

audios, escuchando con atención a los demás

MOTIVACIÓN: El niño percibe el cuento “Anita y el viento” en el cual Anita era una niña que le gustaba mucho explorar el bosque donde vivía y un día conoció a un nuevo amigo el señor “Viento” quien la lleva a su casa del árbol y le enseña cómo puede hacer que las hojas se muevan, luego responde: ¿Qué pasó en la historia? ¿Dónde vivía Anita? ¿Qué hacía el señor “Viento”?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** al científico Pepin y sus amigos señor rayo, señora lluvia y el señor viento.
2. **Reconoce** a los amigos que Pepin les ha traído (señor rayo, señora lluvia y señor viento), respondiendo a las preguntas: ¿Cómo se llama el primer amigo? ¿De qué color es? ¿Qué sonido crees que emitirá?
3. **Relaciona** cada amigo de Pepin con el sonido que producen escuchando atentamente los audios.
4. **Discrimina** los sonidos onomatopéyicos de la naturaleza participando de una dinámica en la que todos los niños están al centro del aula y al escuchar el audio, deben correr y colocarse delante de la imagen del amigo de Pepin que escucharon.

METACOGNICIÓN: ¿Qué amigos conociste hoy? ¿Qué sonido hacía cada amigo? ¿Qué sonido te gusto más?

TRANSFERENCIA: Con ayuda de sus papas visitan el parque y escuchan los sonidos que hay en él.

Actividad 14

Coordinar la visomotricidad al colorear una imagen a través de la realización de ejercicios grafo-motores que favorezcan la presión y prensión, esperando su turno para participar.

MOTIVACIÓN: El niño participa del juego “embocando” que consiste en lanzar pelotas de colores en la boca de un payaso. Luego responden oralmente: ¿Qué hiciste? ¿De qué color eran las pelotas?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** los pliegos de papel kraft pegado en distintos ambientes del patio.
2. **Reconoce** los materiales que van a utilizar para la actividad (globitos con tempera, tinas y polos)
3. **Organiza** los materiales que van a utilizar y las indicaciones importantes para la actividad (solo lanzar los globos en el papel, no separarse del grupo).
4. **Coordina la visomotricidad** al colorear una imagen (casa, espejo, sartén), lanzando los globitos de tempera al papel con la finalidad que ningún espacio del papel quede sin color.

METACOGNICIÓN: ¿Qué hicimos primero? ¿Qué materiales usaste en esta actividad? ¿Te resulto fácil rellenar de color el papel kraft?

TRANSFERENCIA: Comenta con sus padres sobre la imagen que coloreó y los materiales que utilizó.

Actividad 15

Manipular los materiales utilizando la técnica de la dactilopintura de relleno mediante juegos, compartiendo los materiales

MOTIVACIÓN: El niño observa atentamente el trabajo anterior (silueta de su cuerpo) en el cual utilizaron la técnica de dactilopintura de contorno. Luego responde oralmente. ¿Qué hiciste en los papelógrafos? ¿Fue fácil hacerlo? ¿Qué le falta a esa imagen?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la silueta de las figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo)
2. **Reconoce** las características de las siluetas, respondiendo las preguntas: ¿qué figura observas? ¿Qué le falta a cada figura? ¿Por qué están tristes?

3. **Describe** oralmente el proceso que van a seguir para completar las figuras geométricas y lograr que ya no estén tristes.
4. **Manipula** los materiales para realizar la técnica de dactilopintura de relleno, en las figuras geométricas presentadas, trabajando por grupos y compartiendo los materiales.

METACOGNICIÓN: ¿Qué le sucedió a las figuras ¿Qué hiciste para ayudarlas? ¿Cómo quedaron las figuras?

TRANSFERENCIA: En casa comenta con tus padres que pasaba con las figuras geométricas y que hiciste para ayudarlas.

Actividad 16

Expresar en forma oral la descripción de imágenes sencillas por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

MOTIVACIÓN: El niño observa el cuento de títeres “Buddy y sus amigos” en el cual Buddy nos presenta a sus amigos (sr, cara de papa, buzz lightyear, perro, dinosaurio.). Luego responde de forma oral: ¿Qué observaste? ¿Qué juguetes viste? ¿De qué color eran los juguetes? ¿De qué tamaño eran los juguetes?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la imagen de su dibujo animado favorito que trajo de su casa.
2. **Reconoce** las características de su dibujo animado favorito respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama? ¿de qué color es la ropa que utiliza?
3. **Relaciona** las características de su dibujo animado favorito con el dibujo animado de sus compañeros compartiendo en forma oral
4. **Organiza** sus ideas para expresar a sus compañeros las características de la imagen que recibió en el sobre. (5 características)
5. **Expresa de forma oral** las características de la imagen que recibió frente a toda la clase. (5 características) (evaluación final n° 1)

METACOGNICIÓN: ¿Qué dibujos animados observaste? ¿Cuáles ya conocías?

TRANSFERENCIA: Los niños comparten con sus padres, los dibujos animados que vieron y sus características.

Actividad 17

Identificar las semejanzas y diferencias de imágenes usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

MOTIVACIÓN: Los niños participan del juego de memoria de frutas en el cual deberán armar parejas de imágenes semejantes. Luego responden: ¿Qué imágenes observaron en el juego de memoria? ¿Por qué agruparon esas dos imágenes?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** sobres de colores.
2. **Reconoce** las imágenes (perros, leones, jirafas, elefantes, osos) que están dentro de ellos, mencionando en forma oral sus nombres y características
3. **Relaciona** la actividad anterior con las indicaciones para realizar la ficha.
4. **Identifica** las semejanzas y diferencias de las imágenes de la hoja de evaluación marcan con una X la imagen semejante al ejemplo y encierra en un círculo las imágenes diferentes. (evaluación final n° 2)

METACOGNICIÓN: ¿Qué sobre te gusto más? ¿Qué imágenes encontraste en el sobre verde?

TRANSFERENCIA: Comentan con sus padres la dinámica de los sobres.

Actividad 18

Discriminar los sonidos onomatopéyicos del ambiente mediante el reconocimiento de audios,

escuchando con atención a los demás

MOTIVACIÓN: El niño percibe la canción “La casita”. Luego responde: ¿Qué dice la canción? ¿Cómo sonaba cuando tocaban la puerta? ¿Qué sonido escuchaste cuando se limpiaba los zapatos?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** las imágenes (ambulancia, timbre, teléfono, alarma)
2. **Reconoce** las características de las imágenes (ambulancia, timbre, teléfono, alarma) expresando de forma oral lo que observan.
3. **Relaciona** las imágenes con el sonido que emite la ambulancia, el timbre, el teléfono, la alarma. Escuchando atentamente los audios.
4. **Discrimina** los sonidos onomatopéyicos del ambiente al colorear en la hoja de evaluación las imágenes representativas de los sonidos que escucho. (evaluación final n° 3).

METACOGNICIÓN: ¿Qué sonidos escuchaste hoy? ¿Qué sonido te resulto familiar? ¿Qué te gusto más?

TRANSFERENCIA: Reconoce en tu casa nuevos sonidos del ambiente.

Actividad19

Coordinar la visomotricidad al colorear una imagen a través de la realización de ejercicios grafo-motores que favorezcan la presión y prensión, esperando su turno para participar.

MOTIVACIÓN: El niño percibe el cuento “Susana y el mundo sin color” en el cual Susana era una niña que vivía en un pueblo y un día todas las cosas se quedaron sin color por la llegada de un mago que lanzo un hechizo. Luego responde oralmente: ¿Qué sucedió en el cuento? ¿Que buscaba Susana? ¿Qué le hacía falta a su pueblo?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** los tamborcitos caseros.
2. **Reconoce** las indicaciones para realizar el ejercicio grafomotriz con el tamborcito, luego lo realizan para fortalecer su presión y prensión.
3. **Organiza** los materiales que van a utilizar para colorear el relleno de la pelota.
4. **Coordina** la visomotricidad al colorear la imagen de la pelota que está en la hoja de evaluación. (evaluación final n° 4)

METACOGNICIÓN: ¿Qué colores te gustaron más? ¿Te gusto trabajar con el tamborcito?

TRANSFERENCIA: Ejecutan los movimientos que hicieron con el tamborcito.

Actividad 20

Manipular los materiales utilizando la técnica de la dactilopintura mediante juegos, compartiendo los materiales

MOTIVACION: El niño realiza sombras de animales con sus manos y dedos. Luego responde oralmente. ¿Qué hiciste con tus manos y dedos? ¿Fue fácil hacerlo? ¿Qué utilizaron para hacer las sombras?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** hojas que contienen diferentes siluetas (pato, conejo, perro, jirafa)
2. **Reconoce** las características de las siluetas, respondiendo las preguntas: ¿qué observas en la hoja? ¿Qué le falta a cada dibujo?
3. **Describe** oralmente cómo se realiza la técnica de dactilopintura, luego escoge un color de témpera para el contorno y otro para el relleno.
4. **Manipula** los materiales para realizar la técnica de dactilopintura en las siluetas de la hoja de evaluación. (evaluación final n° 5)

METACOGNICIÓN: ¿Qué hicimos primero? ¿Te gusto la actividad? ¿Te gusta la técnica de dactilopintura

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres en que silueta aplicaste la técnica de

dactilopintura.

Vocabulario de la Unidad de Aprendizaje

- Semejanzas
- Onomatopéyicos
- Trazar
- Líneas
- Circuito
- Dactilopintura
- Técnica
- Dramatización
- Material grafico
- Material concreto
- Manipulación
- Ejercicios grafomotores
- Presión
- Prensión
- Dinámica
- Visomotricidad
- Silueta

3.2.1.2. Guía de actividades para los padres de familia – Unidad nº I

GUIA DE APRENDIZAJE - UNIDAD DE APRENDIZAJE N.º 1		
Nombres y apellidos: _____ Nivel : Inicial Grado: 4 años Profesoras: Camila Aldana /Andrea Paima Área: Comunicación Sección(es): ____ Fecha: ____		
ACTIVIDAD 1	Capacidad: Comprensión y expresión	Destreza: Expresar en forma oral
<p>Expresar en forma oral la descripción de los objetos mediante el diálogo, mostrando buena disposición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe un baúl que tiene una pelota, una muñeca, un carrito, una lonchera, una canasta y una botella dentro de él. • Reconoce los objetos que encontró dentro del baúl mencionando oralmente sus nombres. • Relaciona los objetos del baúl con objetos que tiene en su casa respondiendo de manera oral las siguientes preguntas: ¿Qué objeto del baúl te gusto más? ¿Cuál es su uso? ¿En tu casa has visto uno igual? • Organiza sus ideas para expresar a sus compañeros las características del nuevo objeto que se le presenta. • Expresa de forma oral la descripción del nuevo objeto frente a todos sus compañeros describiendo de qué color, tamaño, forma es.(tres características) 		

ACTIVIDAD 2**Capacidad:**
Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar las semejanzas de imágenes usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

- Percibe en la pizarra diferentes imágenes.
- Reconoce las características de cada imagen que observa, describiéndolas de forma oral.
- Relaciona las imágenes de acuerdo a sus características, colocando las imágenes semejantes en una canasta.
- Identifica las semejanzas de las imágenes participando en el juego del dominó, uniendo las imágenes iguales formando un camino.

ACTIVIDAD 3**Capacidad:**
Comprensión**Destreza:** Discriminar

Discriminar los sonidos onomatopéyicos mediante el reconocimiento de audios, escuchando con atención a los demás

- Percibe diferentes imágenes de animales.
- Reconoce las características de los animales que observan en las imágenes respondiendo a las preguntas: ¿Qué animal es? ¿De qué color es? ¿De qué tamaño es? ¿Sabes dónde vive?
- Relaciona los animales con los sonidos que emiten escuchando la canción “Mi rancho bonito”, luego expresan en forma oral el nombre de los animales que escucharon en la canción.
- Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales marcando con una X lo que escucho en la canción en la hoja aplicativa.

ACTIVIDAD 4**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al trazar líneas rectas a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

- Percibe las láminas de papel kraft los cuales tienen dibujados caminos de líneas rectas
- Reconoce las líneas rectas que están dibujadas en la lámina del papel kraft pasando su dedo índice por cada una.
- Organiza los materiales que van a utilizar (carritos, temperas, platos descartables)

- Coordina la visomotricidad al trazar las líneas rectas con ayuda de los carritos, para ello mojaran las llantas del carrito en los platos con tempera, realizando el recorrido de las líneas rectas.

ACTIVIDAD 5

Capacidad: Pensamiento creativo

Destreza: Manipular

Manipular los materiales utilizando la técnica de la dactilopintura de forma libre mediante juegos, dinámicas compartiendo los materiales

- Percibe la caja sorpresa que contiene témperas de colores y platos descartables
- Reconoce los materiales que utilizarán para realizar la técnica de dactilopintura, mencionando oralmente sus nombres.
- Describe el uso que le pueden dar a cada uno de los materiales en forma oral.
- Manipula los materiales para realizar la técnica de dactilopintura libre en papelógrafos de color blanco.

ACTIVIDAD 6

Capacidad: Comprensión y expresión

Destreza: Expresar en forma oral

Expresar en forma oral la descripción de los objetos por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

- Percibe la dramatización de títeres “yo tengo”, en la cual los títeres son dos hermanos que muestran y comentan acerca de sus juguetes favoritos (pelota, muñeca, avión, pony, avenger).
- Reconoce los objetos que tenían los personajes de la dramatización, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cuál era el juguete favorito de Pablito? ¿Cuál era el juguete favorito de Josefina?
- Relaciona los juguetes de Pablito y Josefina con sus propios juguetes, para ello cada uno de los niños trae de su casa su juguete favorito.
- Organiza sus ideas para expresar a sus compañeros las características de su juguete favorito.
- Expresa de forma oral las características de su juguete favorito mostrándolo a sus compañeros.

ACTIVIDAD 7

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar las diferencias de imágenes usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

- Percibe las imágenes de diferentes tipos de aves.

- Reconoce las características de cada una de las aves de las imágenes, mencionando sus características.
- Relaciona las imágenes de las aves con las que les toco a sus compañeros, conversando sobre ello.
- Identifica las diferencias que observas en la primera imagen marcándolas con una x en la segunda imagen.

ACTIVIDAD 8**Capacidad:**
Comprensión**Destreza:** Discriminar

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de instrumentos musicales mediante el reconocimiento de audios, escuchando con atención a los demás.

- Percibe una caja de instrumentos musicales (guitarras, panderetas, tambores, maracas, triángulos).
- Reconoce el nombre y las características de cada instrumento musical respondiendo a las preguntas: ¿Qué instrumento es? ¿De qué color es? ¿De qué tamaño es? Que sonido escuchas al tocar los instrumentos?
- Relaciona los instrumentos musicales con el sonido que emiten al tocarlos, jugando en forma ordenada.
- Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los instrumentos musicales participando de la dinámica “sonidos locos” en la cual todos estarán con los ojos vendados y deben verbalizar el instrumento musical que escucharon.

ACTIVIDAD 9**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al delinear líneas rectas a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

- Percibe en la pizarra dos caminos de cartulina (recto, curvo).
- Reconoce el camino recto, pasando un carrito de juguete sobre él.
- Organiza los materiales que van a utilizar (micas, plumones de pizarra).
- Coordina la visomotricidad delineando líneas rectas en las micas, utilizando plumones de pizarra. Indicaciones (sin levantar del plumón, ni salirse de las líneas).

ACTIVIDAD 10**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular los materiales utilizando la técnica de la dactilopintura de contorno mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

- Percibe los materiales a utilizar (papelógrafos, plumones, témperas, platos).
- Reconoce las indicaciones (un compañero se echa sobre el papelógrafo y otro traza la silueta de su cuerpo en el papelógrafo) para realizar una silueta de su cuerpo, realizando la actividad en grupos.
- Describe el proceso de la técnica de dactilopintura expresando en forma oral los pasos que deben tener en cuenta para realizar la actividad. (mojar solo su dedo índice en la tempera y realizar puntitos)
- Manipula los materiales para realizar la técnica de dactilopintura de contorno en la silueta que dibujaron por grupos.

ACTIVIDAD 11

Capacidad:
Comprensión y expresión

Destreza: Expresar en forma oral

Expresar en forma oral la descripción de imágenes sencillas por medio del dialogo, mostrando buena disposición.

- Percibe 3 paisajes dibujados en cartulina (playa, campo, bosque)
- Reconoce las características de los paisajes respondiendo a las preguntas ¿Qué hay en el primer paisaje? ¿Qué hay en el segundo paisaje? ¿Qué hay en el tercer paisaje? ¿Qué paisaje te gusta más? ¿Qué le hace falta a los paisajes?
- Relaciona los paisajes con las imágenes (aves, animales salvajes, sombrillas, animales del bosque) que cada grupo tiene colocándolas dentro del paisaje según corresponda.
- Organiza sus ideas para expresar a sus compañeros las características de los elementos que conforman su paisaje.
- Expresa de forma oral lo que más le gusta de su paisaje, describiéndolo.(5 características)

ACTIVIDAD 12

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar las semejanzas y diferencias de imágenes usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

- Percibe una piscina de pelotas.
- Reconoce las indicaciones para participar en el juego “Pescando ando”. Cada niño tendrá una caña de pescar para poder pescar a los peces (cada pez tiene una imagen: flores de colores)
- Relaciona las indicaciones recibidas con la piscina de pelotas, al realizar el juego y pescar un pez.
- Identifica las semejanzas y diferencias de las imágenes que encontraron en los peces, comparándolas con las de sus compañeros.

ACTIVIDAD 13**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de la naturaleza mediante el reconocimiento de audios, escuchando con atención a los demás

- Percibe al científico Pepin y sus amigos señor rayo, señora lluvia y el señor viento.
- Reconoce a los amigos que Pepin les ha traído (señor rayo, señora lluvia y señor viento), respondiendo a las preguntas: ¿Cómo se llama el primer amigo? ¿De qué color es? ¿Qué sonido crees que emitirá?
- Relaciona cada amigo de Pepin con el sonido que producen escuchando atentamente los audios.
- Discrimina los sonidos onomatopéyicos de la naturaleza participando de una dinámica en la que todos los niños están al centro del aula y al escuchar el audio, deben correr y colocarse delante de la imagen del amigo de Pepin que escucharon.

ACTIVIDAD 14**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al colorear una imagen a través de la realización de ejercicios grafo-motores que favorezcan la presión y prensión, esperando su turno para participar.

- Percibe los pliegos de papel kraft pegado en distintos ambientes del patio.
- Reconoce los materiales que van a utilizar para la actividad (globitos con tempera, tinas y polos)
- Organiza los materiales que van a utilizar y las indicaciones importantes para la actividad (solo lanzar los globos en el papel, no separarse del grupo)
- Coordina la visomotricidad al colorear una imagen (casa, espejo, sartén), lanzando los globitos de tempera al papel con la finalidad que ningún espacio del papel quede sin color.

ACTIVIDAD 15**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular los materiales utilizando la técnica de la dactilopintura de relleno mediante juegos, compartiendo los materiales.

- Percibe la silueta de las figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo).
- Reconoce las características de las siluetas, respondiendo a las preguntas: ¿qué figura observas? ¿Qué le falta a cada figura? ¿Por qué están tristes?

- Describe oralmente el proceso que van a seguir para completar las figuras geométricas y lograr que ya no estén tristes.
- Manipula los materiales para realizar la técnica de dactilopintura de relleno, en las figuras geométricas presentadas, trabajando por grupos y compartiendo los materiales.

ACTIVIDAD 16

Capacidad:
Comprensión y expresión

Destreza: Expresar en forma oral

Expresar en forma oral la descripción de imágenes sencillas por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

- Percibe la imagen que trajo de su dibujo animado favorito.
- Reconoce las características de su dibujo animado favorito respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama? ¿de qué color es la ropa que utiliza?
- Relaciona las características de su dibujo animado favorito con el dibujo animado de sus compañeros compartiendo en forma oral
- Organiza sus ideas para expresar a sus compañeros las características de la imagen que recibió en el sobre. (5 características)
- Expresa de forma oral las características de la imagen que recibió frente a toda la clase. (5 características)

ACTIVIDAD 17

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar las semejanzas y diferencias de imágenes usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

- Percibe sobres de colores.
- Reconoce las imágenes (perros, leones, jirafas, elefantes, osos) que están dentro de ellos, mencionando en forma oral sus nombres y características
- Relaciona la actividad anterior con las indicaciones para realizar la ficha.
- Identifica las semejanzas y diferencias de las imágenes de la hoja de evaluación marcan con una X la imagen semejante al ejemplo y encierra en un círculo las imágenes diferentes.

ACTIVIDAD 18

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Discriminar

Discriminar los sonidos onomatopéyicos del ambiente mediante el reconocimiento de audios, escuchando con atención a los demás.

- Percibe las imágenes (ambulancia, timbre, teléfono, alarma).
- Reconoce las características de las imágenes (ambulancia, timbre, teléfono, alarma) expresando de forma oral lo que observan.
- Relaciona las imágenes con el sonido que emite la ambulancia, el timbre, el teléfono, la alarma. Escuchando atentamente los audios.
- Discrimina los sonidos onomatopéyicos del ambiente al colorear en la hoja de evaluación las imágenes representativas de los sonidos que escucho.

ACTIVIDAD 19**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al colorear una imagen a través de la realización de ejercicios grafo-motores que favorezcan la presión y prensión, esperando su turno para participar.

- Percibe los tamborcitos caseros.
- Reconoce las indicaciones para realizar el ejercicio grafomotriz con el tamborcito, luego lo realizan para fortalecer su presión y prensión.
- Organiza los materiales que van a utilizar para colorear el relleno de la pelota.
- Coordina la visomotricidad al colorear la imagen de la pelota que está en la hoja de evaluación

ACTIVIDAD 20**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular los materiales utilizando la técnica de la dactilopintura mediante juegos, compartiendo los materiales

- Percibe hojas que contienen diferentes siluetas (pato, conejo, perro, jirafa)
- Reconoce las características de las siluetas, respondiendo las preguntas: ¿qué observas en la hoja? ¿Qué le falta a cada dibujo?
- Describe oralmente cómo se realiza la técnica de dactilopintura, luego escoge un color de tempera para el contorno y otro para el relleno.
- Manipula los materiales para realizar la técnica de dactilopintura en las siluetas de la hoja de evaluación.

3.2.1.3. Materiales de apoyo (fichas y lecturas)

NIVEL: INICIAL (4 AÑOS)

Estudiante:.....

Capacidad: Comprensión y expresión oral

Expresión

Destreza: Expresión en forma oral
Coordinar la visomotricidad

- ¿Cuántos niños observas en la imagen?
- ¿Dónde están los niños?
- ¿Qué están haciendo los niños?



Consigna del trabajo: Observa con atención, describe la imagen y luego colorea.

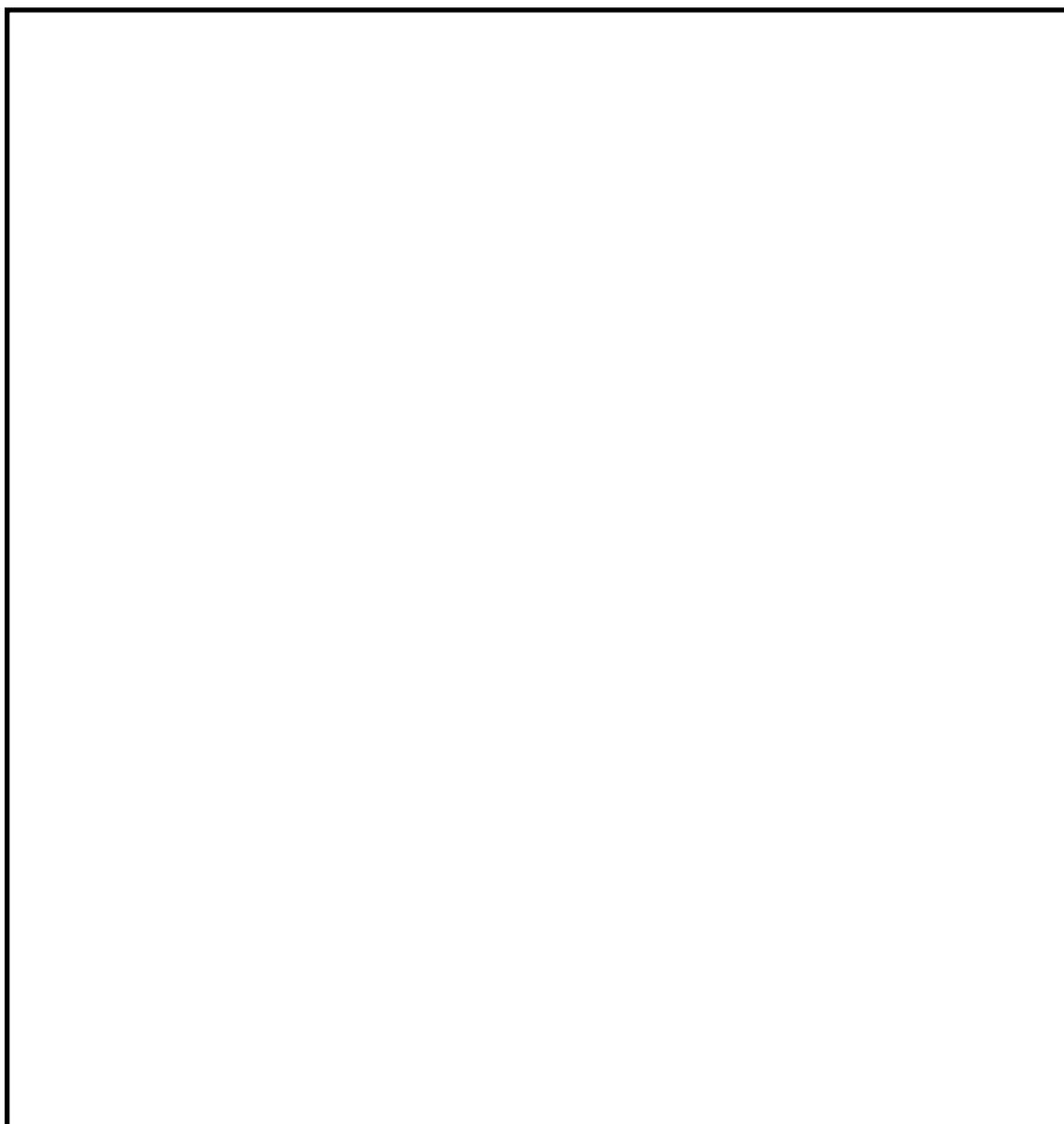
NIVEL: INICIAL (4 AÑOS)

Estudiante:.....

Capacidad: Comprensión y expresión oral

Destreza: Expresión en forma oral

- Dibuja una pelota
- Dibuja una casa



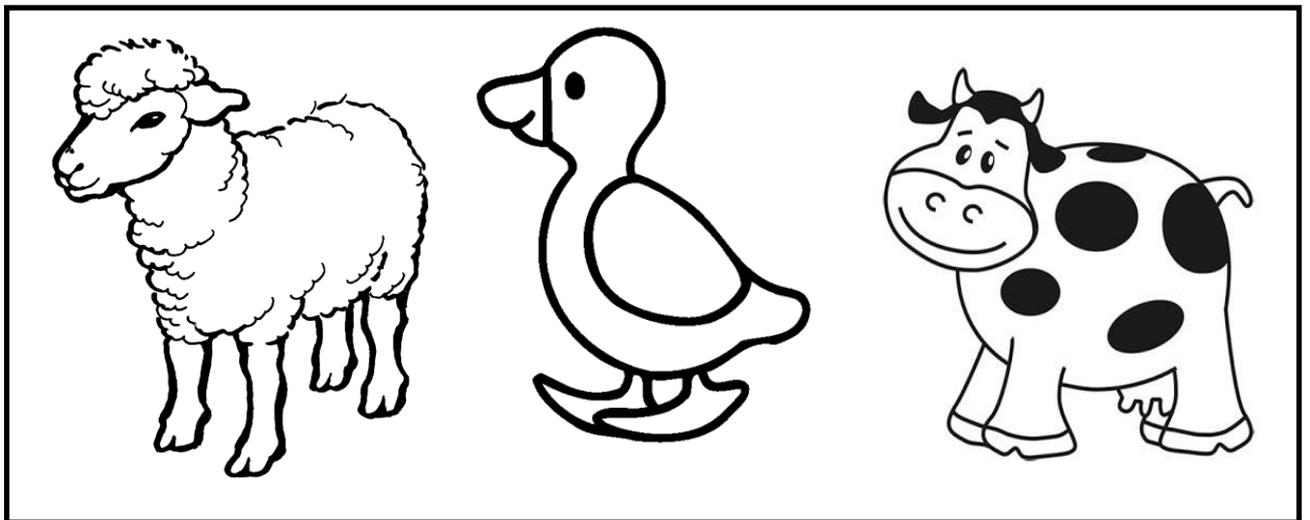
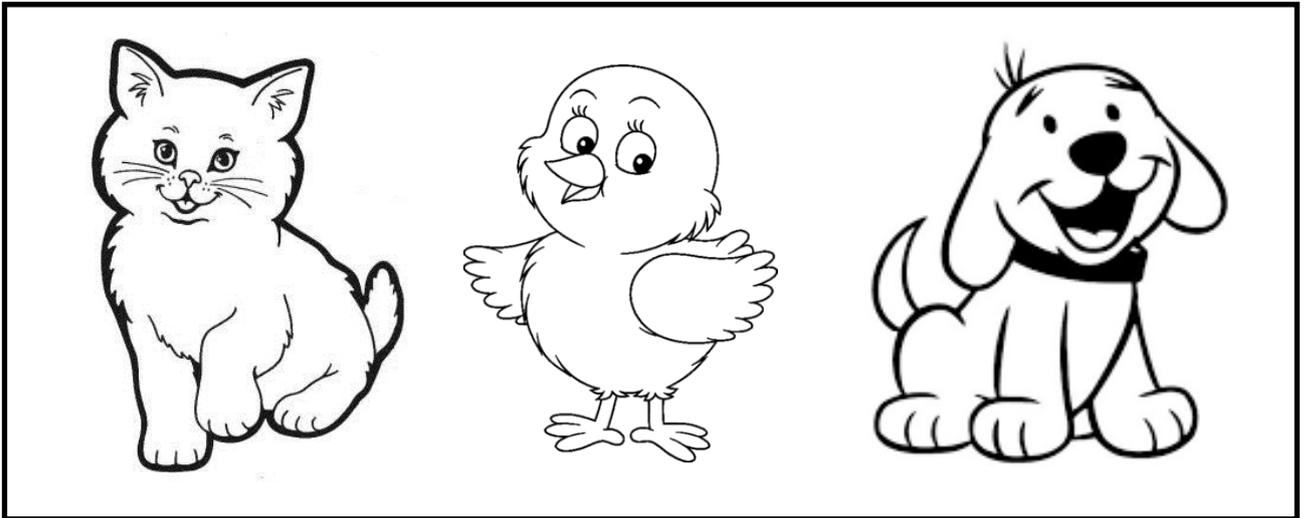
Consigna del trabajo: Escucha atentamente a las indicaciones y dibuja dentro del recuadro.

NIVEL: INICIAL (4 AÑOS)

Estudiante:.....

Capacidad: Comprensión

Destreza: Discriminar



Consigna del trabajo: Colorea el animal que emite el sonido que escuchaste.

Estudiante:.....

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar



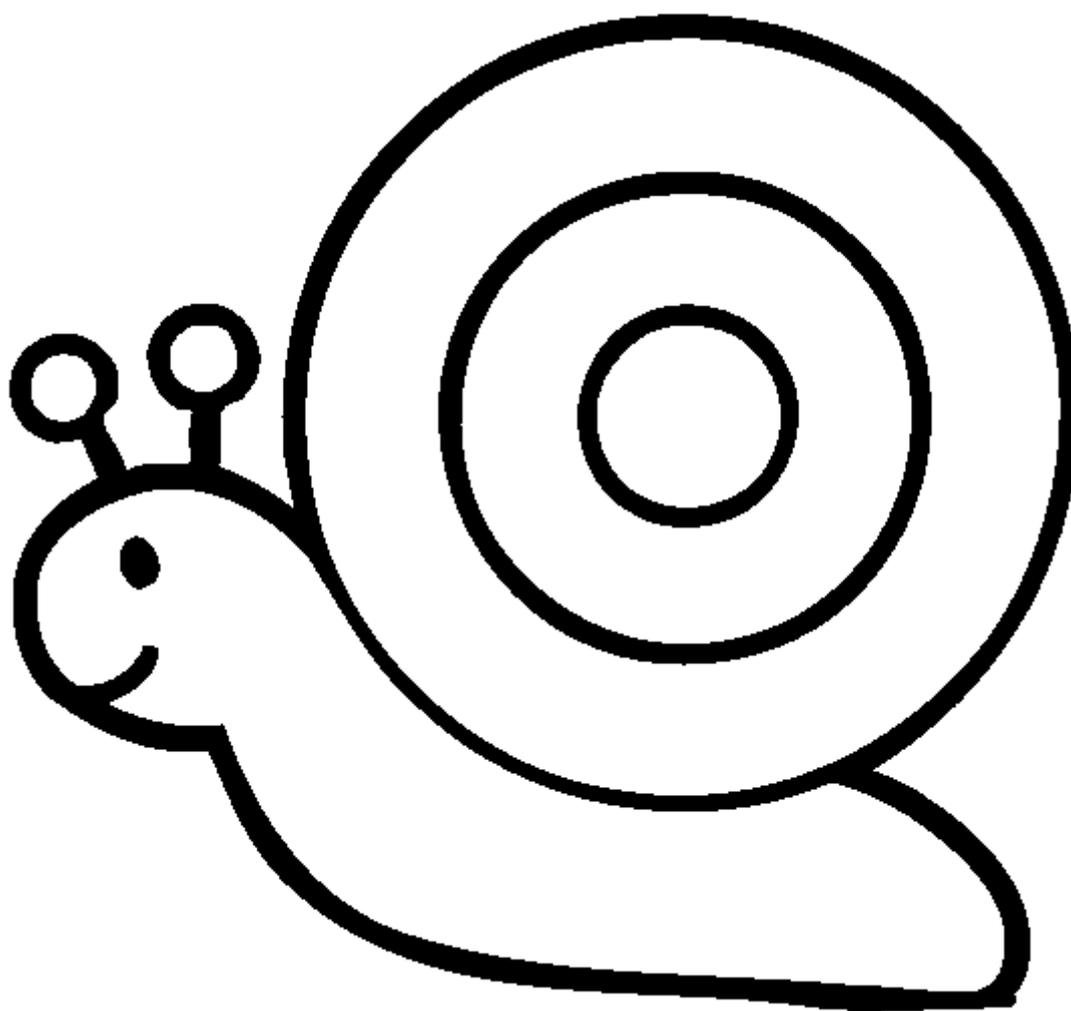
Consigna del trabajo: Encierra la casa que es igual al modelo.

NIVEL: INICIAL (4 AÑOS)

Estudiante:.....

Capacidad: Pensamiento
Creativo

Destreza: Manipula

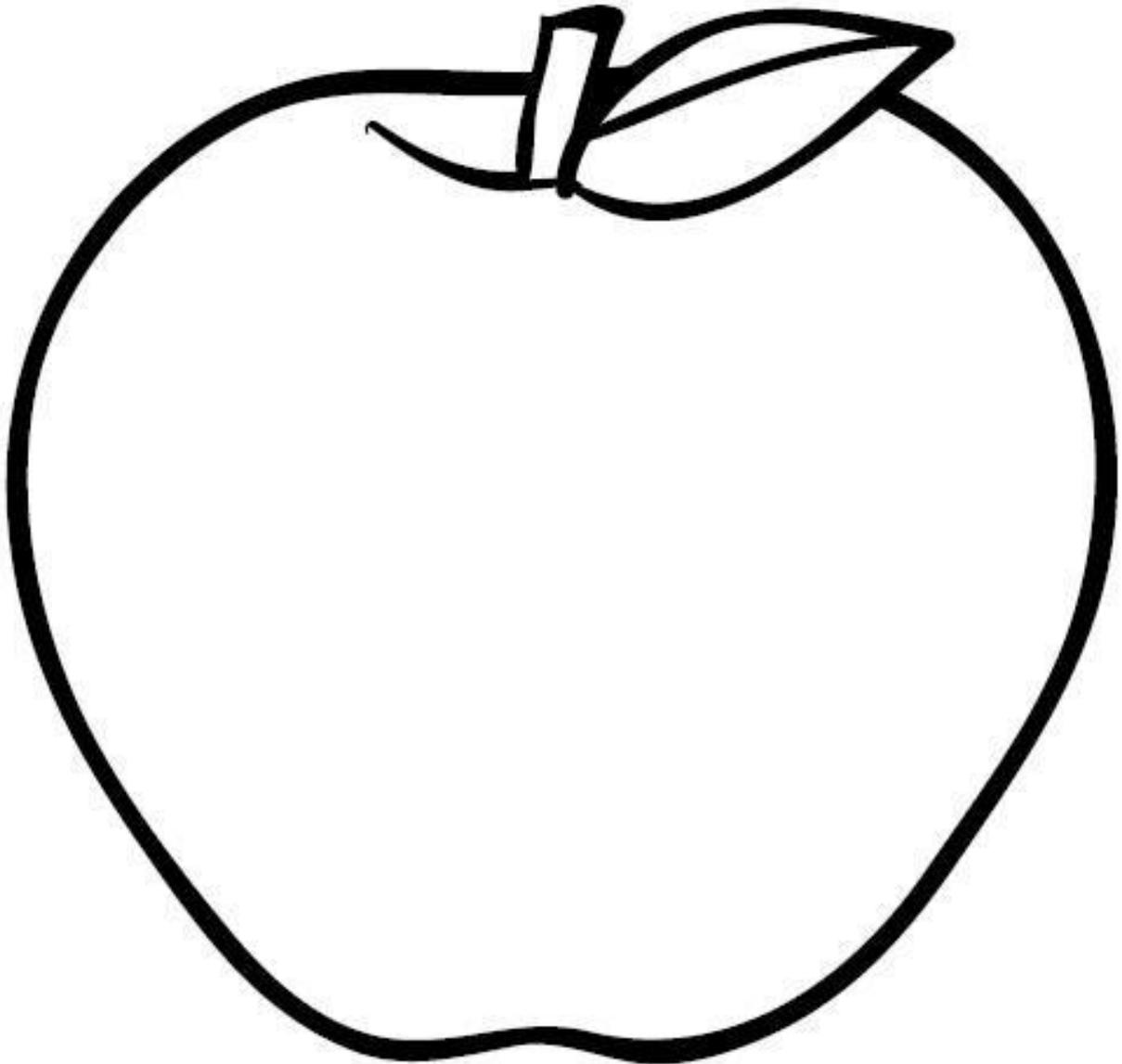


Consigna del trabajo: Abolilla con las palmas de tus manos 10 bolitas de papel crepé y pégalo dentro del caracol.

Estudiante:.....

Capacidad: Pensamiento
Creativo

Destreza: Manipula



Consigna del trabajo: Rasga papel lustre en forma libre y pégalo dentro de la manzana.

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso de la Unidad

Evaluación de Proceso 1

Estudiante:.....
.....

CAPACIDAD: Comprensión y
Expresión

DESTREZA: Expresa en forma oral

Expresa de forma oral las características de su juguete favorito mostrándolo a sus compañeros.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Describe todas las características (5) de las imágenes en forma clara.	Describe algunas de las características de las imágenes en forma clara.	Describe una o ninguna de las características de las imágenes en forma clara.

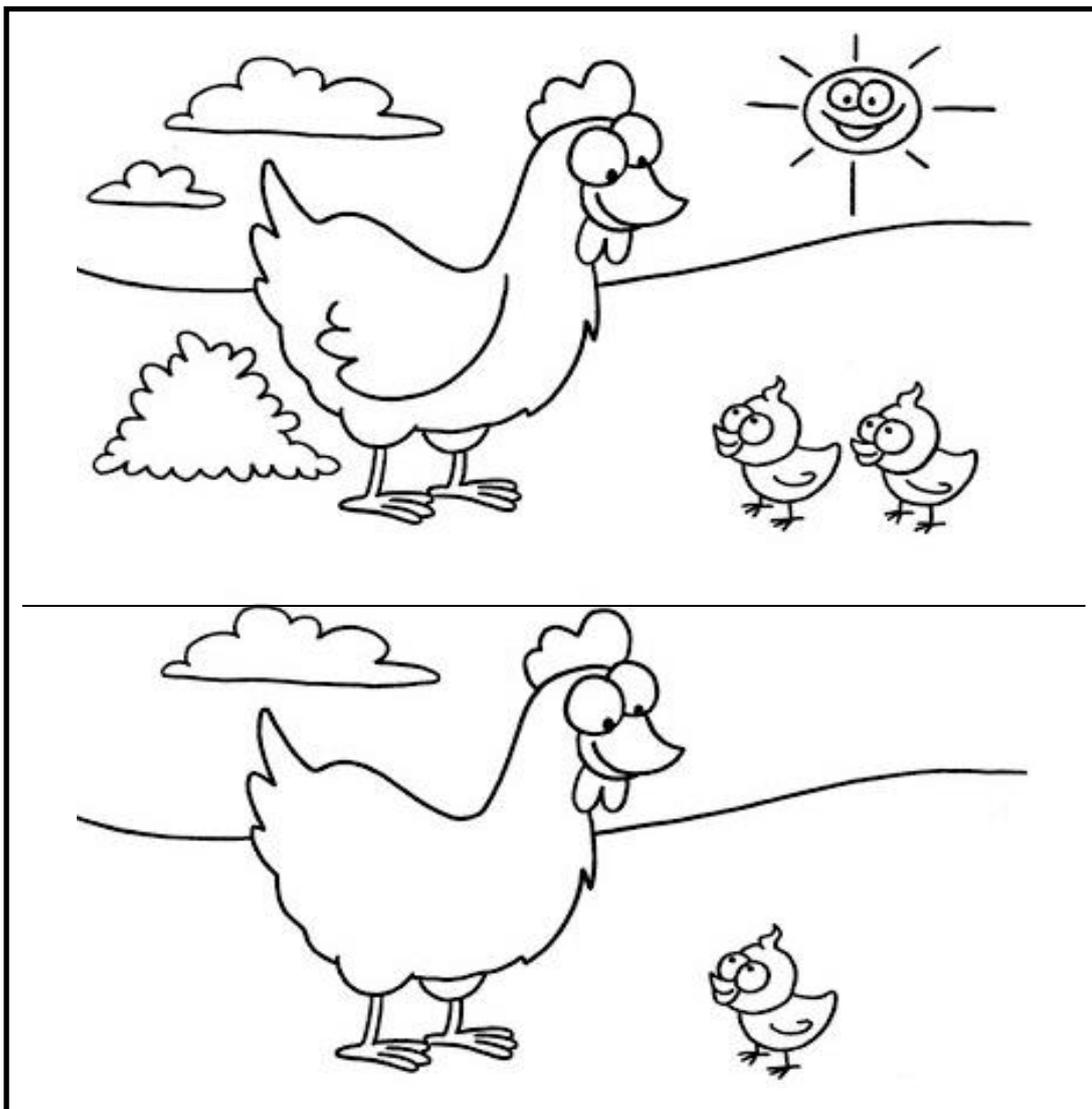
Comunicación: Diferencias

Evaluación de Proceso N° 2

Estudiante:.....

DESTREZA: Identificar

CAPACIDAD: Comprensión



Identificar las diferencias que observas en la primera imagen marcándolas con una x en la segunda imagen.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Identifica todas las diferencias (5) que observa en la imagen.	Identifica algunas de las diferencias que observa en la imagen.	Identifica una o ninguna de las diferencias que observa en la imagen.

Evaluación de Proceso N° 3

Estudiante:

CAPACIDAD: Comprensión

DESTREZA: Discriminar.

Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los instrumentos musicales participando de la dinámica “sonidos locos” en la cual todos estarán con los ojos vendados y deben verbalizar el instrumento musical que escucharon

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Discrimina auditivamente todos los sonidos onomatopéyicos (3)	Discrimina auditivamente algunos sonidos onomatopéyicos	Discrimina uno o ningún sonido onomatopéyico

Evaluación de Proceso N° 4

Estudiante :.....

CAPACIDAD: Expresión

DESTREZA: Coordinar la
Visomotricidad.

Coordina la visomotricidad delineando líneas rectas en las micas, utilizando plumones de pizarra. Indicaciones (sin levantar del plumón, ni salirse de las líneas).

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Coordina la visomotricidad al delinear líneas rectas sin levantar el plumón y sin salirse de la línea.	Coordina la visomotricidad mostrando poca dificultad al delinear líneas rectas levantando el plumón y saliéndose de la línea	Coordina la visomotricidad mostrando mucha dificultad al delinear líneas rectas levantando el plumón y saliéndose de la línea

Evaluación de Proceso N° 5

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Pensamiento
Creativo

DESTREZA: Manipular

Manipula los materiales para realizar la técnica de dactilopintura de contorno en la silueta que dibujaron por grupos.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Manipula la tempera para realizar la técnica de dactilopintura utilizando solo el dedo índice.	Manipula la tempera para realizar la técnica de dactilopintura utilizando dos, tres o cuatro dedos.	Manipula la tempera para realizar la técnica de dactilopintura utilizando solo toda la mano.

3.2.1.5. Pruebas finales de unidad de aprendizaje

Evaluación Final 1

Estudiante:

CAPACIDAD: Comprensión y
Expresión

DESTREZA: Expresa en forma oral

Expresa de forma oral las características de la imagen que recibió frente a toda la clase. (5 características).

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Describe todas las características (5) de las imágenes en forma clara.	Describe algunas de las características de las imágenes en forma clara.	Describe una o ninguna de las características de las imágenes en forma clara.

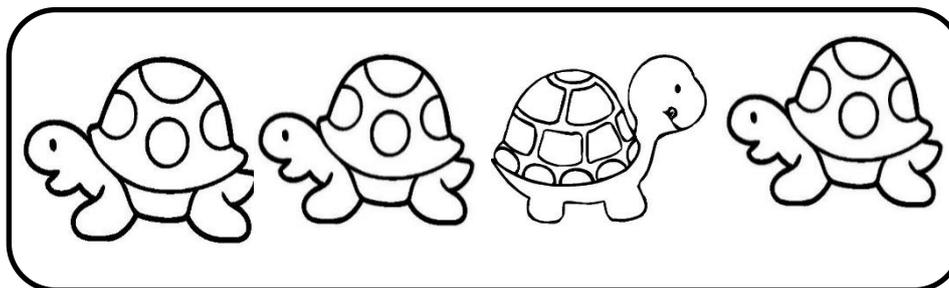
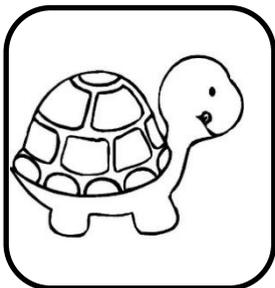
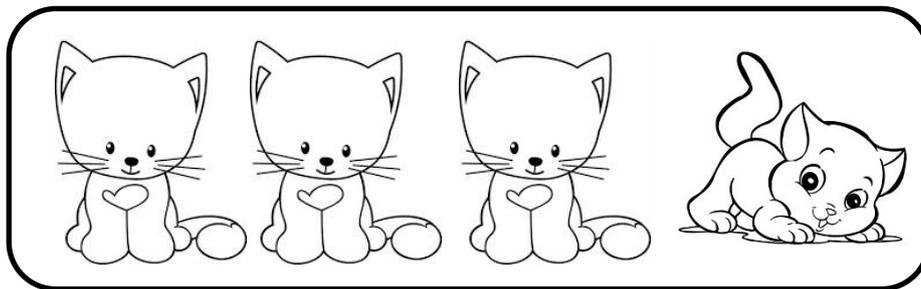
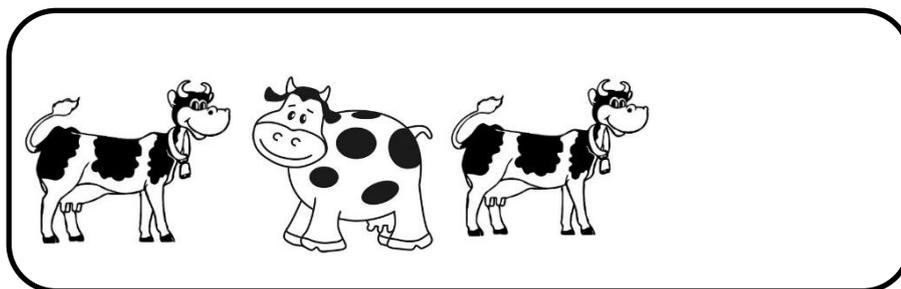
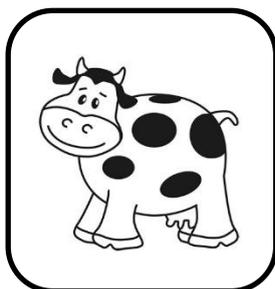
Comunicación: Semejanzas y diferencias

Evaluación Final 2

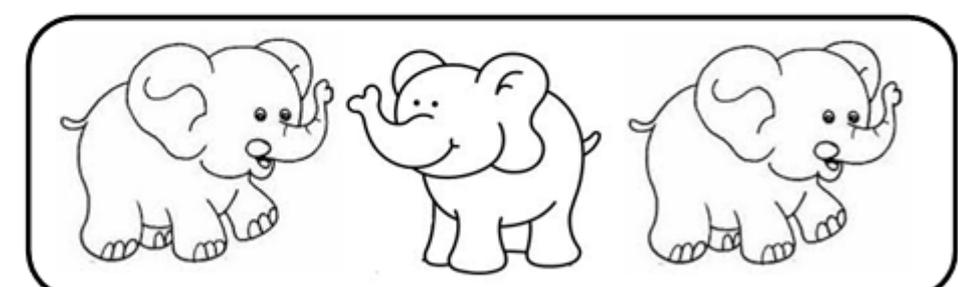
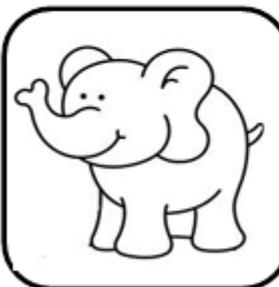
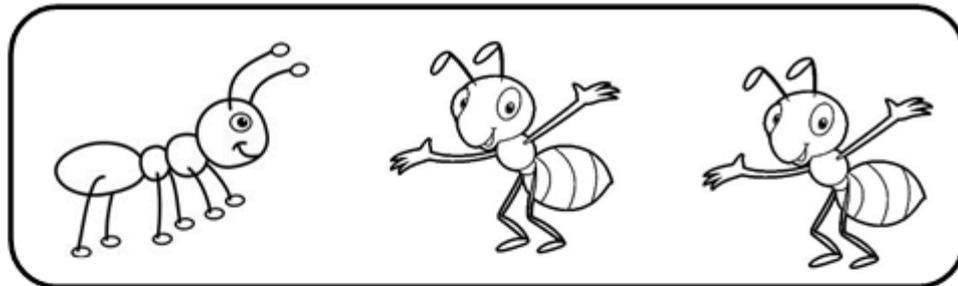
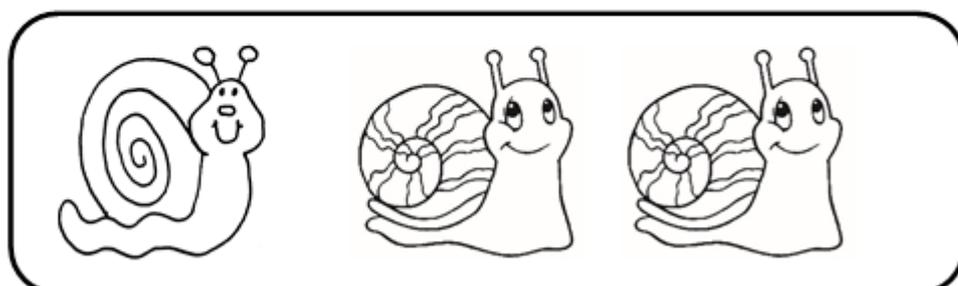
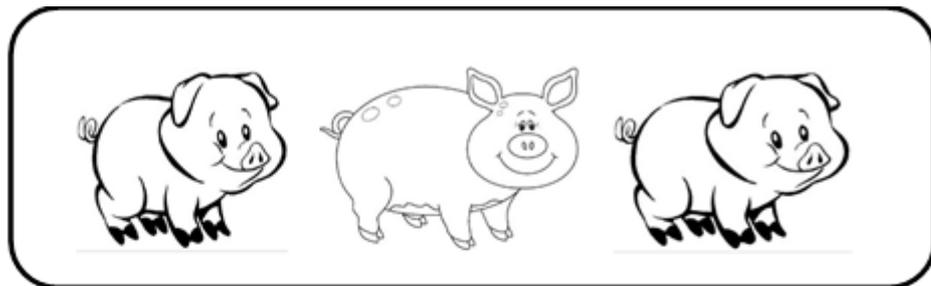
Estudiante:.....

CAPACIDAD: Comprensión

DESTREZA: Identificar



Identificar la semejanza de la imagen, marca con una X la imagen que es semejante.



Identificar la diferencia de la imagen, marca con una X la imagen que es diferente.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Identifica todas las imágenes semejantes (3) al modelo	Identifica algunas de las imágenes semejantes al modelo	Identifica una o ninguna de las imágenes semejantes al modelo
Identifica todas las imágenes diferentes (4) al modelo	Identifica algunas de las imágenes diferentes al modelo	Identifica una o ninguna de las imágenes diferentes al modelo

Comunicación: Sonidos Onomatopéyicos

Evaluación Final 3

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Comprensión

DESTREZA: Discriminar



Discrimina el sonido que emiten los elementos marcándolos con una X.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Discrimina auditivamente todos los sonidos onomatopéyicos (3)	Discrimina auditivamente algunos sonidos onomatopéyicos	Discrimina uno o ningún sonido onomatopéyico

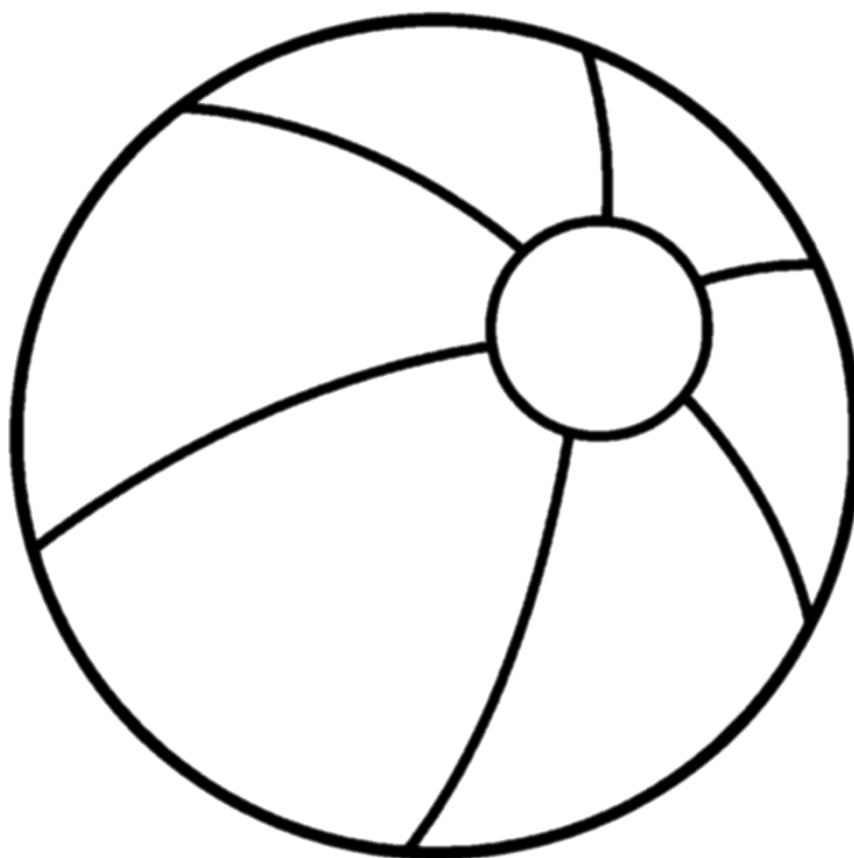
Comunicación: Coloreado

Evaluación Final 4

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Expresión

DESTREZA: Coordinar la visomotricidad



Coordina la visomotricidad al colorear con tu crayola favorita dentro de la pelota.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Colorea toda la imagen, sin salirse de los límites y en una sola dirección	Colorea la imagen mostrando poca dificultad sin respetar los límites de la imagen y en varias direcciones	Colorea la imagen mostrando mucha dificultad sin respetar los límites de la imagen y en varias direcciones

Comunicación: Dactilopintura

Evaluación Final 5

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Pensamiento creativo

DESTREZA: Manipular.



Manipula los materiales al realizar la técnica de dactilopintura en el contorno y dentro de la silueta del gato.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Manipula la tempera para realizar la técnica de dactilopintura utilizando solo el dedo índice	Manipula la tempera para realizar la técnica de dactilopintura utilizando dos, tres o cuatro dedos.	Manipula la tempera para realizar la técnica de dactilopintura utilizando solo toda la mano.

3.2.2. Programación específica - II

UNIDAD DE APRENDIZAJE Nº II		
1. Institución educativas: María de la Encarnación 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 4 años 4. Sección/es: Única 5. Área: Comunicación. 6. Título Unidad: II 7. Temporización: 4 semanas 8. Profesor(a): Camila Aldana / Andrea Paima		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN Cuentos: Personajes 2. COMPRENSIÓN Percepción visual: Absurdos Sonidos de silencio y ruido 3. EXPRESIÓN Delineado: líneas rectas Coloreado 4. PENSAMIENTO CREATIVO Técnicas grafico- plástico: Rasgado		<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de forma oral de ideas y características de imágenes mediante el diálogo. • Expresión de forma oral de poesías por medio del diálogo. • Identificación de palabras en una oración usando material gráfico y concreto. • Discriminar imágenes mediante el reconocimiento de las características de las imágenes y láminas. • Discriminar sonidos por medio de estrategias y juegos verbales. • Coordinación visomotriz a través de la manipulación de objetos y realización de ejercicios grafo-motores que favorezcan la presión y prensión. • Manipular materiales concretos y gráficos mediante juegos y dinámicas.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
I. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN 1. Expresar en forma oral II. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN 1. Identificar 2. Discriminar III. CAPACIDAD: EXPRESIÓN 1. Coordinar la visomotricidad III. CAPACIDAD: PENSAMIENTO CREATIVO 1. Manipular		I. VALOR: RESPETO <ul style="list-style-type: none"> • Presentar sus trabajos en el tiempo establecido. • Mostrar buena disposición al realizar sus tareas. II. VALOR: RESPONSABILIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención a los demás. • Esperar su turno para participar. III. VALOR: SOLIDARIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Compartir lo que se tiene.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 1

Expresar en forma oral los personajes de un cuento por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

MOTIVACION: El niño sale al patio y encuentra huellas de animales (gallina, cerdo, vaca, caballo), luego responde oralmente: ¿Qué encontraste? ¿Has visto esas imágenes antes? ¿Por qué están en el patio?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la narración del cuento “La gallina Josefina” con el apoyo de las láminas.
2. **Reconoce** las características de los personajes principales al responder a las siguientes preguntas: ¿Qué personajes aparecen en la historia? ¿Quiénes no quisieron ayudar a la gallina? ¿Quiénes comieron el pan?
3. **Relaciona** la narración del cuento con su experiencia al haber visitado una granja, compartiéndolo con sus compañeros.
4. **Organiza** sus ideas sobre el cuento escuchado, armando la secuencia de las láminas del cuento.
5. **Expresa** de forma oral los personajes del cuento mostrando la imagen que se le entregó, contando con sus propias palabras lo que le sucedió en el cuento, frente a sus compañeros.

METACOGNICIÓN: ¿Qué Sucedió en el cuento? ¿Qué personaje del cuento te gusto más?

TRANSFERENCIA: Cuéntale a tus padres sobre el personaje del cuento que más te gustó.

Actividad 2

Identificar los absurdos visuales usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

MOTIVACION: El niño observa al payaso Pompim que tiene medias en las manos y una olla en la cabeza, luego responde las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el payaso? ¿Qué de raro tiene el payaso? ¿Qué llevaba puesto en la cabeza? ¿Qué llevaba puesto en las manos?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** en la pizarra diferentes imágenes de prendas de vestir (vestido, camisa, polo, falda, short, sombrero).
2. **Reconoce** los nombres y características de las prendas de vestir que observan en las imágenes, participando espontáneamente.
3. **Relaciona** las imágenes con el uso de cada prenda de vestir, respondiendo: ¿Dónde se usan las medias? ¿Dónde se usa el sombrero? ¿En qué parte del cuerpo usas los zapatos?
4. **Identifica** los absurdos visuales marcando con una X en su ficha de trabajo.

METACOGNICIÓN: ¿Qué observaste hoy? ¿Las prendas estaban en el lugar correcto?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres sobre los absurdos que observaste en el payaso Pompim.

Actividad 3

Discriminar sonidos fuertes y suaves por medio de estrategias y juegos verbales, esperando su turno para participar

MOTIVACION: El niño participa de la canción “Congelados” en la cual seguirá las consignas y se congelará al escuchar la palabra congelados. Luego responden oralmente: ¿Cómo te movías durante la canción? ¿Qué pasaba cuando escuchabas la palabra “congelados”?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** diferentes sonidos (palmadas, zapateo, grito, bostezo, carcajada, llanto, etc.) que emiten sus compañeros en la dinámica “Crea tu sonidos” en la cual cada participante deberá emitir un sonido con su cuerpo.
2. **Reconoce** los diferentes sonidos que emiten sus compañeros mencionando sus nombres en forma oral.
3. **Relaciona** los sonidos que emitieron sus compañeros con los emitió el repitiéndolos.
4. **Discrimina** sonidos fuertes y suaves verbalizando los sonidos fuertes y suaves que emitieron sus compañeros.

METACOGNICIÓN: ¿Qué hicimos primero? ¿Te gusto la canción? ¿Qué sonidos escuchaste?

TRANSFERENCIA: Repite en casa los sonidos que emitieron sus compañeros.

Actividad 4

Coordinar la visomotricidad al delinear líneas rectas a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

MOTIVACION: El niño participa de la canción “La batalla del calentamiento” realizando las consignas que indica la canción (brazos rectos. Dedos rectos, piernas rectas). Luego responden oralmente: ¿Qué hiciste? ¿Qué hiciste con tus brazos? ¿Qué hiciste con tus piernas?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la silueta de una casa y de un robot de cartulina.
2. **Reconoce** las líneas rectas que forman parte de las siluetas, respondiendo oralmente: ¿qué tipo de líneas tiene la casa? ¿Qué líneas tiene el cuerpo del robot?
3. **Organiza** los materiales que van a utilizar (plumones gruesos de colores).para realizar el delineado, sin salirse de la línea y sin levantar el plumón.
4. **Coordina** la visomotricidad al delinear rectas con los plumones gruesos realizando el recorrido por las siluetas de la casa y el robot.

METACOGNICIÓN: ¿Qué recorrido realizaste en la casa? ¿Qué recorrido realizaste en el cuerpo del robot? ¿Disfrutaste de la actividad?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres la actividad que realizaste delineando el robot y la casa.

Actividad 5

Manipular los materiales utilizando la técnica del rasgado libre mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

MOTIVACION: El niño ingresa al cuarto “De la Fantasía”, es un lugar donde se colocan diferentes tipos de papeles (seda, kraft, crepe, serpentina, lustre) los cuales se encuentran colocados en forma de cortina, cada niño va manipular los papeles, tocándolos y sintiendo sus texturas. Luego responde oralmente. ¿Qué observaste? ¿Qué podrías hacer con lo que observaste?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** dos cajas sorpresas (ganchos de ropa de colores y ropa de bebé)
2. **Reconoce** los objetos que están dentro de las cajas sorpresas, respondiendo a las preguntas: ¿qué hay dentro de la caja rosada? ¿Qué hay dentro de la caja azul?
3. **Describe** oralmente el uso que le pueden dar a los objetos encontrados. Luego practican ejercicios de pinza manipulando los ganchos de ropa y colgando la ropa de bebes en los cordeles del patio.
4. **Manipula** el material (papel lustre) utilizando la técnica del rasgado libre al rasgar de forma libre el pedazo de papel lustre.

METACOGNICIÓN: ¿Qué contenían las cajas sorpresas? ¿Qué hiciste con los ganchos? ¿Qué hiciste con el pedazo de papel?

TRANSFERENCIA: Realiza la técnica del rasgado libre con papel periódico que encuentres en casa.

Actividad 6

Expresar en forma oral los personajes de un cuento por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

MOTIVACION: El niño participa del juego “Juguemos en el bosque”, realizando las consignas que se indican, luego responde oralmente: ¿Qué hiciste? ¿De quién escapabas ¿por qué tenías que escapar?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la función de títeres del cuento “El soldadito de plomo”.
2. **Reconoce** los principales sucesos del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿Qué le regalaron al niño? ¿Qué le pasaba a uno de los soldaditos? ¿A quién conoció el soldadito? ¿Quién empujó al soldadito?
3. **Relaciona** la función de títeres con su escena favorita del cuento, al dramatizar las escenas por grupos.
4. **Organiza** sus ideas sobre el cuento escuchado, observando atentamente las dramatizaciones de las escenas.
5. **Expresa** de forma oral los personajes del cuento al dibujarlos en una hoja y compartiendo con sus compañeros. (evaluación de proceso n° 1)

METACOGNICIÓN: ¿Qué le paso al soldadito? ¿Qué parte del cuento te gusto más? ¿Cuáles eran los personajes del cuento?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres acerca del dibujo realizado en clase.

Actividad 7

Identificar Los absurdos visuales usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

MOTIVACION: El niño observa la lámina en la cual se ve un día soleado con personas en short y polo pero también esta una niño vestido con pantalón, botas, casaca, y chullo. Luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué de raro hay en la imagen? ¿La ropa que utiliza el niño es adecuada?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** unos sobres de colores (rompecabezas de imágenes, niña pinta con una zanahoria, señora se peina con un tenedor, señor que mueve la sopa con un martillo.)
2. **Reconoce** lo que hay dentro de los sobres de colores, escuchando las indicaciones para armar el rompecabezas.
3. **Relaciona** las indicaciones (abre el sobre, arma en orden el rompecabezas) recibidas con los sobres de colores, armando los rompecabezas en sus mesas.
4. **Identifica** los absurdos visuales en los rompecabezas marcándolos con una X utilizando plumones de pizarra. (evaluación de proceso n° 2)

METACOGNICIÓN: ¿Qué armaste? ¿Por qué las personas estaban vestidas de esa manera? ¿Cuál era la forma adecuada?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres sobre la ropa que usas en verano y en invierno.

Actividad 8

Discriminar sonidos fuertes y suaves por medio de estrategias y juegos verbales, esperando su turno para participar

MOTIVACION: El niño entona la canción “Cucú cantaba la rana” jugando con las tonalidades, fuertes y suaves. Luego responde: ¿Cómo empezaste la canción? ¿Cómo continuó la canción?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** una canasta que contiene instrumentos musicales (maracas, guitarras, tambores, cajones y triangulo)
2. **Reconoce** los sonidos que emite cada instrumento manipulándolo con las manos.
3. **Relaciona** el sonido que emiten los instrumentos musicales colocándolos en la canasta de sonidos fuertes o sonidos suaves según corresponda.
4. **Discrimina** sonidos fuertes y suaves coloreando de rojo las imágenes de los instrumentos que emiten un sonido fuerte y de azul las que emiten sonidos suaves. (evaluación de proceso n° 3)

METACOGNICIÓN: ¿Qué hicimos primero? ¿Qué hiciste cuando la pandereta sonaba una vez? ¿Qué otras actividades hiciste?

TRANSFERENCIA: Conversa con tus padres sobre los comandos que realizaste hoy en clase.

Actividad 9

Coordinar la visomotricidad al delinear líneas rectas a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

MOTIVACION: El niño participa del circuito donde van a reptar, saltar en costales y correr en línea recta colocadas en el piso. Luego responden oralmente: ¿Fue fácil el recorrido del circuito? ¿Cómo lo hiciste?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** los materiales (plumones de colores) que va a utilizar en la actividad.
2. **Reconoce** el nombre y la utilidad de los materiales, respondiendo oralmente: ¿qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué uso le podemos dar?
3. **Organiza** los materiales que van a utilizar (plumones de colores). para realizar el delineado, sin salirse de la línea y sin levantar el plumón.
4. **Coordina** la visomotricidad delineando líneas rectas en la ficha de trabajo utilizando plumones de muchos colores. (evaluación de proceso n° 4)

METACOGNICIÓN: ¿Qué recorrido realizaste en el circuito? ¿Cómo era el camino? ¿Qué delineaste en la hoja?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres la actividad que realizaste en clase.

Actividad 10

Manipular los materiales utilizando la técnica del rasgado libre mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

MOTIVACION: El niño recibe y realiza movimientos con las cintas de colores al ritmo de la música de fondo. Luego responden oralmente. ¿Qué utilizaste para esta actividad? ¿Qué movimientos hiciste?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la canción "Witsi witsi araña" y ejecuta los movimientos que sugiere la canción
2. **Reconoce** los movimientos que realizó con los dedos respondiendo las preguntas: ¿Cómo tejía su telaraña? ¿Cómo caía la lluvia?
3. **Describe** oralmente la posición correcta de utilizar sus dedos para que puedan realizar la técnica del rasgado
4. **Manipula** hojas de papel periódico y de revista utilizando la técnica del rasgado libre, luego pegan su papel rasgado en hojas de colores. (evaluación de proceso n° 5)

METACOGNICIÓN: ¿Qué hiciste con las cintas? ¿Te es fácil realizar el rasgado?

TRANSFERENCIA: Realiza la técnica del rasgado utilizando materiales que tus padres te proporcionen.

Actividad 11

Expresar en forma oral los personajes de un cuento por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

MOTIVACION: El niño canta y baila el “twist de los ratones”. Luego responde oralmente: ¿Qué sucedía con los ratones? ¿Qué quería el gato? ¿Te gustaría conocer otra historia de un gato y un ratón?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la narración del cuento “El gato y el ratón” con el apoyo de las láminas.
2. **Reconoce** las características de los personajes principales al responder a las siguientes preguntas: ¿Donde vivían el gato y el ratón? ¿Qué personajes aparecen en el cuento? ¿Qué le sucedió al ratón? ¿Qué hizo el gato? ¿Qué más sucedió en el cuento?
3. **Relaciona** sus vivencias con la narración del cuento compartiendo oralmente sus experiencias al haber ayudado a un amigo.
4. **Organiza** sus ideas elaborando títeres de los personajes del cuento con palitos de chupete
5. **Expresa de forma oral** los personajes del cuento mostrando los títeres que fabricó a todos sus compañeros

METACOGNICIÓN: ¿Qué hicimos primero? ¿Qué personaje te gustó más? ¿Tú actúas como el gato o como el ratón?

TRANSFERENCIA: Lleva a tu casa los títeres y cuenta la historia a tus padres.

Actividad 12

Identificar los absurdos visuales usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

MOTIVACION: El niño observa el show de títeres “Rosita y la receta” en la cual Rosita era una niña muy desordenada y tenía todo mezclado, quería prepara un queque y los ingredientes que usaba no eran los correctos. Luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué usaba Rosita como harina? ¿Cómo eran los huevos que usaba Rosita?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** láminas de absurdos.
2. **Reconoce** las características de las imágenes describiendo oralmente cada una de ellas
3. **Relaciona** las imágenes con el show de títeres respondiendo las preguntas: ¿Qué usaba el pintor para pintar? ¿Con qué se lavaba los dientes la niña? ¿Cómo usa el paraguas el niño? ¿Con qué se peina la niña? ¿Dónde pone el pollo el niño?
4. **Identifica** los absurdos visuales pegando caritas felices en los absurdos que encuentre en la lámina que recibirán por grupo comentando con sus compañeros los absurdos que encontraron.

METACOGNICIÓN: ¿Qué pasaba con Rosita? ¿Qué observas en las imágenes? ¿Qué contraste en las imágenes?

TRANSFERENCIA: Comenta a sus padres los absurdos que observó en clase.

Actividad 13

Discriminar sonidos fuertes y suaves por medio de estrategias y juegos verbales, esperando su turno para participar

MOTIVACION: El niño participa de la canción “si tú tienes muchas ganas de...” siguiendo las consignas que se indican (aplaudir, gritar, llorar, reír, bostezar), Luego responden: ¿Cómo era el sonido que escuchaste al gritar? ¿Cómo era el sonido que escuchaste al bostezar?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** imágenes (ambulancia, claxon, campana, lluvia, pajarito, bomba)
2. **Reconoce** el sonido que emiten los dibujos de las imágenes, escuchando atentamente el audio. ¿Cómo es el sonido de la ambulancia? ¿Cómo es el sonido del claxon? ¿Cómo es el sonido de la campana?

3. **Relaciona** el sonido que emiten los dibujos de las imágenes que observa en la pizarra al colocar dos círculos si es un sonido fuerte y un círculo si es un sonido suave.
4. **Discrimina** sonidos fuertes y suaves al colorear un círculo si el sonido es suave y dos círculos si el sonido es fuerte en la hoja de trabajo.

METACOGNICIÓN: ¿Qué sonidos escuchaste? ¿Qué imágenes observaste? ¿Qué sonidos eran fuertes? ¿Qué sonidos eran suaves?

TRANSFERENCIA: Comenta con sus padres los sonidos fuertes y suaves que puede escuchar en casa.

Actividad 14

Coordinar la visomotricidad al colorear una imagen a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

MOTIVACION: El niño canta la canción “Los colores”. Luego responde oralmente: ¿Qué dice la canción? ¿Qué colores menciona?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** una bolsa de tela que contiene lápices de colores.
2. **Reconoce** las características de los lápices de colores respondiendo: ¿Qué objetos observaste? ¿De qué tamaño son los lápices de colores? ¿De qué grosor son los lápices de colores?
3. **Organiza** los materiales para coordinar la visomotricidad y los pasos que debe seguir (respetar los bordes sin salirse de las líneas, coger correctamente el color, colorear en una sola dirección, no dejar espacios en blanco)
4. **Coordina la visomotricidad** al colorear la imagen de su ficha de trabajo, siguiendo las indicaciones.

METACOGNICIÓN: ¿Qué hicimos primero? ¿Qué canción escuchaste? ¿Qué colores elegiste para colorear?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres la canción de los colores.

Actividad 15

Manipular los materiales utilizando la técnica del rasgado recto mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

MOTIVACION: El niño participa del juego “Mar y tierra” que consiste en saltar de acuerdo a las indicaciones. Luego responde oralmente. ¿Qué separaba el mar de la tierra? ¿Cómo era esa separación?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Perciben** la historia “El lobo y la oveja”, en la cual un lobo muy hambriento persigue a una pequeña oveja para comérsela.
2. **Reconocen** lo que sucedió en la historia, respondiendo a las preguntas: ¿Qué le sucedía al lobo? ¿Qué debía hacer la oveja?
3. **Describen** oralmente la forma correcta de realizar el rasgado y ejecutan movimientos de pinza con los dedos.
4. **Manipulan** los materiales utilizando la técnica del rasgado recto, rasgando un pedazo de papel lustre y pegándolos en la hoja por las líneas punteadas, para que el lobo no pueda atrapar a la oveja.

METACOGNICIÓN: ¿Qué le sucedía a la oveja? ¿Cómo la ayudaste para que el lobo no la atrape?

TRANSFERENCIA: Comenta a sus padres cómo salvó a la oveja para que el lobo no se la coma.

Actividad 16

Expresar en forma oral los personajes de un cuento por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

MOTIVACION: El niño participa del juego “Hormigas a sus hormigueros” en el cual las hormiguitas deben correr a sus hormigueros para no ser pisadas por los animalitos. Luego responde oralmente: ¿Qué hacían las hormigas? ¿Quién las quería atrapar? ¿Será fácil llegar a los hormigueros?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** el cuento animado “La hormiga y la cigarra”
2. **Reconoce** las características de los personajes del cuento respondiendo las preguntas: ¿Cómo era la hormiga? ¿Cómo era la cigarra?
3. **Relaciona** los personajes con los escenarios uniendo con una línea según corresponda
4. **Organiza** sus ideas al comentar los personajes y sus características en parejas.
5. **Expresa** de forma oral los personajes del cuento y sus características compartiendo con sus compañeros. (evaluación final n° 1)

METACOGNICIÓN: ¿Qué pasaba con las hormigas? ¿Cómo se comportaba la cigarra? ¿Quién se comportó mejor?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres la historia escuchada en clase.

Actividad 17

Identificar los absurdos visuales usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

MOTIVACION: El niño participa del juego “La botella” que consiste en que cada niño le dé un uso distinto como usarla de cartera, de sombrero, como pelota, como lápiz, como pincel. Luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué uso le diste a la botella? ¿A qué objeto le puedes dar diferentes usos?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** la imagen de un cartero.
2. **Reconoce** lo que el cartero trajo para cada uno de ellos respondiendo en forma oral: ¿Qué traerá el cartero? ¿Qué habrá en el sobre? ¿Será una carta?
3. **Relaciona** las imágenes que encuentran dentro del sobre con los usos que le dio a la botella observando atentamente su imagen.
4. **Identifica** los absurdos visuales que encuentra en su imagen que recibió marcándolas con un plumón de pizarra. (evaluación final n° 2)

METACOGNICIÓN: ¿Te gustó el juego de la botella? ¿Qué había en la imagen que recibiste?

TRANSFERENCIA: Muestra a tus padres la imagen que le trajo el cartero.

Actividad 18

Discriminar sonidos fuertes y suaves por medio de estrategias y juegos verbales, esperando su turno para participar

MOTIVACION: El niño canta y baila la canción “A Corina la corvina”, Luego responde: ¿Qué hacía Corina? ¿Qué le gustaba al pulpo? ¿Qué le gustaba al caballito de mar? ¿Qué animales emitieron sonidos fuertes? ¿Qué animales emitieron sonidos suaves?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** atentamente diferentes audios (trueno, lluvia, fiesta, maullido, violín, bostezar).
2. **Reconoce** los sonidos que escucho respondiendo: ¿Qué escuchaste? ¿Cómo eran los sonidos? ¿Qué sonido te gustó más?
3. **Relaciona** los sonidos con los círculos, el círculo grande equivale al sonido fuerte y el círculo pequeño a sonidos suaves al levantar el círculo según corresponda.
4. **Discrimina** sonidos fuertes y suaves dibujando un círculo grande si el sonido es fuerte y un círculo pequeño si el sonido es suave. (evaluación final n° 3)

METACOGNICIÓN: ¿Qué pasaba en el fondo del mar? ¿Qué sonidos fuertes escuchaste?

¿Qué sonido suave escuchaste?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres lo sonidos fuertes y suaves que escuchaste

Actividad 19

Coordinar la visomotricidad al colorear una imagen a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

MOTIVACION: El niño sale al patio y observa las imágenes (pera, manzana, pez, árbol, casa) no tienen color y deberán colorear la imagen con temperas utilizando su dedo. Luego responde oralmente: ¿Qué observaste en las paredes? ¿Qué les faltaba a las figuras? ¿Qué utilizaste para colorear la imagen?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** los lápices de colores .
2. **Reconoce** las características de los lápices de colores respondiendo oralmente: ¿Qué colores observas? ¿De qué tamaño son los lápices de colores?
3. **Organiza** los pasos a seguir (respeta los bordes sin salirse de las líneas, coge correctamente el color, colorea en una sola dirección, no deja espacios en blanco)
4. **Coordina** la visomotricidad al colorear con los colores de su preferencia las imágenes (pera, manzana, pez, árbol, casa) de la hoja de trabajo, siguiendo las indicaciones. (evaluación final n° 4)

METACOGNICIÓN: ¿Qué figuras encontraste en el patio? ¿Qué le faltaba a cada una de las figuras? ¿Qué materiales utilizaste?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres que figuras coloreaste.

Actividad 20

Manipular los materiales utilizando la técnica del rasgado recto mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

MOTIVACION: El niño escucha la canción “Mis manos” y realiza los movimientos sugeridos. Luego responde oralmente. ¿Qué decía la canción? ¿Qué movimientos realizaste? ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. **Percibe** tiras de cartulina colgadas en un cordel en el patio.
2. **Reconoce** las características de las tiras de cartulina, respondiendo a las preguntas: ¿Qué observas? ¿De qué tamaños son las tiras de cartulina?
3. **Describe** oralmente los pasos para realizar el rasgado teniendo en cuenta que los dedos siempre deben caminar juntos al rasgar.
4. **Manipula** los materiales para rasgar la hoja de colores por líneas rectas, formando una cortina. (evaluación final n° 5)

METACOGNICIÓN: ¿Qué movimientos ejecutaste con las manos? ¿Qué material utilizaste?

TRANSFERENCIA: Comenta con tus padres los pasos para realizar la técnica del rasgado

Vocabulario de la Unidad de Aprendizaje:

- Narración
- Absurdos visuales
- Sonidos
- Rasgado
- Dialogo
- Estrategias
- Juegos verbales
- Colorear

3.2.2.2. Guía de actividades para los padres de familia – Unidad nº II

GUIA DE APRENDIZAJE - UNIDAD DE APRENDIZAJE N.º 2		
Nombres y apellidos: _____ Nivel : Inicial Grado: 4 años Profesoras: Camila Aldana /Andrea Paima Área: Comunicación Sección(es): ____ Fecha: ____		
ACTIVIDAD 1	Capacidad: Comprensión y expresión	Destreza: Expresar en forma oral
<p>Expresar en forma oral los personajes de un cuento por medio del diálogo, mostrando buena disposición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe la narración del cuento “La gallina Josefina” con el apoyo de las láminas. • Reconoce las características de los personajes principales al responder a las siguientes preguntas: ¿Qué personajes aparecen en la historia? ¿Quiénes no quisieron ayudar a la gallina? ¿Quiénes comieron el pan? • Relaciona la narración del cuento con su experiencia al haber visitado una granja, compartiéndolo con sus compañeros. • Organiza sus ideas sobre el cuento escuchado, armando la secuencia de las láminas del cuento. • Expresa de forma oral los personajes del cuento mostrando la imagen que se le entregó, contando con sus propias palabras lo que le sucedió en el cuento, frente a sus compañeros. 		
ACTIVIDAD 2	Capacidad: Comprensión	Destreza: Identificar
<p>Identificar los absurdos visuales usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe en la pizarra diferentes imágenes de prendas de vestir (vestido, camisa, polo, falda, short, sombrero). • Reconoce los nombres y características de las prendas de vestir que observan en las imágenes, participando espontáneamente. • Relaciona las imágenes con el uso de cada prenda de vestir, respondiendo: ¿Dónde se usan las medias? ¿Dónde se usa el sombrero? ¿En qué parte del cuerpo usas los zapatos? • Identifica los absurdos visuales marcando con una X en su ficha de trabajo. 		
ACTIVIDAD 3	Capacidad: Comprensión	Destreza: Discriminar

Discriminar sonidos fuertes y suaves por medio de estrategias y juegos verbales, esperando su turno para participar

- Percibe diferentes sonidos (palmadas, zapateo, grito, bostezo, carcajada, llanto, etc.) que emiten sus compañeros en la dinámica “Crea tu sonidos” en la cual cada participante deberá emitir un sonido con su cuerpo.
- Reconoce los diferentes sonidos que emiten sus compañeros mencionando sus nombres en forma oral.
- Relaciona los sonidos que emitieron sus compañeros con los emitió el repitiéndolos.
- Discrimina sonidos fuertes y suaves verbalizando los sonidos fuertes y suaves que emitieron sus compañeros.

ACTIVIDAD 4

Capacidad: Expresión

Destreza: Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al delinear líneas rectas a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

- Percibe la silueta de una casa y de un robot de cartulina.
- Reconoce las líneas rectas que forman parte de las siluetas, respondiendo oralmente: ¿qué tipo de líneas tiene la casa? ¿Qué líneas tiene el cuerpo del robot?
- Organiza los materiales que van a utilizar (plumones gruesos de colores).para realizar el delineado, sin salirse de la línea y sin levantar el plumón.
- Coordina la visomotricidad al delinear rectas con los plumones gruesos realizando el recorrido por las siluetas de la casa y el robot.

ACTIVIDAD 5

Capacidad: Pensamiento creativo

Destreza: Manipular

Manipular los materiales utilizando la técnica del rasgado libre mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

- Percibe dos cajas sorpresas (ganchos de ropa de colores y ropa de bebé).
- Reconoce los objetos que están dentro de las cajas sorpresas, respondiendo a las preguntas: ¿qué hay dentro de la caja rosada? ¿Qué hay dentro de la caja azul?
- Describe oralmente el uso que le pueden dar a los objetos encontrados. Luego practican ejercicios de pinza manipulando los ganchos de ropa y colgando la ropa de bebes en los cordeles del patio.

- Manipula el material (papel lustre) utilizando la técnica del rasgado libre al rasgar de forma libre el pedazo de papel lustre.

ACTIVIDAD 6

Capacidad:
Comprensión y expresión

Destreza: Expresar en forma oral

Expresar en forma oral los personajes de un cuento por medio del diálogo, mostrando buena disposición.

- Percibe la función de títeres del cuento “El soldadito de plomo”.
- Reconoce los principales sucesos del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿Qué le regalaron al niño? ¿Qué le pasaba a uno de los soldaditos? ¿A quién conoció el soldadito? ¿Quién empujó al soldadito?
- Relaciona la función de títeres con su escena favorita del cuento, al dramatizar las escenas por grupos.
- Organiza sus ideas sobre el cuento escuchado, observando atentamente las dramatizaciones de las escenas.
- Expresa de forma oral los personajes del cuento al dibujarlos en una hoja y compartiendo con sus compañeros.

ACTIVIDAD 7

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar Los absurdos visuales usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

- Percibe unos sobres de colores (rompecabezas de imágenes, niña pinta con una zanahoria, señora se peina con un tenedor, señor que mueve la sopa con un martillo.)
- Reconoce lo que hay dentro de los sobres de colores, escuchando las indicaciones para armar el rompecabezas.
- Relaciona las indicaciones (abre el sobre, arma en orden el rompecabezas) recibidas con los sobres de colores, armando los rompecabezas en sus mesas.
- Identifica los absurdos visuales en los rompecabezas marcándolos con una X utilizando plumones de pizarra.

ACTIVIDAD 8

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Discriminar

Discriminar sonidos fuertes y suaves por medio de estrategias y juegos verbales, esperando su turno para participar

- Percibe una canasta que contiene instrumentos musicales (maracas, guitarras, tambores, cajones y triángulo).

- Reconoce los sonidos que emite cada instrumento manipulándolo con las manos.
- Relaciona el sonido que emiten los instrumentos musicales colocándolos en la canasta de sonidos fuertes o sonidos suaves según corresponda.
- Discrimina sonidos fuertes y suaves coloreando de rojo las imágenes de los instrumentos que emiten un sonido fuerte y de azul las que emiten sonidos suaves.

ACTIVIDAD 9**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al delinear líneas rectas a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

- Percibe los materiales (plumones de colores) que va a utilizar en la actividad.
- Reconoce el nombre y la utilidad de los materiales, respondiendo oralmente: ¿qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué uso le podemos dar?
- Organiza los materiales que van a utilizar (plumones de colores) para realizar el delineado, sin salirse de la línea y sin levantar el plumón.
- Coordina la visomotricidad delineando líneas rectas en la ficha de trabajo utilizando plumones de muchos colores. Indicaciones (sin levantar del plumón, ni salirse de las líneas).

ACTIVIDAD 10**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular los materiales utilizando la técnica del rasgado libre mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

- Percibe la canción “Witsi witsi araña” y ejecuta los movimientos que sugiere la canción
- Reconoce los movimientos que realizó con los dedos respondiendo las preguntas: ¿Cómo tejía su telaraña? ¿Cómo caía la lluvia?
- Describe oralmente la posición correcta de utilizar sus dedos para que puedan realizar la técnica del rasgado.
- Manipula hojas de papel periódico y de revista utilizando la técnica del rasgado libre, luego pegan su papel rasgado en hojas de colores.

ACTIVIDAD 11**Capacidad:** Comprensión y expresión**Destreza:** Expresar en forma oral

Expresar en forma oral los personajes de un cuento por medio del dialogo, mostrando buena disposición.

- Percibe la narración del cuento “El gato y el ratón” con el apoyo de las láminas.
- Reconoce las características de los personajes principales al responder a las siguientes preguntas: ¿Dónde vivían el gato y el ratón? ¿Qué personajes aparecen en el cuento? ¿Qué le sucedió al ratón? ¿Qué hizo el gato? ¿Qué más sucedió en el cuento?
- Relaciona sus vivencias con la narración del cuento compartiendo oralmente sus experiencias al haber ayudado a un amigo.
- Organiza sus ideas elaborando títeres de los personajes del cuento con palitos de chupete.
- Expresa de forma oral los personajes del cuento mostrando los títeres que fabricó a todos sus compañeros .

ACTIVIDAD 12

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar los absurdos visuales usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

- Percibe láminas de absurdos.
- Reconoce las características de las imágenes describiendo oralmente cada una de ellas.
- Relaciona las imágenes con el show de títeres respondiendo las preguntas: ¿Qué usaba el pintor para pintar? ¿Con qué se lavaba los dientes la niña? ¿Cómo usa el paraguas el niño? ¿Con qué se peina la niña? ¿Dónde pone el pollo el niño?
- Identifica los absurdos visuales pegando caritas felices en los absurdos que encuentre en la lámina que recibirán por grupo comentando con sus compañeros los absurdos que encontraron.

ACTIVIDAD 13

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Discriminar

Discriminar sonidos fuertes y suaves por medio de estrategias y juegos verbales, esperando su turno para participar.

- Percibe imágenes (ambulancia, claxon, campana, lluvia, pajarito, bomba)
- Reconoce el sonido que emiten los dibujos de las imágenes, escuchando atentamente el audio. ¿Cómo es el sonido de la ambulancia? ¿Cómo es el sonido del claxon? ¿Cómo es el sonido de la campana?
- Relaciona el sonido que emiten los dibujos de las imágenes que observa en la pizarra al colocar dos círculos si es un sonido fuerte y un círculo si es un sonido suave.
- Discrimina sonidos fuertes y suaves al colorear un círculo si el sonido es suave y dos círculos si el sonido es fuerte en la hoja de trabajo.

ACTIVIDAD 14**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al colorear una imagen a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

- Percibe una bolsa de tela que contiene lápices de colores.
- Reconoce las características de los lápices de colores respondiendo: ¿Qué objetos observaste? ¿De qué tamaño son los lápices de colores? ¿De qué grosor son los lápices de colores?
- Organiza los materiales para coordinar la visomotricidad y los pasos que debe seguir (respeta los bordes sin salirse de las líneas, coge correctamente el color, colorea en una sola dirección, no deja espacios en blanco).
- Coordina la visomotricidad al colorear la imagen de su ficha de trabajo, siguiendo las indicaciones.

ACTIVIDAD 15**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular los materiales utilizando la técnica del rasgado recto mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

- Perciben la historia “El lobo y la oveja”, en la cual un lobo muy hambriento persigue a una pequeña oveja para comérsela.
- Reconocen lo que sucedió en la historia, respondiendo a las preguntas: ¿Qué le sucedía al lobo? ¿Qué debía hacer la oveja?
- Describen oralmente la forma correcta de realizar el rasgado y ejecutan movimientos de pinza con los dedos.
- Manipulan los materiales utilizando la técnica del rasgado recto, rasgando un pedazo de papel lustre y pegándolos en la hoja por las líneas punteadas, para que el lobo no pueda atrapar a la oveja.

ACTIVIDAD 16**Capacidad:** Comprensión y expresión**Destreza:** Expresar en forma oral

Expresar en forma oral los personajes de un cuento por medio del dialogo, mostrando buena disposición.

- Percibe el cuento animado “La hormiga y la cigarra”.
- Reconoce las características de los personajes del cuento respondiendo las preguntas: ¿Cómo era la hormiga? ¿Cómo era la cigarra?
- Relaciona los personajes con los escenarios uniendo con una línea según corresponda .
- Organiza sus ideas al comentar los personajes y sus características en

parejas.

- Expresa de forma oral los personajes del cuento y sus características compartiendo con sus compañeros.

ACTIVIDAD 17

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar los absurdos visuales usando material gráfico y concreto, presentando sus trabajos en el tiempo establecido.

- Percibe la imagen de un cartero.
- Reconoce lo que el cartero trajo para cada uno de ellos respondiendo en forma oral: ¿Qué traerá el cartero? ¿Qué habrá en el sobre? ¿Será una carta?
- Relaciona las imágenes que encuentran dentro del sobre con los usos que le dio a la botella observando atentamente su imagen.
- Identifica los absurdos visuales que encuentra en su imagen que recibió marcándolas con un plumón de pizarra.

ACTIVIDAD 18

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Discriminar

Discriminar sonidos fuertes y suaves por medio de estrategias y juegos verbales, esperando su turno para participar.

- Percibe atentamente diferentes audios (trueno, lluvia, fiesta, maullido, violín, bostezar).
- Reconoce los sonidos que escucho respondiendo: ¿Qué escuchaste? ¿Cómo eran los sonidos? ¿Qué sonido te gustó más?
- Relaciona los sonidos con los círculos, el círculo grande equivale al sonido fuerte y el círculo pequeño a sonidos suaves al levantar el círculo según corresponda.
- Discrimina sonidos fuertes y suaves dibujando un círculo grande si el sonido es fuerte y un círculo pequeño si el sonido es suave.

ACTIVIDAD 19

Capacidad: Expresión

Destreza: Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al colorear una imagen a través de la manipulación de objetos, compartiendo los materiales.

- Percibe los lápices de colores .
- Reconoce las características de los lápices de colores respondiendo oralmente: ¿Qué colores observas? ¿De qué tamaño son los lápices de colores?

- Organiza los pasos a seguir (respeta los bordes sin salirse de las líneas, coge correctamente el color, colorea en una sola dirección, no deja espacios en blanco).
- Coordina la visomotricidad al colorear con los colores de su preferencia las imágenes (pera, manzana, pez, árbol, casa) de la hoja de trabajo, siguiendo las indicaciones.

ACTIVIDAD 20**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular los materiales utilizando la técnica del rasgado recto mediante juegos y dinámicas, compartiendo los materiales.

- Percibe tiras de cartulina colgadas en un cordel en el patio.
- Reconoce las características de las tiras de cartulina, respondiendo a las preguntas: ¿Qué observas? ¿De qué tamaños son las tiras de cartulina?
- Describe oralmente los pasos para realizar el rasgado teniendo en cuenta que los dedos siempre deben caminar juntos al rasgar.
- Manipula los materiales para rasgar la hoja de colores por líneas rectas, formando una cortina.

3.2.2.3. Materiales de apoyo (fichas y lecturas)

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso de la Unidad

Evaluación de Proceso N° 1

Estudiante:.....
.....

CAPACIDAD: Comprensión y
Expresión

DESTREZA: Expresar en forma Oral

Expresa de forma oral los personajes del cuento al dibujarlos en una hoja y compartiendo con sus compañeros.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Describe las características(5) de todos los personajes (3)	Describe las características de algunos personajes.	Describe las características de uno o ningún personaje.

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Comprensión

DESTREZA: Identificar

Identifica los absurdos visuales en los rompecabezas marcándolos con una X utilizando plumones de pizarra.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Identifica todos los absurdos (5) en la imagen.	Identifica algunos absurdos en la imagen.	Identifica uno o ningún absurdo en la imagen.

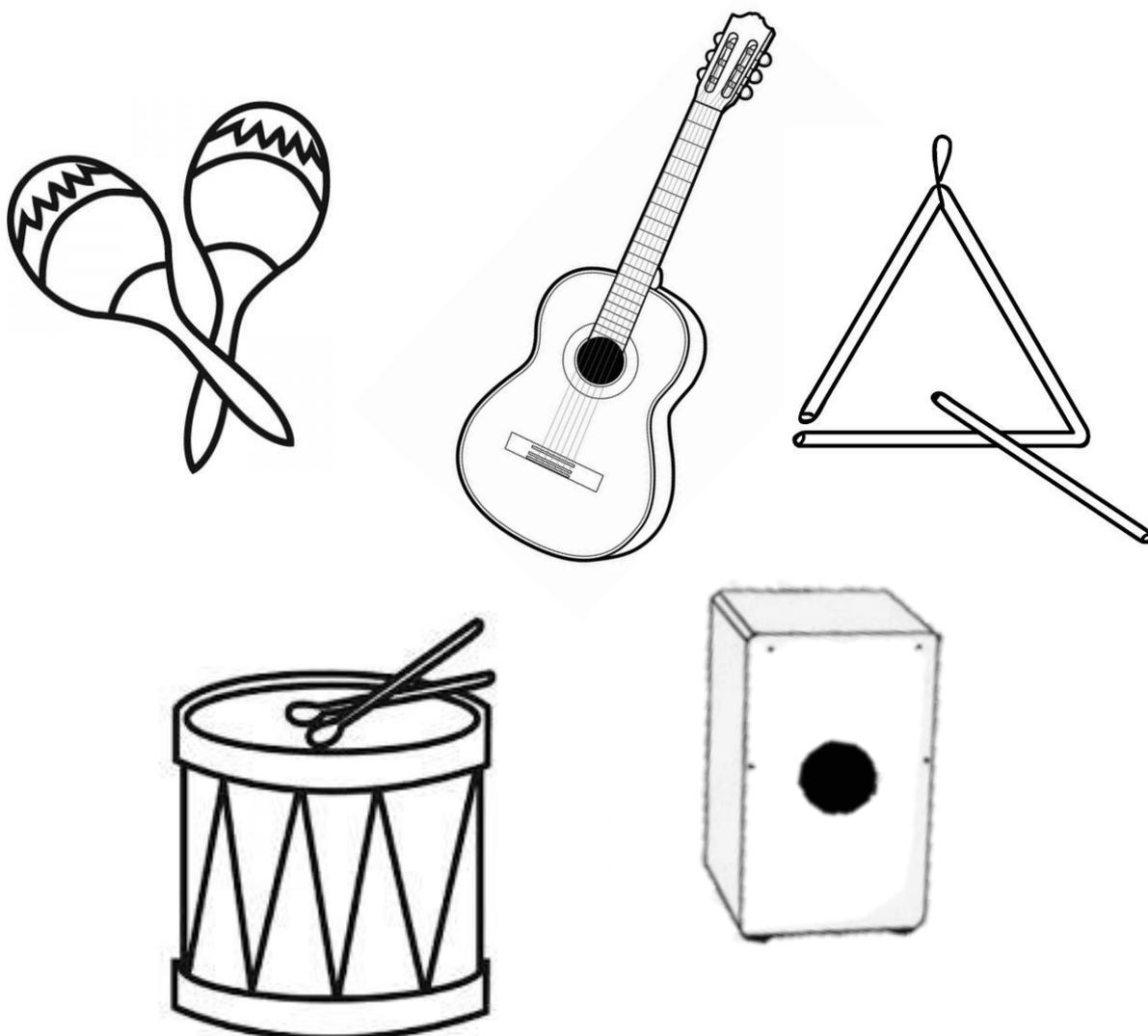
Comunicación: Sonidos fuertes y suaves

Evaluación de Proceso 3

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Comprensión

DESTREZA:
Discriminar



Discrimina sonidos fuertes y suaves. Colorea de rojo los instrumentos que emiten un sonido fuerte y de azul los que emiten sonidos suaves.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Discrimina todos los sonidos fuertes y suaves (5).	Discrimina algunos los sonidos fuertes y suaves	Discrimina uno o ningún sonido fuerte y suave

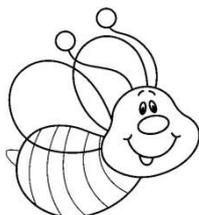
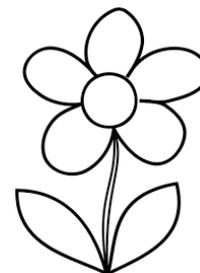
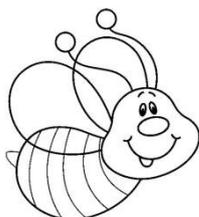
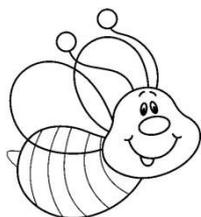
Comunicación: Líneas rectas

Evaluación de Proceso 4

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Expresión

DESTREZA: Coordina la visomotricidad.



Coordina la visomotricidad al delinear líneas rectas, sin levantar el plumón y sin salirse de la línea.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Coordina la visomotricidad al delinear líneas rectas sin levantar el plumón y sin salirse de la línea.	Coordina la visomotricidad mostrando poca dificultad al delinear líneas rectas levantando el plumón y saliéndose de la línea	Coordina la visomotricidad mostrando mucha dificultad al delinear líneas rectas levantando el plumón y saliéndose de la línea

Evaluación de Proceso N° 5

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Pensamiento
Creativo

DESTREZA: Manipular

Manipula hojas de papel periódico y de revista utilizando la técnica del rasgado libre, luego pegan su papel rasgado en hojas de colores.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Manipula el papel al rasgar empleando los dedos índice y pulgar	Manipula el papel al rasgar empleando los dedos pulgar, índice y medio.	Manipula el papel al rasgar empleando toda la mano.

3.2.2.5. Pruebas finales de unidad de aprendizaje

Evaluación Final N° 1

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Comprensión y
Expresión

DESTREZA: Expresar en forma Oral

Expresa de forma oral los personajes del cuento y sus características compartiendo con sus compañeros.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Describe las características(5) de todos los personajes (3)	Describe las características de algunos personajes.	Describe las características de uno o ningún personaje.

Evaluación Final N° 2

Estudiante:.....

CAPACIDAD:
Comprensión.

DESTREZA:
Identificar.

Identifica los absurdos visuales que encuentra en la imagen que recibió marcándolas con un plumón de pizarra.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Identifica todos los absurdos (6) en la imagen.	Identifica algunos absurdos en la imagen.	Identifica uno o ningún absurdo en la imagen.

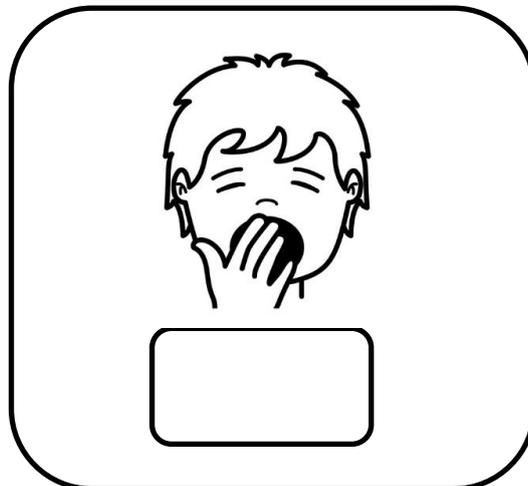
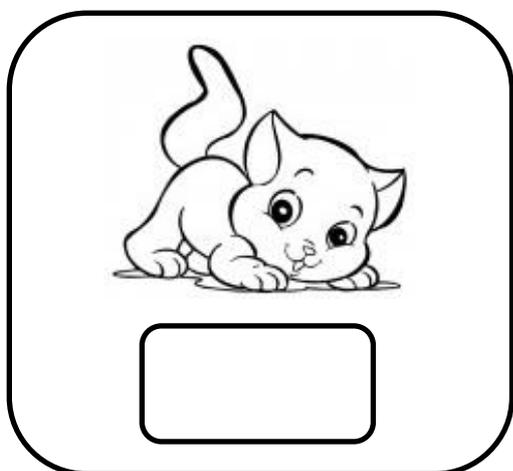
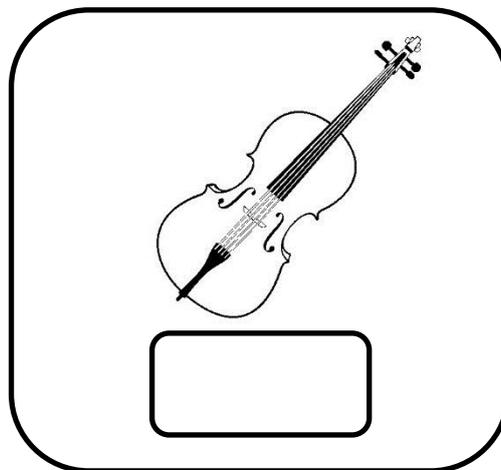
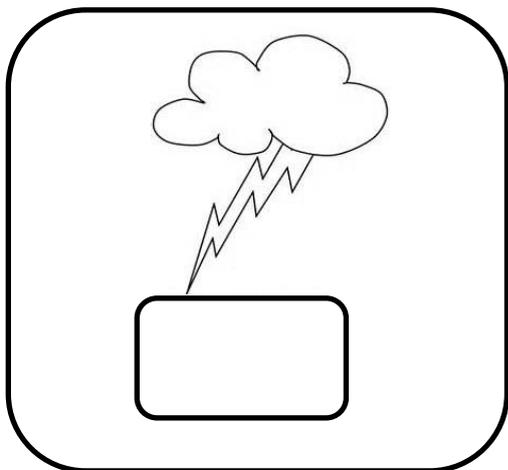
Comunicación: Sonidos suaves y fuertes

Evaluación Final N° 3

Estudiante:.....

CAPACIDAD:
Comprensión

DESTREZA:
Discriminar



Discrimina sonidos fuertes y suaves. Dibuja un círculo grande si el sonido es fuerte y un círculo pequeño si el sonido es suave.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Discrimina todos los sonidos fuertes y suaves (4)	Discrimina algunos los sonidos fuertes y suaves	Discrimina uno o ningún sonido fuerte y suave

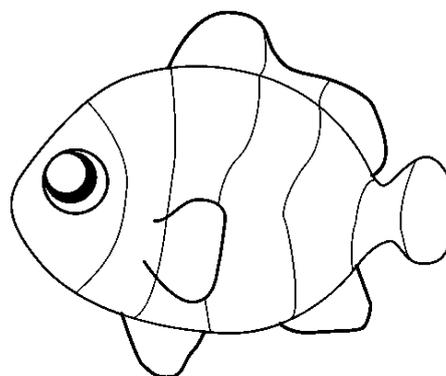
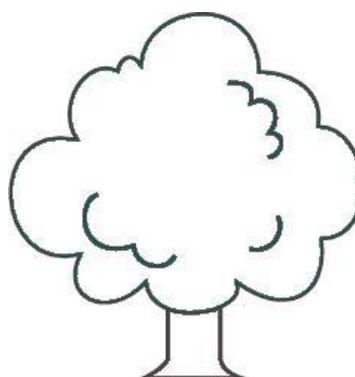
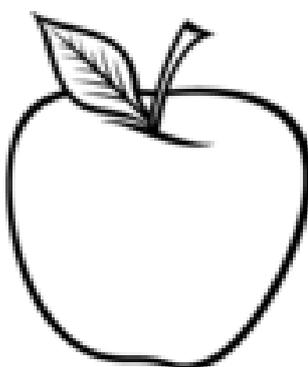
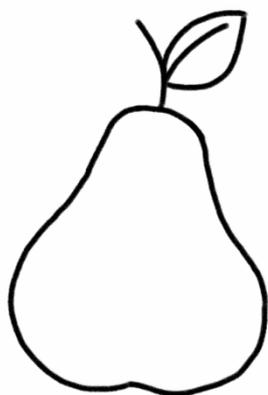
Comunicación: Coloreado

Evaluación Final N° 4

Estudiante:.....

CAPACIDAD:
Expresión

DESTREZA: Coordina la
visomotricidad.



Coordina la visomotricidad al colorear las frutas. Respeta los bordes sin salirse de las líneas, coge correctamente el color, colorea en una sola dirección, no deja espacios en blanco.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Colorea toda la imagen, sin salirse de los bordes y en una sola dirección	Colorea la imagen mostrando poca dificultad sin respetar los límites de la imagen y en varias direcciones	Colorea la imagen mostrando mucha dificultad sin respetar los límites de la imagen y en varias direcciones

Evaluación Final N°5

Estudiante:.....

CAPACIDAD: Pensamiento
Creativo

DESTREZA: Manipular

Manipula los materiales para rasgar la hoja de colores por líneas rectas, formando una cortina.

LOGRADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
Manipula el papel al rasgar empleando los dedos índice y pulgar	Manipula el papel al rasgar empleando los dedos pulgar, índice y medio.	Manipula el papel al rasgar empleando toda la mano.

4. Conclusiones

El uso del paradigma socio cognitivo humanista es apropiado ya que nos permite contar con las herramientas adecuadas para lo que la sociedad actual necesita en el campo de la educación, en donde el niño debe ser competente en el contexto en que se desarrolla.

El modelo T en base a su diseño y estructura logra dar respuesta al enfoque por competencias que nos plantea el Ministerio de Educación, ya que con el uso y manejo de las destrezas y capacidades busca que se desarrolle las competencias de cada área.

El paradigma socio-cognitivo humanista nos ayuda a no solo buscar en que el niño logre desarrollar sus competencias cognitivas sino que también se centra en la importancia del desarrollo de valores y actitudes en la persona que debe interiorizarlo en su vida para contribuir al desarrollo de la sociedad.

Recomendaciones

Analizar y conocer de forma detallada las teorías cognitivas y socio contextuales que fundamentan el paradigma socio cognitivo humanista para poder tener un buen manejo de la información, el cual nos va permitir tener una mayor organización en cuanto a las capacidades, destrezas y actitudes.

Adecuar los métodos de enseñanza para lograr el desarrollo de competencias en los alumnos según los principios del paradigma socio cognitivo humanista.

Fomentar el uso de estrategias metodológicas que propicien un aprendizaje significativo en el niño.

REFERENCIAS

- Andrich, S. (2013). *Producir una competencia cognitiva y social*. Madrid: Narcea S.A.
- Abbagnano, N. y Visalberghi, A. (1957). *Historia de la pedagogía*. España: Fondo de cultura económica.
- Berté, M. (2014). *Reflexionar un modo mejor de pensar*. Madrid: Narcea S.A.
- Cacciomani, S. (2014). *Hipótesis para construir el conocimiento*. Madrid: Narcea S.A.
- Román, M. (2011). *Aprender a aprender en la sociedad del conocimiento*. Santiago de Chile: Conocimiento S.A.
- Corradini, M. (2011). *Crear como se desarrolla una mente creativa*. Madrid: Narcea, S.A.
- Czerwinsky, L. (2013). *Observar los sentidos en la construcción del conocimiento*. Madrid: Narcea S.A.
- Damián, L. (2006). *Evaluación de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento perspectiva didáctica*. Santiago de Chile: Arrayán editores S.A.
- Dávila, S. (2000). *El aprendizaje significativo. Esa extraña expresión*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de: http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVO_1677.pdf
- Domínguez, A., Gómez, S. y Parra, R. (2016). *Comparación de Habilidades Comunicativas Educativas escritas en estudiantes de quinto grado del colegio Mayor Secundario Presidente del Perú.Lima-Perù.*
- Faure, E. et al. (1973). *Aprender a ser*. 2ªed* Madrid: Alianza Editorial S.A.

- Farello, P. y Bianchi, F. (2012). *Descubrir implicaciones psicológicas, pedagógicas y sociales*. Madrid: Narcea S.A.
- Galetto, M. y Romano, A. (2012). *Experimentar aplicación del método científico a la construcción del conocimiento*. Madrid: Narcea S.A.
- Gromi, A. (2013). *Juzgar de la opinión no fundamentada al juicio elaborado*. Madrid: Narcea S.A.
- Latorre, M. (2016). *Diseño Curricular nuevo para una nueva sociedad programación y evaluación educación inicial*. Lima: San Marcos E.I.R.L.
- Latorre, M. y Seco del Pozo, C. (2016). *Diseño Curricular nuevo para una nueva sociedad programación y evaluación escolar I teoría*. Lima: Santillana S.A.
- Latorre, M. (2010). *Teorías y paradigmas de la educación*. 2ªed* Lima: SM S.A.C.
- Latorre, M. (2013). *Método, procedimiento, técnicas y estrategias de aprendizaje*. Lima.
- Linares, A. (2007). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky*. Recuperado de:

http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf
- MINEDUa. (2016). *Curriculum Nacional Infantil*. Lima: Dirección general básica regular.
- MINEDUb. (2016). *Programa curricular de evaluación inicial*. Lima: Dirección general básica regular.
- Murcio, A. (2013). *Interpretar de la comprensión previa la explicación de los acontecimientos*. Madrid: Narcea S.A.

- Piessi, P. (2011). *Evaluar como aprenden los estudiantes el proceso de valoración*. Madrid: Narcea S.A.
- Román, M. y Díez, E. (2009). *La inteligencia escolar aplicaciones al aula una nueva teoría para una nueva sociedad*. Santiago de Chile: Conocimiento S.A.
- Rafael, A (2008) *Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Tosolini, A. (2014). *Comparar una nueva lectura de la realidad plural*. Madrid: Narcea S.A.
- Tuffanelli, L. (2010). *Comprender ¿Qué es? ¿Cómo funciona?*. Madrid: Narcea S.A.
- Villar, F. (s.f.) *El enfoque constructivista de Piaget*. Barcelona: Universidad de Barcelona. Recuperado de http://www.ub.edu/dpssed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf