



**UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT**

FACULTAD DE EDUCACIÓN PSICOLOGÍA

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

**DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS EN
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE NIVEL INICIAL DEL
ÁREA DE COMUNICACIÓN, EN UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA DE SURCO**

**ELIZABETH FRANCISCA OSORIO RODRIGUEZ
LESLY CAROL MAYO VILLACORTA**

Proyecto para optar el Título Profesional

Lima – Perú

2017

ÍNDICE

Declaración de Autoría	iv
Resumen	v
Introducción	6
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	9
1.1. Título y descripción del trabajo	9
1.2. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	9
1.3. Justificación	11
Capítulo II: Marco teórico	13
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista	13
2.1.1. Paradigma cognitivo	13
2.1.1.1. Aprendizaje constructivo de Piaget	13
2.1.1.2. Aprendizaje significativo de Ausubel	14
2.1.1.3. Aprendizaje por descubrimiento de Bruner	15
2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual	16
2.1.2.1. Paradigma sociocultural de Vygotsky	16
2.1.2.2. Paradigma socio-contextual de Feuerstein	17
2.1.3. Teoría de la inteligencia	18
2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	19
2.1.3.2. Teoría tridimensional	20
2.1.4. Paradigma Sociocognitivo-humanista	21
2.2. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución	23
2.3. Definición de términos básicos	24
Capítulo III: Programación curricular	27
3.1. Programación general	27
3.1.1. Competencias del área	27
3.1.2. Panel de capacidades y destrezas	28
3.1.3. Definición de capacidades y destrezas	29
3.1.4. Procesos cognitivos	30
3.1.5. Métodos de aprendizaje	32
3.1.6. Panel de valores y actitudes	34
3.1.7. Definición de valores y actitudes	35
3.1.8. Evaluación de diagnóstico	37
3.1.9. Programación anual	49

3.2.	Programación específica	50
	3.2.1. Unidad de aprendizaje – 1	51
	3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de Aprendizaje	52
	3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia	64
	3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	71
	3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad	75
	3.2.2. Unidad de aprendizaje – 2	85
	3.2.2.1. Modelo T y actividades de la Unidad	86
	3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia	99
	3.2.2.3. Evaluaciones de proceso y final de Unidad	106
4.	Conclusiones	116
	Recomendaciones	117
	Referencias	118
	Anexos	120

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2017

Código UMCH	Nombres y apellidos	N° DNI
2011572	Elizabeth Francisca, Osorio Rodríguez	43491714
2011559	Lesly Carol, Mayo Villacorta	10717234

Ciclo: Enero – febrero 2017

CONFIRMAMOS QUE,

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

Hemos 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

Resumen

El presente trabajo de suficiencia profesional desarrolla la programación dentro del paradigma socio-cognitivo humanista, desde las bases teóricas, que lo sustentan hasta la aplicación práctica en las actividades de aprendizajes, guardando una correspondencia lógica que muestra como 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 5 años en el área de Comunicación.

Introducción

Los actuales cambios nos muestran que los alumnos de hoy son distintos a los de ayer, la sociedad ha cambiado y ellos tienen otros objetivos en la vida. Educarse hoy exige adaptarse cultural, social, laboral, profesional y personalmente al ritmo del cambio y su velocidad.

Los medios de comunicación se han constituido como el centro de la globalización mundial, moldean nuestra cultura desde el ciberespacio, es así que cada día sabemos más cosas con mayor rapidez. En un mundo globalizado la solución no está en prohibir a los niños el acceso a internet o a la televisión, etc., sino capacitarlos para que juzguen y elijan lo que les conviene o no de forma personal y autónoma.

Juan Pablo II (2001) advirtió que “la globalización no es, a priori, ni buena ni mala [...] será lo que la gente haga de ella. Ningún sistema es un fin en sí mismo, y es necesario insistir en que la globalización, como cualquier otro sistema, debe estar al servicio de la persona humana, de la solidaridad y del bien común”.

El siglo XXI es caracterizado por cambios constantes producto del acelerado desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), esto demanda a la educación un cambio de actitudes y prácticas innovadoras para preparar niños capaces de actuar en la sociedad actual.

Por ello la educación tiene que adaptarse a las nuevas necesidades de cambio, esto significa que el profesor deje el papel de reproductor de conocimiento y se convierta en un orientador de aprendizajes, para desarrollar en nuestros estudiantes habilidades mentales, emocionales y sociales que permitan transformar la información en conocimiento y ser capaces de saber buscar contenidos, procesarlos y aplicarlos.

El Paradigma socio-cognitivo humanista es la respuesta para la educación de hoy en día. 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. De esta manera los niños aprenden a pensar y a

solucionar sus problemas individualmente; sin que nadie los haga sentirse amenazados por sus pensamientos o ideologías logrando una personalidad sólida. El maestro debe ser mediador del aprendizaje, mediador de la cultura social e institucional y arquitecto del conocimiento, logrando así niños que aprenden porque quieren aprender y no porque tienen que aprender. El objetivo de este paradigma es lograr una escuela que desarrolle capacidades-destrezas, valores-actitudes, que enseñe a aprender a aprender para seguir aprendiendo durante toda la vida.

Por ello el paradigma socio-cognitivo humanista posibilita el desarrollo de competencias, capacidades y valores que el alumno va ir desarrollando a lo largo de la vida para saber actuar, comprender y responder a la vida como se le presente. Podemos decir que este paradigma trata de formar personas pensantes, que aprendan a aprender, teniendo consciencia de lo que aprenden en una convivencia sana y recíproca. Los maestros de hoy tienen que ser capaces de transformar al niño, y la manera correcta es saber las características que tiene su grupo (que tanto o mucho saben) para utilizar las herramientas adecuadas. El maestro es el guía, no da las respuestas a las preguntas de los estudiantes sino que los guía para que ellos las respondan y planteen otras, es él quien elige y selecciona los contenidos, formas de saber, los métodos y formas de hacer más adecuados para tratar de desarrollar las capacidades previstas.

El mundo de hoy propone otros retos a las personas. No basta con saber, hay que ser capaz, lo que implica saber, saber hacer y saber ser o convivir con los demás en cooperación y armonía. Sobre todo, con capacidad de adaptación al cambio.

Por estas razones, la característica principal de este trabajo de suficiencia profesional es la propuesta del desarrollo de las habilidades comunicativas desde el enfoque del Paradigma Socio-cognitivo humanista y del Modelo T, diseñado por Martiniano Román y Eloísa Díez, y que a través de este modelo reúne de forma sencilla y coherente los elementos del Currículo necesarios para desarrollar la inteligencia en sus tres facetas, la cognitiva, la afectiva y los

esquemas mentales, de esta manera, posibilitan al alumno a “aprender a pensar y a sentir para poder aprender durante toda la vida”.

Cumpliendo así con las exigencias modernas con respecto a la educación de los alumnos, para un futuro cercano.

Capítulo I: Planteamiento del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo:

1.1.1. Título:

Desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de 5 años de nivel Inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Surco.

1.1.2. 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 diferentes 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:

Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de 5 años de nivel Inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Surco.

1.2.2. Objetivos Específicos:

Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de expresión oral en estudiantes de 5 años de nivel Inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Surco.

Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de comprensión de textos en estudiantes de 5 años de nivel Inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Surco.

Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de producción de textos en estudiantes de 5 años de nivel Inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Surco.

Diseñar un modelo didáctico de desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 5 años de nivel Inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Surco.

1.3. Justificación:

Actualmente vivimos en un mundo globalizado donde los medios de comunicación buscan nada más que sus ganancias y es difícil encontrar programas que enseñen y humanicen a los niños. La solución a este problema no es prohibirles el acceso a internet o a la TV, sino ser sus referentes y ejemplo para que les den un buen uso. Es decir, los niños visualizan gran cantidad de información, y es necesario que ayudemos desde las escuelas a que esta información sea usada de la mejor manera, y que a través de sus habilidades comunicativas puedan transmitir lo importante y lo que realmente desean expresar a otros.

Así pues, Barriga (2015) define las habilidades comunicativas como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrolla durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son habilidades comunicativas. A partir de ellas, nos desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través del desarrollo de estas habilidades, nos volvemos competentes comunicativamente (p. 146).

Como seres humanos tenemos la necesidad de comunicarnos ya sea para relacionarnos con los otros, para expresar ideas, sentimientos, emociones, opiniones, para facilitar la convivencia, para estudiar, para hacer o construir, para investigar, para informar, etc., si una persona no sabe comunicarse con los demás no va poder recibir lo que desea, no podrá cambiar aspectos de algo que no le guste, no llegará a acuerdos, no planeará estrategias para alcanzar metas y no logrará una sana convivencia.

Según el diseño curricular (2016) la comunicación surge como una necesidad vital de los seres humanos. El niño en sus primeros años de vida se comunica a través del balbuceo, sonrisas, miradas, llanto, gestos y posteriormente usa palabras para expresar necesidades, emociones, vivencias e intereses [...] (p. 38).

Por ello, es importante empezar a desarrollar desde temprana edad las habilidades comunicativas en los niños, para que cuando estos sean adultos no tengan problemas para comunicarse y socializar con los demás.

La educación del siglo XXI tiene la necesidad de brindar una educación de calidad, que genere oportunidades para que los estudiantes y docentes logren ser competentes, capaces de resolver problemas usando estrategias y conocimientos.

Por lo que para un mejor y oportuno aprendizaje de las habilidades comunicativas hemos diseñado un modelo didáctico donde desarrollaremos la expresión oral, la comprensión de textos, la producción de textos y el pensamiento creativo y que al ponerlos en práctica lograremos alcanzar alumnos competentes que desarrollen habilidades, capacidades, destrezas, actitudes y valores, en el área de Comunicación.

Un alumno competente debe ser alguien que logre enfrentarse a la vida y a desenvolverse de la mejor manera dentro de una sociedad.

En tal sentido, el presente trabajo está diseñado bajo el paradigma socio-cognitivo humanista como la mejor forma para programar y desarrollar competencias en estudiantes de 5 años de nivel Inicial del área de Comunicación, en una Institución Educativa privada de Surco.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Socio-cognitivo-humanista:

El paradigma socio-cognitivo humanista se basa en las teorías pedagógicas de Piaget, Ausubel, Bruner que conforman el paradigma cognitivo; Vygotsky y Feuerstein el paradigma socio-cultural-contextual y por último la teoría de la inteligencia con la triárquica y la tridimensional de Stenberg, Román y Díez.

2.1.1. Paradigma cognitivo:

El Paradigma Cognitivo nos da a conocer como aprende el alumno, cuáles son sus procesos, capacidades, destrezas y habilidades que necesita para aprender. Se centra en sus procesos de aprendizaje, como procesa la información, da significado y sentido a lo aprendido. Es decir, este proceso le permite aprender del ambiente que lo rodea, procesar la información, decodificarla, expresarla y dar solución a los problemas.

Los autores más sobresalientes del paradigma cognitivo son: Piaget, Ausubel y Bruner.

2.1.1.1. Aprendizaje constructivo de Piaget:

Piaget pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos. Siendo lo importante para Piaget, conocer como el niño aprende y la manera de cómo le da solución a los problemas (Rafael, 2009, p. 2). Estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo.

Piaget citado por Latorre (2010) menciona tres conceptos del desarrollo cognitivo: Asimilación: hay una información que proviene de afuera y se incorpora a nuestros saberes previos. Acomodación: la persona modifica los saberes previos

para ajustarse a una nueva experiencia o información (resolver el conflicto cognitivo). Equilibrio: se da un ajuste entre las ideas previas y las nuevas, nuestro pensamiento cambia y avanza llevándonos a un aprendizaje (p. 27).

Piaget citado por Rafael (2009) divide el desarrollo cognitivo en cuatro estadios: El estadio sensoriomotor de 0-2 años: el niño es activo y egocéntrico, aprende por las experiencias sensoriales, interactúa con su ambiente, experimenta a través de la imitación y el juego, el estadio preoperatorio de 2-7 años: el niño es intuitivo, puede usar palabras y símbolos para comunicarse, puede expresarse a través del dibujo, se presenta el juego simbólico y el juego de roles, pero aún es egocéntrico, el estadio operaciones concretas de 7-12 años: el niño es práctico, usa operaciones mentales (seriación, clasificación y conservación) y la lógica para reflexionar, tiene un pensamiento más flexible y el estadio operaciones formales de 12-en adelante: el niño es reflexivo, usa la lógica y el razonamiento y tiene la capacidad para pensar en forma abstracta y reflexiva (p. 3).

Piaget menciona que el lenguaje es una expresión más del desarrollo cognitivo. Para usar y combinar palabras debe existir previamente capacidad simbólica que el niño/a adquiere durante el periodo sensoriomotor.

Esta teoría es un aporte para que las maestras de educación inicial sean facilitadoras, orientadoras y cuestionadoras de las diversas situaciones en las que el alumno se enfrente al conocimiento, gracias a esta teoría podemos conocer cuál es el nivel de conocimiento en el que se encuentran nuestros alumnos para poder dar alternativas, recursos, materiales y planificar situaciones problemáticas que los lleven a hacerse preguntas, reorganicen su conocimiento y avancen sobre ellos.

2.1.1.2. Aprendizaje significativo de Ausubel:

Ausubel citado por Latorre y Seco (2016) nos dice que el aprendizaje significativo es el aprendizaje en el que el estudiante reorganiza sus conocimientos y les asigna sentido y coherencia, gracias a la manera en que el profesor presenta la

información o en la que el estudiante la descubre por sí mismo. El aprendizaje debe poseer significatividad, pero esto va depender de cómo el maestro brinde un ambiente favorable para que el alumno logre un aprendizaje significativo (p. 30).

Ausubel citado por Latorre (2016) nos dice que el aprendizaje significativo consta de los siguientes niveles: agregar un conocimiento a los conocimientos previos, establecer relaciones entre los nuevos conocimientos y los ya existentes, relacionar con experiencias, hechos u objetos (material significativo), formar nuevos conceptos o nuevas formas de conocer. Para que esto se realice los contenidos deben ser significativos, el estudiante debe poseer conocimientos previos y debe tener una actitud favorable (p. 29).

Ausubel citado por Latorre y Seco (2016) nos menciona que existen dos formas de aprendizaje: por descubrimiento (inducción) y por aprendizaje receptivo (deducción). Por descubrimiento es cuando el docente le muestra las herramientas necesarias para que el estudiante se motive a seguir con la investigación; mientras que el aprendizaje receptivo se encarga de que el alumno reciba el contenido que da el profesor (material didáctico) (p. 30).

Esta teoría ayuda a que la maestra de educación inicial deba conocer los conocimientos previos para que al momento de presentar sus motivaciones estén al alcance de los niños. Al realizar una clase se debe motivar a los niños con juegos, videos, figuras, material didáctico, etc., para poder explicarles los nuevos conocimientos, y no olvidar que el niño debe sentirse a gusto en el aula para que de esa manera el aprendizaje sea más significativo. Como maestras debemos ofrecer un material organizado a nuestros alumnos para que este pueda tener una actitud favorable a la hora de aprender. Aprender significativamente no es acumular conocimientos, sino establecer relaciones de forma no arbitraria y sustantiva entre lo que ya se sabe y lo que se quiere aprender.

2.1.1.3. Aprendizaje por descubrimiento de Bruner:

Bruner citado por Mendez (2010) nos dice que el aprendizaje es un proceso activo donde los estudiantes construyen nuevos conocimientos, para esto los maestros deben ofrecer situaciones problemáticas que estimulen a los estudiantes a descubrir por sí mismos (s.p).

Bruner citado por Latorre (2016) desarrollo la “Teoría del Andamiaje”. La intervención mediadora del profesor se relaciona con el nivel de competencia de cada alumno en una tarea dada, cuanto mayor dificultad tenga el alumno para realizar por sí solo la tarea más ayuda necesitara para llegar a la meta (p.31).

Según Bruner El aprendizaje debe denominarse natural y permitir al niño ser consciente de lo que va aprendiendo, dirigir, autorregular y ser protagonista de su propio proceso resultando así un aprendizaje por descubrimiento.

Esta teoría ayuda a que las maestras de educación inicial puedan planear metodologías y situaciones concretas de aprendizaje, siendo ellas las guías que con sus preguntas promuevan la reflexión en sus alumnos, confrontarlos con problemas y experiencias que promuevan el descubrimiento. Así se crea un vínculo entre la maestra y el alumno que logrará crear una buena comunicación, respeto, apertura al diálogo y disposición de ambos hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por eso que los niños deben ser estimulados a descubrir las cosas por ellos mismos, y permitirles llegar a una respuesta.

2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual:

El iniciador de este paradigma fue Vygotsky, quien nos dice que el desarrollo humano es un proceso a través del cual el individuo se apropia de la cultura históricamente desarrollada, como resultado de la actividad y la orientación de las personas mayores con quienes vive.

Según el autor nos da a entender que el niño al relacionarse con su mundo exterior adquiere valores e ideas pero todo va de acuerdo a su cultura, el maestro es un guía, por lo tanto adapta sus estrategias de enseñanzas creando así capacidades, destrezas y habilidades; no olvidemos que el maestro debe conocer

a los niños para que de esta manera pueda utilizar las zonas de desarrollo próximo en los nuevos conocimientos.

2.1.2.1. Paradigma sociocultural de Vygotsky:

Vygotsky citado por Latorre y Seco (2016) nos dice que el niño se relaciona con el mundo que lo rodea y de esa manera asimila los contenidos culturales, los modos de pensar y los procedimientos. De esta manera el niño al relacionarse con su medio adquiere autonomía acelerando su maduración y desarrollo, también posee potencialidades que puede desarrollar a medida que interactúa con los demás para ello es prescindible que sean los maestros quienes brinden un ambiente favorable para el aprendizaje, además de la interacción con los adultos, el comportamiento, las habilidades, aptitudes y creencias se relaciona el contexto sociocultural en el que se encuentra el niño (p. 32).

Según Vygotsky citado por Latorre (2016) distingue dos niveles de desarrollo:

Zona de desarrollo real: Lo que el niño ya sabe y como se desenvuelve de manera autónoma. Zona de desarrollo potencial: El niño desarrolla una actividad con ayuda del guía, por lo tanto, cuanto mayor sea la dificultad el maestro deberá estar pendiente del niño para que se logre el aprendizaje deseado (p. 33).

Vygotsky dice que el lenguaje es el principal vehículo de interacción, he influye decisivamente en el desarrollo de la mente. El lenguaje y pensamiento tienen orígenes distintos, pero paulatinamente el pensamiento se hace verbal y el habla racional. El lenguaje infantil es social, exterior, pero poco a poco se interioriza.

Esta teoría muestra a la maestra de educación inicial como la guía que debe usar las herramientas apropiadas para llegar a sus alumnos, debe conocer a sus alumnos, saber sus costumbres, valores y hábitat en el que se desarrollan para que sepa que necesitan. Con esta teoría creamos zonas de desarrollo próximo, es decir conocer el punto de partida de cada niño, o zona de desarrollo real, y ofrecerle las condiciones apropiadas que le hagan progresar hacia la zona de desarrollo potencial.

2.1.2.2. Paradigma socio-contextual de Feuerstein:

Según Feuerstein citado por Latorre y Seco (2016) el aprendizaje cognitivo mediado es un conjunto de procesos de interacción entre el estudiante y un adulto con experiencia e intención, quien, interponiéndose entre el niño y las fuentes externas de estimulación, le sirve de mediador del aprendizaje, facilitándole estrategias cognitivas y modelos conceptuales. Por ello el aprendizaje guiado debe tener experiencia e intención propuesta por el maestro, contar con material y ambiente adecuado para la adquisición del aprendizaje, con esto el alumno será capaz de usar experiencias adquiridas para ajustarlas en las nuevas situaciones, la inteligencia puede dar respuestas a los estímulos del ambiente (p. 34).

Feuerstein (1993) desarrolla la teoría del interaccionismo social cuyos elementos son: La Inteligencia: Todos somos inteligentes, pero depende mucho en el ambiente que se desarrolle. El potencial de aprendizaje: La manera en que aprende el niño ya sea por lectura, escritura y por las técnicas de estudio que se utiliza. La cultura: Es el conjunto de creencias, valores que se transmiten de generación en generación (p. 33).

Esta teoría da un aporte a la educación inicial para que la maestra sepa cómo va aprender el niño, de acuerdo a los estímulos que reciba ya sean afectivos, sociales y cognitivos, esto la lleva a buscar información y saber cómo usarla para aplicarlas en situaciones que se les presente en un futuro. Podemos citar un ejemplo: Muchas veces en las aulas de inicial podemos encontrarnos con niños que son diferentes a los demás en el aspecto conductual, primero la maestra debe saber cómo se llevan los padres, el trato que dan al niño, etc. de esa manera se podrá llegar a una conclusión y de acuerdo a eso se podrá tomar las medidas necesarias, por eso podemos decir que todo ser humano es modificable.

2.1.3. Teoría de la inteligencia:

Según Román y Díez (2009) nos dicen que todos somos aprendices (niños, adultos, profesores, alumnos, instituciones, etc.) y la herramienta que utilizamos para aprender es la inteligencia. Así también Sternberg nos dice que la

inteligencia es el proceso elemental de información que permite la representación intelectual de objetos y símbolos, es así que todos somos inteligentes aunque algunos están más estimulados que otros, por lo que esta es una capacidad que tenemos para resolver situaciones que se nos presente en la vida cotidiana.

2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg:

Según Sternberg y otros (1988) citados por Latorre y Seco (2016) nos menciona que la inteligencia se basa en los procesos mentales, pues entiende la inteligencia como un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe. Por lo que si el estudiante logra identificar sus propios pasos del pensar, pensando como aprende lo que aprende puede hacerse consciente de su propio aprendizaje (metacognición) y ser capaz de conocer y explicar los propios procesos mentales (p. 82).

Sternberg nos dice que el alumno vive y aprende en un contexto determinado, y utiliza las herramientas (instrumentos y signos) de la cultura en la que vive, pero al mismo tiempo el alumno percibe la información, la procesa en su mente, la elabora y se la apropia, haciéndola suya utilizando determinados procesos mentales (p. 11).

Según Sternberg citado por Latorre y Seco (2016) propone tres tipos de análisis de inteligencia: Teoría Contextual: son las conductas que adapta la persona en el entorno en el que vive. La teoría Experiencial: la persona tiene habilidades que las pone en práctica a través de sus experiencias; y a la vez desarrollan su inteligencia para darle solución a los problemas del día a día. La teoría de procesos mentales: es la capacidad que se tiene para adquirir y almacenar información, por lo tanto, se podrá resolver y solucionar problemas (p. 82).

Esta teoría da un aporte a la educación inicial mostrando a todos los niños como seres inteligentes y que todo depende de la manera en que se muestren los estilos de aprendizajes que queremos enseñar y a donde queremos llegar con ellos. Todos aprenden de distinta forma, por eso la manera de aprender para los

niños dependerá de la motivación y el compromiso que muestre el maestro, brindándoles las herramientas necesarias. Es indispensable la tarea mediadora de la maestra y la mediación entre iguales ya que esto resulta ser la clave para una enseñanza centrada en procesos cognitivos. Cuando el alumno logre identificar sus propios pasos del pensar, pensando como aprende lo que aprende, el aprendizaje se hará consciente convirtiéndose en metaaprendizaje.

2.1.3.2. Teoría tridimensional:

Según Román y Díez (2006) citados por Latorre y Seco (2016) nos menciona que existen tres dimensiones:

La Inteligencia escolar como conjunto de procesos cognitivos: Se concretan en habilidades, destrezas y capacidades. Las capacidades se clasifican en prebásicas, básicas y superiores. Por tanto la habilidad es un potencial de tipo cognitivo que posee la persona para procesar o desarrollar alguna tarea, por ejemplo: observar y percibir. La destreza es una habilidad específica que la persona utiliza para poder aprender por ejemplo: El niño observa a través de la observación y va aprendiendo para poder conseguir la destreza, es decir para que un niño aprenda a atarse los zapatos primero observa luego lo hace con ayuda de alguien y posteriormente lo intenta y practica hasta lograrlo (destreza - observar) y por último la capacidad es un potencial que utiliza la persona para aprender, es la cantidad de recursos o herramientas que se tiene para resolver problemas que se nos presenten, por ejemplo una persona que haga deporte utiliza diferentes técnicas porque ha llegado a un nivel en el que analiza el momento en que debe utilizar cada una de ellas (p. 87-88).

En las capacidades prebásicas se dan la atención, percepción y la memoria, sin ellas no es posible desarrollar las demás capacidades. En la atención tenemos: la concentración, la atención de entrada, la atención de salida, en la percepción se encuentran las destrezas y la memoria consta de memoria visual, memoria significativa y recordar. Las capacidades básicas son el razonamiento lógico, la expresión, la orientación espacio-temporal y la socialización. Y por último en las capacidades superiores se encuentra la resolución de problemas ante una situación, pensamiento creativo y la toma de decisiones (p. 88).

Inteligencia escolar como conjunto de procesos emocionales-afectivos: Se basa en valores, actitudes y habilidades microactitudes y se desarrollan por medio de actividades como estrategias de aprendizaje. Es la manera como se llega a los niños, motivándolos, guiándolos y que aprendan de ellos mismos con el fin de llegar al objetivo deseado, no olvidemos que las estrategias a seguir son diferentes ya que cada uno tiene diferentes actitudes, valores y conocimientos (p. 89).

Inteligencia escolar como conjunto de estructuras y esquemas mentales (arquitectura del conocimiento): Según Rumelhart & Norman (1985) citado por Latorre (2014) nos dice que la teoría de los esquemas mentales es la organización del conocimiento en bloques interrelacionados de un factor que posibilita la adquisición de nuevos aprendizajes. Es la manera como el maestro se convierte en el arquitecto del conocimiento es decir muestra al alumno desde los contenidos generales a los específicos como por ejemplo, comienza por las experiencias, datos, información; pero todo esto tiene un fin que es llegar al objetivo de aprender; el conocimiento previo para saber que tanto saben, la sabiduría porque es saber cómo actúan ante la realidad o por las opiniones que escucha o lee y el talento que es un buen rendimiento en un área determinada ya sea intelectual, científica, artística, etc. (p. 4-5).

Esta teoría de Román y Díez reflejada en el modelo T pone a las maestras de educación inicial como las mediadoras del aprendizaje que deben ofrecer los medios, las condiciones y el ambiente para que el aprendizaje sea posible, porque enseñar no es transmitir ideas a otras personas, sino hacer posible que la persona las descubra. Siendo el alumno el centro de este proceso educativo. Además que sintetiza los elementos del currículo y permite a los alumnos desarrollar capacidades-destrezas, valores-actitudes, como fines, utilizando como medios los contenidos y los métodos de aprendizaje, dando prioridad al desarrollo de los “procesos mentales”. Se considera que una educación en valores permite a la persona insertarse en la sociedad en la que vive como un sujeto responsable, valioso, dinámico y creativo. Aplicando el modelo T, podremos desarrollar en nuestros alumnos la inteligencia en sus tres

componentes: el cognitivo, el afectivo y los esquemas mentales, de esta manera el alumno “aprende a pensar y a sentir para poder aprender durante toda la vida”.

2.1.4. Paradigma Socio-cognitivo-humanista:

Según Latorre y Seco (2016) el paradigma socio-cognitivo humanista pretende dar respuestas actuales a preguntas y necesidades de los estudiantes y de la sociedad. Siendo lo importante como escuela desarrollar capacidades-destrezas, valores-actitudes considerados como herramientas mentales y emocionales que permitan al estudiante aprender a pensar para aprender a aprender durante toda la vida. La misión de la escuela es formar personas que sean capaces de transformar la información en conocimiento, y este en sabiduría (p. 11).

Según Latorre y Seco (2016) nos dice que el paradigma socio-cognitivo humanista desarrolla competencias, capacidades y valores, estudia el paradigma cognitivo de Piaget-Ausubel-Bruner y el socio-contextual de Vygotsky-Feuerstein. Siendo social porque el niño aprende a través de su entorno, donde el maestro es el guía y cognitivo porque explica como aprende el niño y que procesos utiliza para aprender, que capacidades y destrezas necesita para aprender, así también es humanista porque se insertan valores y actitudes que ayudarán al alumno a vivir en una sociedad (p. 12).

Según Latorre y Seco (2016) nos dice que la mediación en el aprendizaje, por parte del maestro, solo es posible cuando este tiene claro cómo aprende el que aprende, y ello supone identificar sus estados emocionales y con qué capacidades, destrezas y habilidades aprende un aprendiz en una situación determinada. Si trabajamos de esta manera los maestros podremos lograr una educación de calidad donde el alumno en un futuro sepa tomar sus propias decisiones y sea quien construya su propio destino dentro de una sociedad (p. 13).

El paradigma socio-cognitivo humanista nos ayuda a ver a nuestros alumnos; como seres individuales, únicos, diferentes de los demás; personas con iniciativa, con necesidades personales de crecer, con potencialidad para desarrollar

actividades y para solucionar problemas creativamente. Siendo nosotras las guías que debemos ofrecer un ambiente donde el alumno se sienta motivado e interesado por aprender, y donde el desarrollo de capacidades-destrezas, valores-actitudes logren que el alumno en un futuro se integren a la sociedad sin ningún problema.

2.2. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución:

La Institución Educativa Privada, está ubicada en el departamento de Lima, distrito de Santiago de Surco. Se encuentra en una zona de sector socio económico "B". Cuenta aproximadamente con 250 alumnos en dos niveles educativos: inicial y primaria, con una sección por grado.

El colegio cuenta con aulas amplias y ventiladas, la iluminación es buena, ingresa luz natural, y cada aula posee pizarra acrílica y un equipo de sonido. Las aulas de inicial cuentan con un lavadero, muebles de madera y juegos recreativos. Además la Institución cuenta con 4 proyectores, equipo de sonido, micrófonos y parlantes.

Los estudiantes de 5 años del nivel Inicial presentan dificultades en sus habilidades comunicativas.

Esto se refleja en su falta de capacidad de escucha, del habla, de atención, desinterés por la lectoescritura, problemas para comunicar lo que piensan y sienten y un pobre vocabulario para expresarse, ocasionando un bajo rendimiento en el área de comunicación donde también tienen problemas para comunicarse y socializar con sus demás compañeros. Esto se debe a la falta de: motivación y estrategias por parte de los maestros, la dificultad de los maestros por entender a los niños, el poco interés de los padres por estimular a sus hijos desde el hogar, la mala alimentación a los niños ocasionando desnutrición y los materiales en mal estado.

Es por esto 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 y práctica para el docente el nuevo enfoque por competencias.

2.3. Definición de términos básicos:

Competencia: “Entendemos por competencia una adecuada integración de los siguientes elementos: capacidades, destrezas, habilidades, herramientas, dominio de contenidos, valores, actitudes, métodos de aprendizaje, todo ello aplicado de forma práctica para resolver problemas de la vida” (Latorre y Seco, 2016, p. 87).

Capacidad: “Es un potencial general estático, que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente principal es cognitivo. Es el potencial o aptitud que posee una persona para tener un desempeño flexible y eficaz. Cuando ese potencial estático se pone en movimiento se convierte en una competencia. La capacidad es el núcleo de la competencia. La adquisición de la capacidad es el primer requisito para llegar a ser competente en la realización de una actividad. Las capacidades son evaluables pero no medibles directamente” (Latorre y Seco, 2016, p. 87 - 88).

Destreza: “Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal también es cognitivo. Al igual que la capacidad expresa el potencial o aptitud que posee una persona para realizar acciones específicas de manera flexible, eficaz y con sentido” (Latorre y Seco, 2016, p. 88).

Método de aprendizaje: “Se concreta a través de técnicas metodológicas, en función de las habilidades que se quieren desarrollar al aplicarlo a un contenido determinado, de las características del estudiante, de su nivel de desarrollo psicológico, de los contenidos del área de que se trate, de la posible mediación

del profesor, etc. Así, podemos decir, que técnica metodológica es la forma concreta de recorrer cada estudiante el camino elegido, en función de sus características, de los contenidos, de la mediación del profesor, etc. La técnica metodológica es elegida por el profesor en función de la realidad de los estudiantes y de los fines que persigue” (Latorre y Seco, 2013, p. 13).

Estrategias: “La estrategia es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. 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; por ejemplo, llevar a cabo una negociación, la orientación topográfica, resolución de problemas, realizar un cálculo mental, planificación de una excursión por una montaña desconocida, ejecutar una decisión adoptada, etc.”(Latorre y Seco, 2013, p. 15).

Valores: “Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud” (Jiménez, 2008, s. p.).

Actitud: “Son predisposiciones estables, orientan y dirigen la vida, y son representaciones duraderas y estables aunque están sometidas a cambios muchas veces impredecibles. La actitud, pues, es una conducta en potencia” (Latorre y Seco, 2016, p. 135).

Habilidades comunicativas: “Se entiende como un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrolla durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son habilidades comunicativas. A partir de ellas, nos desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través del desarrollo de estas habilidades, nos volvemos competentes comunicativamente” (Barriga, 2015, p. 146).

Expresión oral: “Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar, 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” (Ministerio de educación, 2016, p. 43).

Comprensión de texto: “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” (Ministerio de educación, 2016, p. 49).

Producción de texto: “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” (Ministerio de educación, 2016, p. 53).

Crea proyectos desde los lenguajes del arte: 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 (Ministerio de educación, 2016, p. 58).

Comprensión: “Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole” (Latorre, 2016, p. 58).

Expresión: “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).

Capítulo III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias

Competencias del área	Definición de las competencias
1. Comprende y produce textos orales (COMPRESIÓN y EXPRESIÓN)	Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar, 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 (Ministerio de educación, 2016, p. 43).
2. Se inicia en la lectura (COMPRESIÓN)	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 (Ministerio de educación, 2016, p. 49).
3. Se inicia en la escritura (EXPRESIÓN)	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 (Ministerio de educación, 2016, p. 53).
4. Crea proyectos desde los lenguajes del arte (PENSAMIENTO CREATIVO)	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 (Ministerio de educación, 2016, p. 58).

3.1.2. Panel de capacidades y destrezas

PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS				
Capacidades	1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN	2. COMPRENSIÓN	3. EXPRESIÓN	4. PENSAMIENTO CREATIVO
Destrezas	<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

ACERCÁNDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRIENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRIENDIENDO LAS DESTREZAS
<p>1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son habilidades que te permiten entender una idea y comunicarla de manera clara (Latorre, 2016, p. 97). 	<p>1.1. Expresar en forma oral: Habilidad específica que permite manifestar con palabras lo que uno piensa, siente o quiere dar a entender (Latorre, 2016, p. 59).</p>
<p>2. COMPRENSIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole. • Habilidad general para entender la información en diferentes situaciones comunicativas. • Solamente comprendiendo se puede aprender, pues “aprender es atribuir significados” (Latorre, 2016, p. 97). 	<p>2.1. Identificar: Habilidad específica para reconocer objetos o hechos a partir de la observación de algunas características fundamentales. (Latorre, 2016, p. 58).</p> <p>2.2. Inferir: Es sacar una consecuencia o deducir algo de otra cosa. Es una habilidad específica para obtener conclusiones a partir de un conjunto de premisas, evidencias y hechos observados y contrastados. Es saber leer entre líneas...una información y sacar conclusiones a partir de ello. Es similar a deducir (Latorre y Seco, 2016, p. 333).</p> <p>2.3. Discriminar: Comparar elementos, imágenes y textos según algún criterio que los diferencia (Latorre, 2016, p. 36).</p>
<p>3. EXPRESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 97). 	<p>3.1. Producir: Habilidad que permite la creación o copia de mensajes escritos, orales y/o gráficos de diversa índole (Latorre, 2016, p. 99).</p> <p>3.2. Coordinar la visomotricidad: Habilidad específica que permite la coordinación óculo-manual de manera adecuada y precisa para reproducir trazos, símbolos y signos convencionales o no convencionales (Latorre, 2016, p. 60).</p>
<p>4. PENSAMIENTO CREATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es una habilidad general que lleva al individuo a crear, producir creativamente, hacer, nacer o dar vida a algo en forma creativa, demostrando originalidad (Latorre y Seco, 2015, p. 41) 	<p>4.1. Manipular: Operar manualmente un objeto, estructura, instrumento o equipo (Latorre y Seco, 2016, p. 334).</p> <p>4.2. Expresar en forma gráfica: Manifestar con signos, grafías o dibujos, ideas, conceptos o experiencias (Latorre, 2016, p. 97).</p>

3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES			
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES	EJEMPLOS
1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN	1. Expresar en forma oral	1. Percibir 2. Reconocer 3. Relacionar 4. Organizar 5. Expresar en forma oral	1. Percibe la foto de su familia. 2. Reconoce a los integrantes de su familia. 3. Relaciona sus saberes previos para responder a la pregunta ¿Quiénes están en la foto? ¿Dónde estaban? ¿Qué hacían en ese lugar?, etc. 4. Organiza sus ideas para responder las preguntas. 5. Expresa en forma oral al contarnos sobre su familia.
2. COMPRENSIÓN	1. Identificar	1. Percibir 2. Reconocer 3. Relacionar 4. Identificar	1. Percibe las indicaciones; para escuchar el cuento: “El tigre y el ratón” 2. Reconoce la narración del cuento: “El tigre y el ratón” y genera sus propias ideas sobre lo que ha escuchado de la historia. 3. Relaciona el contenido de la historia con sus propias experiencias, compartiéndolas con sus compañeros(as) y comentando sobre ellas. 4. Identifica el contenido del cuento; título, personajes, escenarios y sucesos al responder a las preguntas.
	2. Inferir	1. Percibir 2. Identificar 3. Relacionar 4. Inferir	1. Percibe los papelógrafos con la receta (pictogramas). 2. Identifica los ingredientes, utensilios y pasos a seguir. 3. Relaciona los pasos para preparar la ensalada de frutas con alguna receta que haya preparado. 4. Infiere el mensaje de la receta, al preparar la ensalada de frutas.

	3. Discriminar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir 2. Reconocer 3. Relacionar 4. Discriminar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe los materiales. 2. Reconoce las características y el uso de cada material. 3. Relaciona los materiales y sus usos con una imagen. 4. Discrimina visualmente los elementos absurdos que aparecen en la imagen.
3. EXPRESIÓN	1. Producir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir 2. Reconocer 3. Relacionar 4. Producir 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe los objetos. 2. Reconoce los materiales. 3. Relaciona los materiales con el procedimiento. 4. Produce la plastilina casera.
	2. Coordinar la visomotricidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir 2. Reconocer 3. Organizar 4. Coordinar la visomotricidad 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe los materiales. 2. Reconoce los materiales. 3. Organiza los materiales y su orden. 4. Coordina la visomotricidad empleando la técnica del plegado.
4. PENSAMIENTO CREATIVO	1. Manipular	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir 2. Reconocer 3. Describir 4. Manipular 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe los materiales. 2. Reconoce los materiales. 3. Describe las características de cada material. 4. Manipula los materiales para realizar una creación.
	2. Expresa en forma gráfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir 2. Reconocer 3. Comprender 4. Relacionar 5. Expresar en forma gráfica 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe los materiales. 2. Reconoce los materiales 3. Comprende los pasos que debe seguir para realizar la técnica del pasado. 4. Relaciona los pasos que debe seguir con la técnica del pasado. 5. Expresa en forma gráfica la técnica del pasado al entrelazar los pasadores por los agujeros de las frutas.

3.1.5. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE		
Capacidades	Destrezas	Métodos generales de aprendizaje
1. Comprensión y Expresión	1. Expresar en forma oral	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma oral de ideas, sentimientos y necesidades mediante el diálogo. • Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación del 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.
2. Comprensión	2. Identificar	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organización de información. • Identificación de la idea central de textos informativos utilizando diversas técnicas, preguntas claves (quién, dónde, cuándo, cómo, por qué, etc.) • Identificación de palabras significativas usando diversas técnicas y juegos. • Identificación y seguimiento de instrucciones a través de diversos ejercicios.
	3. Inferir	<ul style="list-style-type: none"> • Inferencia a través de la información obtenida, de los resultados de problemas y experimento, a partir de lo vivido, visto y observado, experimentado, etc. • Inferencia de significados, partiendo del contexto de expresiones no verbales, de la información implícita, etc. a partir de la observación de hechos, lectura de textos de diversos tipos y mediante técnicas diversas. • Inferencia de ideas, significados, sucesos a través de la observación de hechos, ilustraciones y gráficos.
	4. Discriminar	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación de sensaciones a través de los sentidos. • Discriminación de elementos, objetos, imágenes y números, en función de alguna característica. • Discriminación de algunas tareas que realiza con su familia haciendo uso de láminas.

3. Expresión	1. Producir	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de diversos textos orales y escritos por medio de la lluvia de ideas y del dibujo. • Producción de relatos, cuentos y narraciones mediante la técnica de planificación (técnica del árbol del cuento, organizadores con preguntas clave: ¿Quiénes?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?; primero, después, finalmente; el dado cuentacuentos, cuentos para armar). • Producción de signos gráficos con significado haciendo uso de situaciones reales de comunicación.
	2. Coordinar la visomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de la visomotricidad a través de la manipulación de objetos: vaciar, transportar, etc. • Coordinación de la visomotricidad a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, el control dígito-manual. • Coordinar la visomotricidad a través de ejercicios grafomotores.
4. Pensamiento creativo	1. Manipular	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulación de objetos e instrumentos a través del sentido del tacto. • Manipular materiales gráficos a través de representaciones y actividades lúdicas. • Manipular las partes de su cuerpo mediante canciones, rimas.
	2. Expresar en forma gráfica	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma gráfica de sucesos narrativos y descriptivos mediante diferentes técnicas. • Expresión en forma gráfica de actividades cotidianas a través de diferentes técnicas grafo plásticas: collage, punzado, embolillado, recortado, pegado, doblado, pintura, dibujo, dactilopintura, modelado, etc. • Expresión en forma gráfica de su cuerpo, familia, colegio y entorno, a través de técnicas grafo plásticas.

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"> • Ser puntual en la entrega de los trabajos. • Cuida sus útiles personales. • Asume las consecuencias de sus actos. • Cumplir con las actividades asignadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención a los demás. • Ser tolerante con los demás. • Cumplir las Normas de Convivencia. • Comprender al compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los compañeros que lo necesitan. • Compartir lo que se tiene. • Mostrar aprecio e interés por los demás.
ENFOQUES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Equidad ▪ Libertad ▪ Búsqueda de la excelencia ✓ Justicia ✓ Diálogo ✓ Derechos • Empatía • Interculturalidad • Orientación al bien común 		

3.1.7. Definición de valores y actitudes

ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRENDIENDO LOS VALORES	COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES
<p>1. Responsabilidad: Es un valor mediante el cual el niño asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos. Es un valor mediante el cual la persona se compromete libremente a hacer lo que tiene que hacer. Capacidad que tiene un sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente (Latorre y Seco, 2016, p. 138).</p>	<p>1. Ser puntual en la entrega de sus trabajos: Es una actitud a través de la cual el niño cumple con las tareas dadas. No es cumplir por cumplir, sino hacerlo bien y acabado (Latorre, 2016, p. 62).</p>
	<p>2. Cuida sus útiles personales: Es una actitud mediante la cual el niño demuestra ser responsable ante el cuidado y buen estado de sus materiales.</p>
	<p>3. Asumes las consecuencias de sus actos: Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones (Latorre, 2016, p. 138).</p>
	<p>4. Cumplir con las actividades asignadas: Es una actitud a través de la cual la persona cumple con las actividades planteadas, desarrollándolas de forma adecuada. (Latorre, 2016, p. 138).</p>
<p>2. Respeto: Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás (Latorre y Seco, 2016, p. 138).</p>	<p>1. Escuchar con atención a los demás: Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje (Latorre y Seco, 2016, p. 138).</p>
	<p>2. Ser tolerante con los demás: Es una actitud a través de la cual admito o tolero al compañero tal como es (Latorre, 2016, p. 62).</p>
	<p>3. Cumplir las Normas de Convivencia: Es una actitud a través de la cual el niño acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros (Latorre y Seco, 2016, p. 138).</p>
	<p>4. Comprender al compañero: Es una actitud a través de la cual el niño decide voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se le da, aunque no los comparta (Latorre, 2016, p. 62).</p>
<p>3. Solidaridad:</p>	<p>1. Ayudar a los compañeros que lo necesitan: Es</p>

Es valor por el cual la persona se adhiere a la causa de otros (Latorre y Seco, 2016, p. 136).	una actitud de disposición al brindar su apoyo en diversas situaciones.
	2. Compartir lo que se tiene: Es una actitud de tener iniciativa de desprenderse de algo propio para colaborar con otro que lo necesita.
	3. Mostrar aprecio e interés por los demás: Es una actitud a través de la cual demuestra afecto hacia el otro.

3.1.8. Evaluación de diagnóstico

Comunicación
Evaluación inicial o diagnóstica:
(5 años)

COMPRESIÓN Y EXPRESIÓN:

- Descripción de imágenes

COMPRESIÓN:

- Figura - fondo
- Segmentación silábica
- Silaba inicial
- Silaba final
- Semejanzas y diferencias

VALORES:

- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad

EXPRESIÓN:

- Recorte de líneas rectas
- Coloreado
- Escritura del nombre
- Trazos rectos

PENSAMIENTO CREATIVO:

- Punzado
- Rasgado
- Abolillado

Delineado, recorte, coloreado y trazos

Percepción visual

Secuencia de imágenes

Técnicas gráfico plásticas



Institución Educativa de Surco
 Percepción auditiva

Adivinanzas
 Rimas
 Trabalenguas

.....



Nombre:

Fecha:

Capacidad:
Expresión y
Comprensión

Destreza:
Expresar en forma
oral

Consigna de trabajo: Expresa en forma oral lo que observas en la imagen, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Quiénes están en la imagen? ¿Qué están haciendo? ¿Dónde están? ¿Qué emociones crees que sienten?

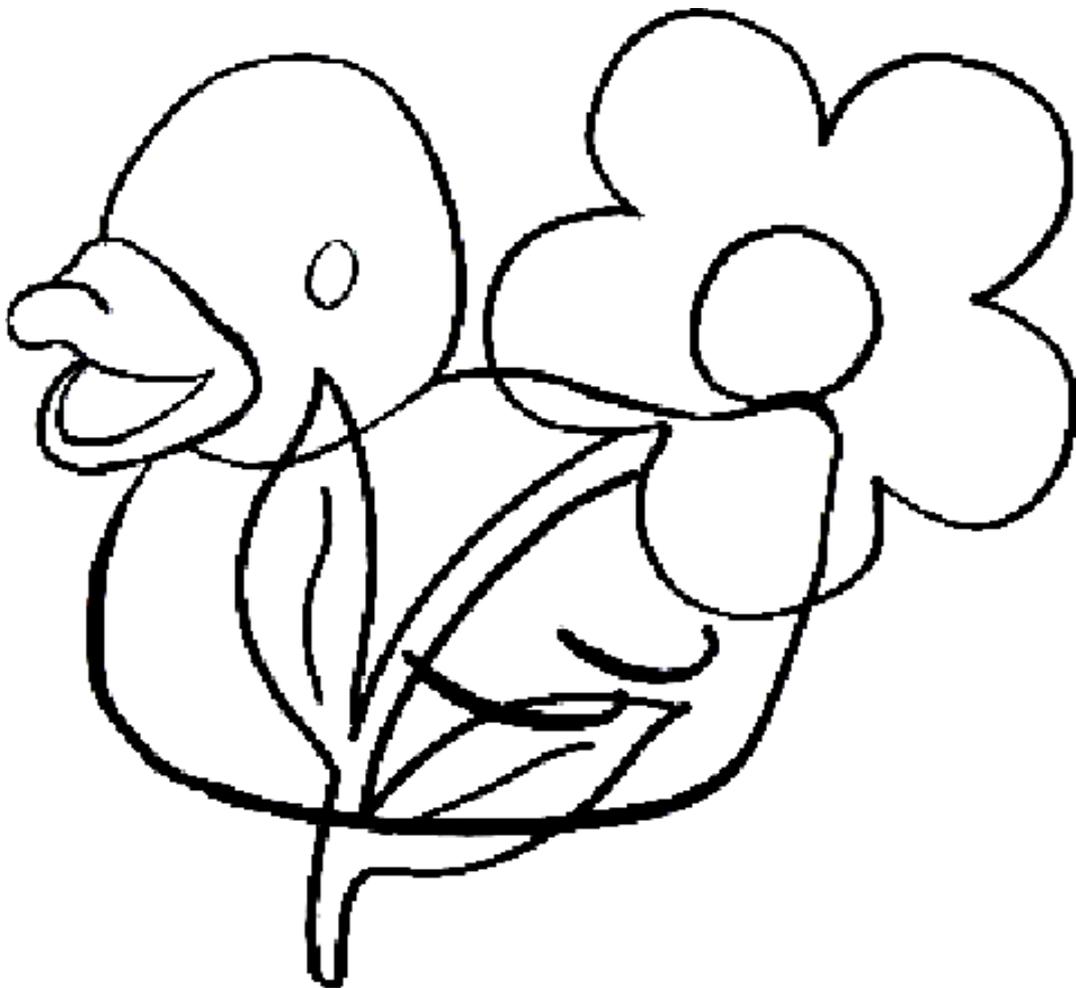




Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar

Consigna de trabajo: Identifica el pato y coloréalo.

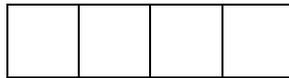
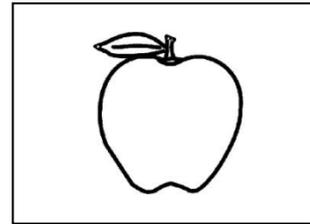
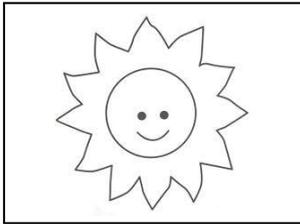




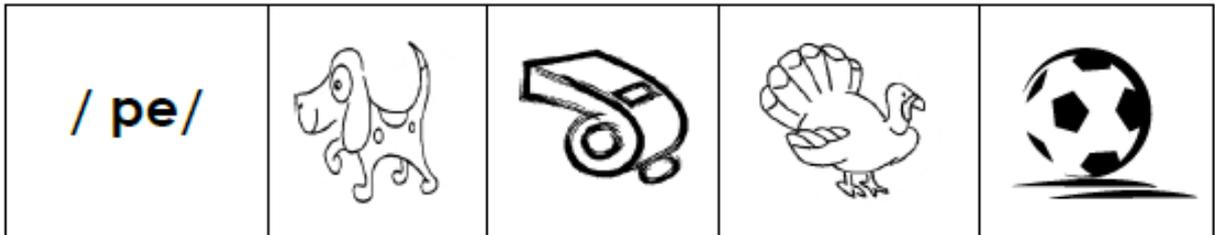
Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Consigna de trabajo: Discrimina la cantidad de trocitos de cada palabra usando palmadas y colorea tantos cuadrados como trocitos contenga la palabra.

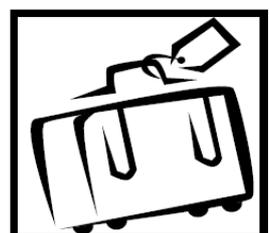
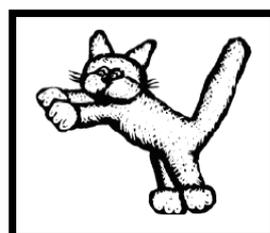
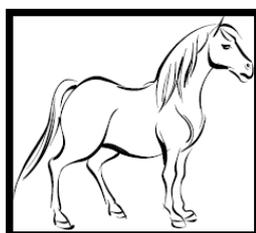
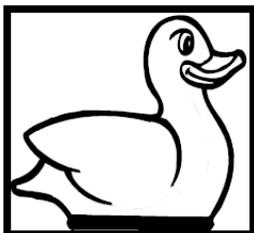


Consigna de trabajo: Discrimina la silaba inicial en cada palabra y colorea la imagen con la silaba inicial según el modelo.



Consigna de trabajo: Discrimina la silaba final en cada palabra y colorea la imagen con la silaba final según el modelo.

TO

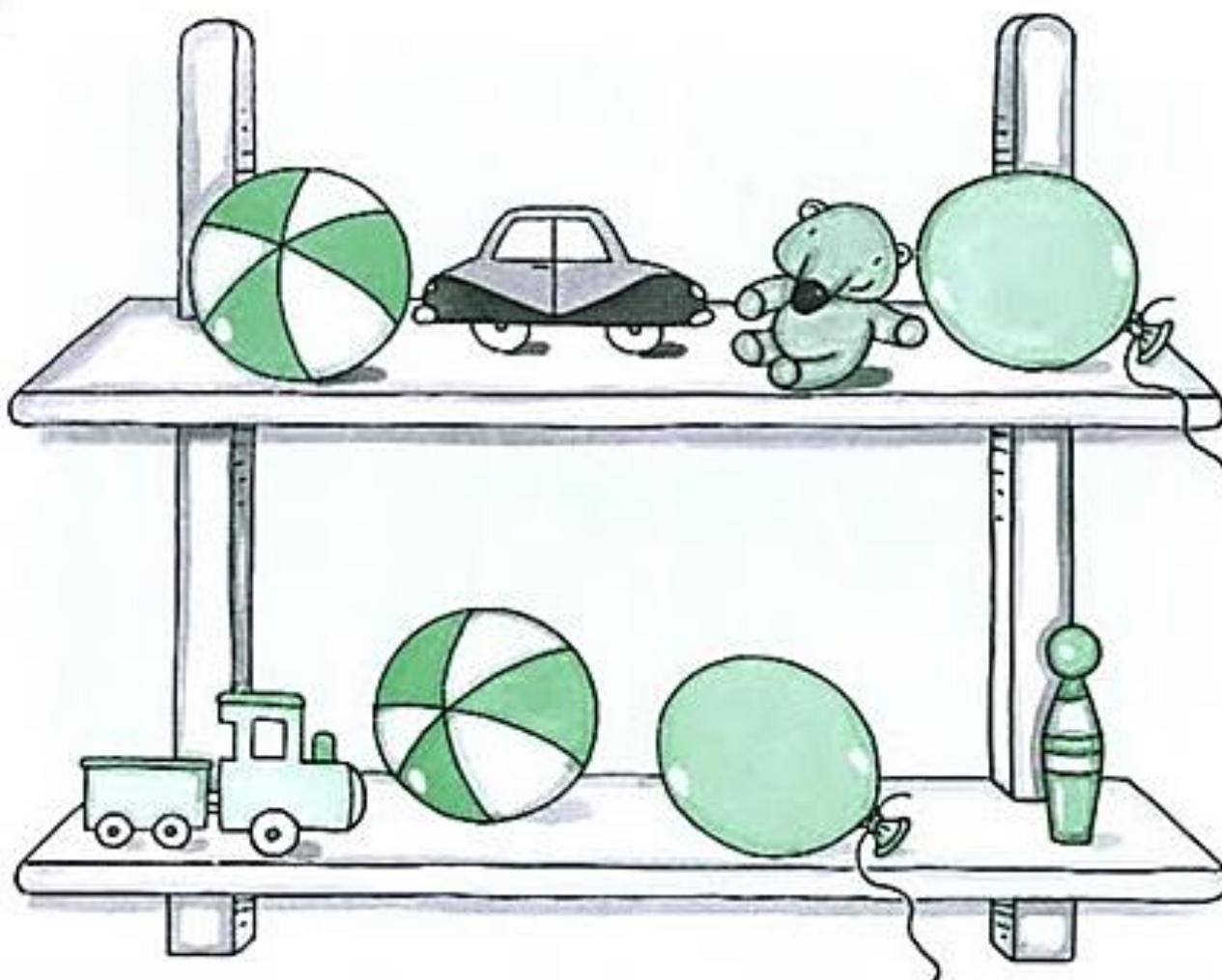




Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar

Consigna de trabajo: Identifica semejanzas y diferencias marcando con una (X) los juguetes diferentes, luego une con una línea los que son iguales.

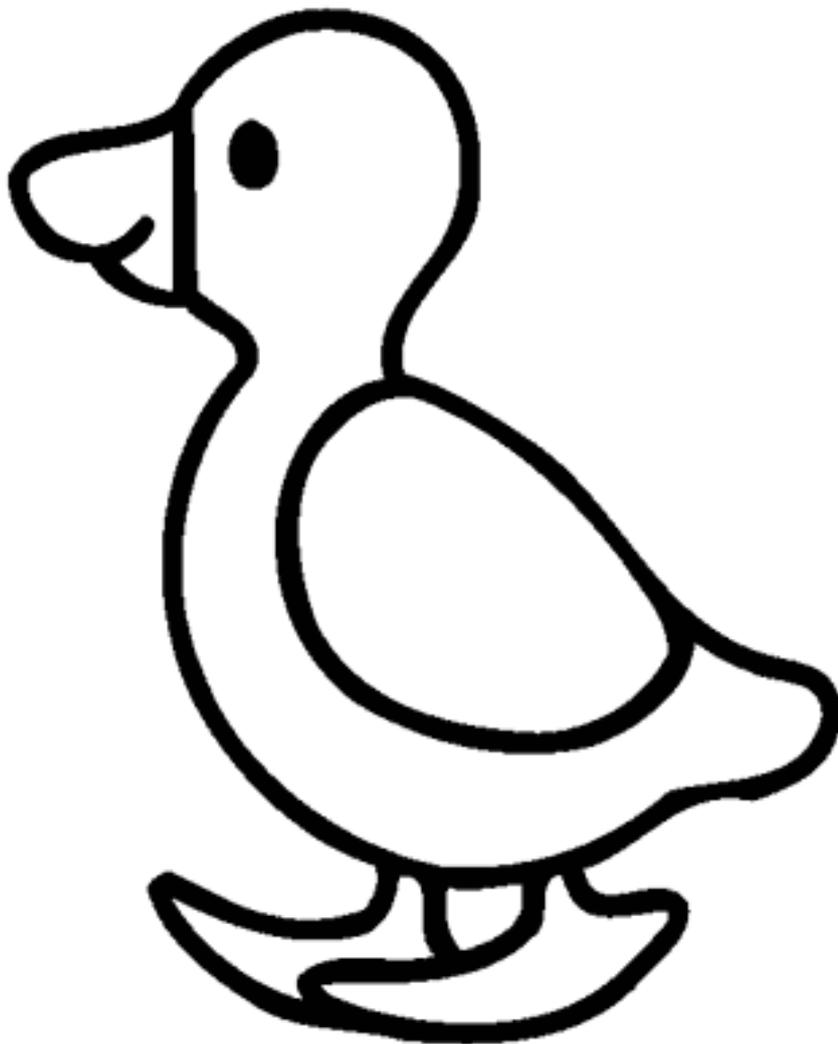




Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad

Consigna de trabajo: Coordina la visomotricidad coloreando el pato en un solo sentido y respetando los límites.

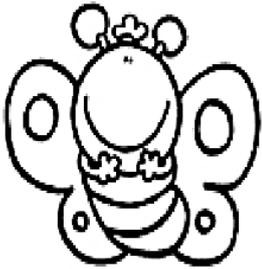
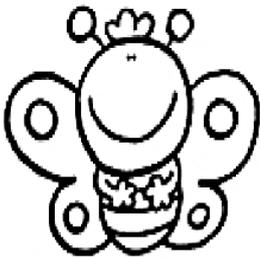




Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad

Consigna de trabajo: Coordina la visomotricidad recortando sobre las líneas punteadas.

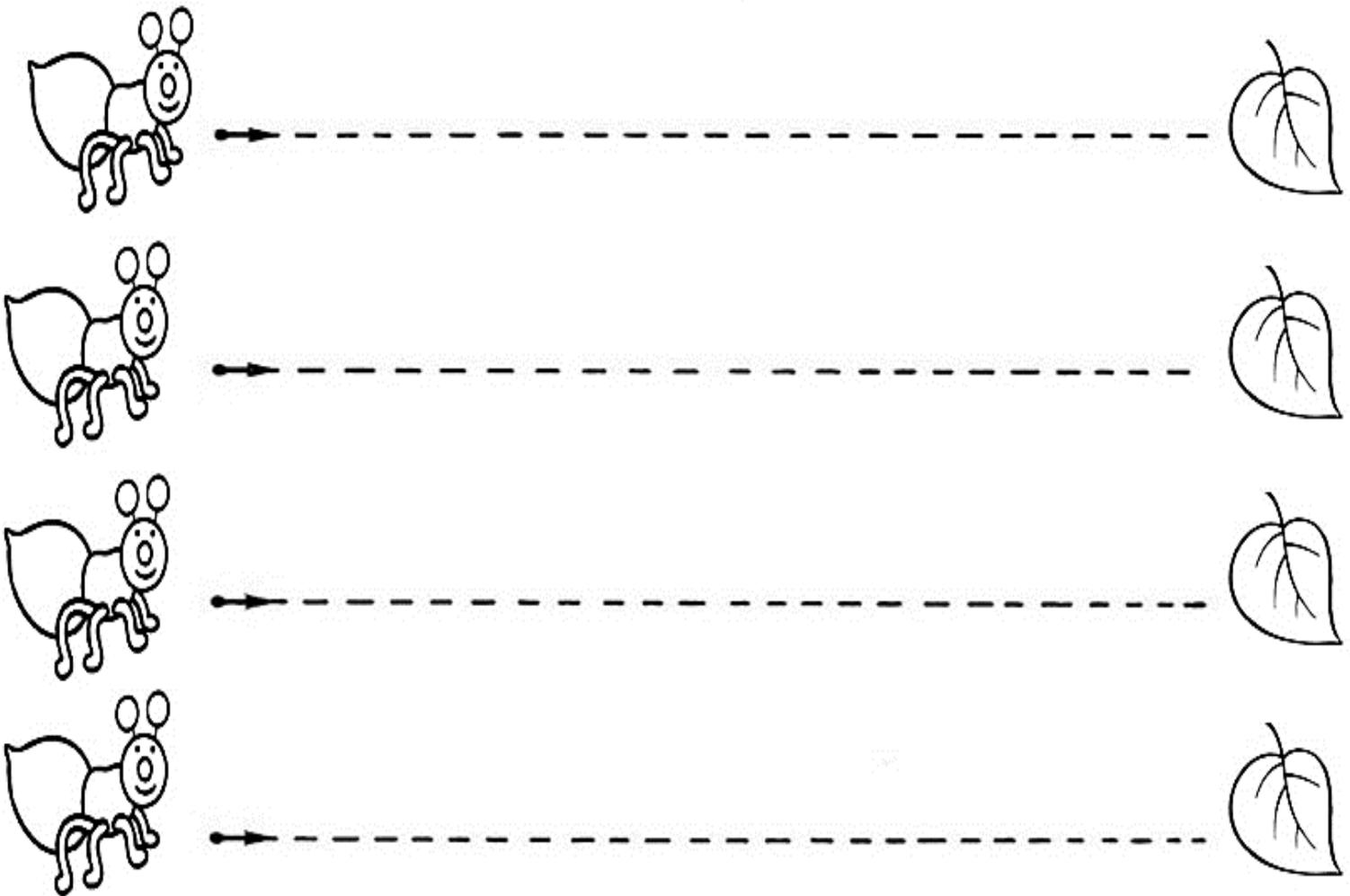




Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad

Consigna de trabajo: Coordina la visomotricidad trazando por el camino recto sin levantar el lápiz, hasta llegar a la hoja.





Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad

Consigna de trabajo: Coordina la visomotricidad punzando por el borde del corazón.

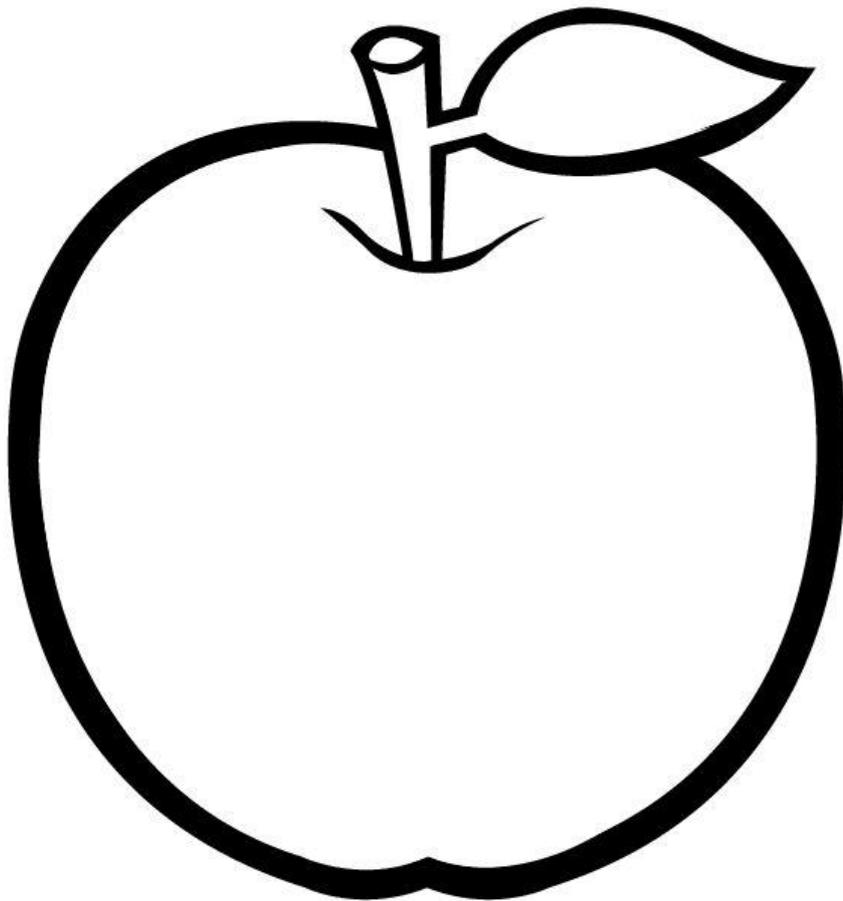




Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza:
Expresar en forma
gráfica

Consigna de trabajo: Expresa en forma gráfica rasgando papel lustre rojo, utilizando tu dedo índice y pulgar, luego pégalo con tu goma sobre la manzana.

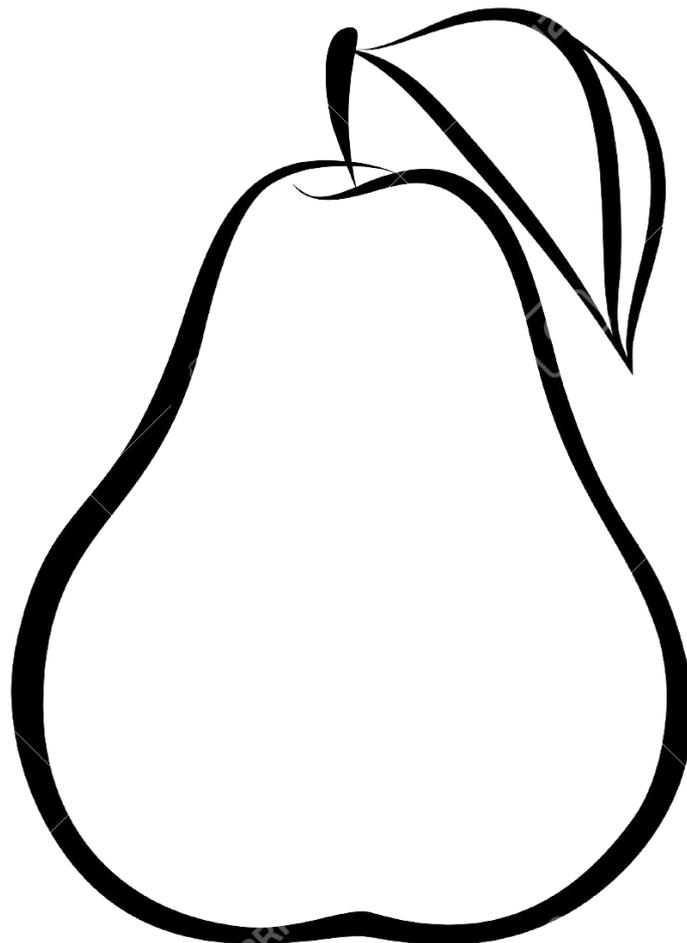




Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza:
Expresar en forma
gráfica

Consigna de trabajo: Expresa en forma gráfica abollando papel crepe verde, utilizando tu dedo índice y pulgar, luego pégalo con tu goma sobre la pera.





LISTA DE COTEJO

Comunicación			
N°	ÍTEM	SI	NO
1	Expresa de forma oral lo que observa en la lámina, respondiendo a todas las preguntas.		
2	Identifica la figura (pato) dentro de un fondo y lo colorea.		
3	Discrimina auditivamente el número de sílabas que tienen las palabras.		
4	Discrimina auditivamente todas las figuras cuyos nombres tienen la misma sílaba inicial y lo pinta.		
5	Discrimina auditivamente todas las figuras cuyos nombres tienen la misma sílaba final y lo pinta.		
6	Identifica semejanzas y diferencias marcando los juguetes diferentes y uniendo los iguales.		
8	Coordina la visomotricidad coloreando la figura en un solo sentido y respetando los límites.		
9	Coordina la visomotricidad recortando sobre las líneas punteadas.		
10	Coordina la visomotricidad trazando sobre las líneas rectas sin levantar el lápiz.		
11	Coordina la visomotricidad punzando con precisión por el borde de una imagen.		
12	Coordina la visomotricidad trazando su nombre de forma clara.		
13	Expresa en forma gráfica rasgando papel lustre en pequeños trozos utilizando su dedo índice y el pulgar.		
14	Expresa en forma gráfica abolillando bolitas de papel crepé utilizando su dedo índice y el pulgar.		

3.1.9. Programación anual-general de la asignatura

PROGRAMACIÓN ANUAL		
1. NIVEL: Inicial 2. GRADO: 5 años	3. SECCIONES: 4. ÁREA: Comunicación	PROFESORAS: Elizabeth Osorio y Lesly Mayo
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Primer Bimestre:</p> <p>I. Expresión y Comprensión: Descripción de láminas. Narraciones de experiencias y situaciones diarias. Creación de oraciones. Poesía Cuentos: Personajes</p> <p>II. Comprensión: Percepción Visual: Figura- fondo – Semejanzas y diferencias. Discriminación auditiva: Segmentación de oraciones.</p> <p>III. Expresión: Ejercicios grafomotores: Trazos Rectos</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Dactilopintura Pegado Rasgado Abolillado</p> <p>Segundo Bimestre:</p> <p>I. Expresión y Comprensión: Cuentos: Secuencia de imágenes Rimas Analogías</p> <p>II. Comprensión: Discriminación auditiva: Segmentación de palabras, sílaba inicial, final.</p> <p>III. Expresión: Ejercicios grafomotores Trazos Oblicuos , Zig- zag</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Modelado Pintura Punzado</p> <p>Tercer Bimestre:</p> <p>I. Expresión y Comprensión: Cuentos: Mensaje Adivinanzas Chistes</p> <p>II. Comprensión: Percepción auditiva: Sonidos vocálicos.</p> <p>III. Expresión: Ejercicios grafomotores: Trazos ondulados Escritura de su nombre</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Pasado Ensartado</p> <p>Cuarto Bimestre:</p> <p>I. Expresión y Comprensión: Cuentos: Creación de cuentos Trabalenguas</p> <p>II. Comprensión: Sonidos consonánticos (s,m,p,l) Logotipos Rótulos</p> <p>III. Expresión: Ejercicios grafomotores: Mixtos Escritura espontánea</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Bordado Plegado</p>		<p>☺ Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación de lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación.</p> <p>♣ Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organizadores de información.</p> <p>♣ Inferencia de significados, partiendo del contexto, de expresiones no verbales, de la información implícita, etc. A partir de la observación de hechos, imágenes, lectura de textos de diversos tipos y mediante técnicas diversas.</p> <p>♣ Discriminación de fonemas, sonidos, sílabas y palabras usando diversas técnicas y juegos.</p> <p>❖ Producción de grafismos a partir de lecturas de imágenes, cuentos, rimas, adivinanzas, canciones de manera individual y grupal y utilizando distintas técnicas.</p> <p>❖ Coordinación visomotriz a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, el control digito- manual y la destreza digito-manual.</p> <p>➤ Manipulación de objetos e instrumentos a través del sentido del tacto.</p> <p>➤ Expresión en forma gráfica de actividades cotidianas a través de diferentes técnicas gráfico plásticas: collage, punzado, recortado, plegado, doblado, abolillado, pintura, dibujo, dactilopintura, modelado, etc.</p>
CAPACIDADES - DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1. Expresión y Comprensión: ☺ Expresar en forma oral</p> <p>2. Comprensión ♣ Identificar ♣ Inferir ♣ Discriminar</p> <p>3. Expresión ❖ Producir ❖ Coordinar la visomotricidad</p> <p>4. Pensamiento Creativo ➤ Manipular ➤ Expresar en forma gráfica.</p>		<p>1. Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención a los demás. • Ser tolerante con los demás. • Cumplir las Normas de Convivencia. • Comprender al compañero. <p>2. Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual en la entrega de los trabajos. • Cuida sus útiles personales. • Asume las consecuencias de sus actos. • Cumplir con las actividades asignadas. <p>3. Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los compañeros que lo necesitan. • Compartir lo que se tiene. • Mostrar aprecio e interés por los demás.

3.2. PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA

CURSO:

Comunicación

GRADO:

5 años

Profesoras:

Elizabeth Osorio

Lesly Mayo

3.2.1. Unidad de aprendizaje – 1

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
<p>1. Institución Educativa: I.E. de Surco 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 5 años 4. Sección/es: 5. Área: Comunicación 6. Título Unidad: 7. Temporización: 4 semanas 8. Profesoras: Elizabeth Osorio y Lesly Mayo</p>		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><u>Tercer Bimestre</u></p> <p>I. Expresión y Comprensión: Cuentos: Mensaje</p> <p>II. Comprensión: Percepción auditiva: Sonido vocálico inicial /a/, /e/.</p> <p>III. Expresión: Ejercicios grafomotores: Trazos ondulados</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Pasado</p>		<ul style="list-style-type: none"> ☺ Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la dramatización. ☺ Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la exposición. ♣ Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ en las palabras mediante diversos juegos. ♣ Discriminar el sonido vocálico inicial /e/ en las palabras mediante diversos juegos. ♣ Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ en las palabras mediante diversos juegos. ❖ Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores. ➤ Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del pasado.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1. Expresión y Comprensión: ☺ Expresar en forma oral</p> <p>2. Comprensión ♣ Discriminar</p> <p>3. Expresión ❖ Coordinar la visomotricidad</p> <p>4. Pensamiento Creativo ➤ Manipular</p>		<p>1. Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención a los demás. • Ser tolerante con los demás. <p>2. Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual en la entrega de los trabajos.

3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje

ACTIVIDADES COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (destreza + contenido + técnica metodológica + actitud)	
PRIMERA SEMANA	Actividad n° 1 (90 minutos)
<p>Método de aprendizaje: Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atención a los demás.</p> <p>Motivación: Escucha las indicaciones para salir al patio. Observa caminos ondulados hechos con tizas de colores y canastas con imágenes de animalitos. Cada niño cogerá la imagen de un animalito; por ejemplo si escoge el perro deberá pasar por el camino ondulado para llegar hasta su hueso. Luego responde a las preguntas: ¿Qué vemos dibujado en el piso? ¿Qué podemos hacer para ayudar a los animalitos a llegar a su alimento?</p> <p>Desarrollo de la actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe el material que se encuentra esparcido sobre la mesa (espuma de afeitar). 2. Reconoce el camino que debe seguir para realizar líneas onduladas (partir desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha usando su dedo índice sin levantarlo). 3. Organiza los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las líneas onduladas sobre la espuma de afeitar, partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha usando su dedo índice sin levantarlo. 4. Coordina la visomotricidad al realizar el trazo ondulado sobre la espuma de afeitar con su dedo índice siguiendo los pasos correctos. <p>Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para trazar líneas onduladas?</p> <p>Transferencia: Comenta en tu casa lo que trabajamos hoy en clase.</p>	
	Actividad n° 2 (90 minutos)
<p>Método de aprendizaje: Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la dramatización, escuchando con atención a los demás.</p> <p>Motivación: Percibe un mapa con las indicaciones para ir en busca de un baúl. Este baúl contiene el hada de los cuentos y el cuento “Horrible Melena”. Los niños deberán seguir cada indicación correctamente para encontrar el baúl. Luego responde a la pregunta: ¿Para qué nos servirán los materiales que están dentro del baúl?</p> <p>Desarrollo de la actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe la historia del cuento “Horrible Melena”. 2. Reconoce el contenido del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo era el león? ¿Por qué estaba despeinado? ¿Qué le decían sus amigos? ¿Cómo solucionó su problema?, etc. 3. Relaciona el contenido del cuento con sus propias experiencias, compartiéndolas con sus compañeros y comentando sobre ellas. 4. Organiza sus ideas con sus compañeros para realizar la dramatización del cuento 	

“Horrible Melena”. Luego dramatizan el mensaje que nos dejó el cuento, ayudados de unos títeres que ellos tendrán que elaborar.

5. **Expresa en forma oral** mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “Horrible Melena” a través de la dramatización con sus títeres.

(Anexo 1)

Metacognición:

¿Qué cuento leímos hoy? ¿Qué aprendimos del cuento? ¿Qué haremos de ahora en adelante?

Transferencia:

Comenta en tu casa cual fue el mensaje del cuento leído en clase.

Actividad n° 3 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

Motivación:

Percibe una bolsa con diferentes imágenes, entre ellas palabras que empiezan con el sonido de la vocal /a/. Luego responde a las preguntas: ¿Qué habrá en la bolsa? ¿Qué imágenes serán?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las imágenes que se encuentran pegadas en la pizarra y nombra cada una de las palabras (el niño lanza la pelota hacia las imágenes de palabras correctas que empiecen con el sonido inicial /a/ y las menciona alargando su sonido inicial).
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /a/ al nombrar palabras alargando la vocal con la que empieza (ej.: aaaavión, aaaabeja, etc.).
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /a/ con las imágenes correctas que se encuentran pegadas en la pizarra al lanzar la pelota.
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /a/ al lanzar la pelota hacia las imágenes correctas (ej.: abeja, avión, antena, etc.)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para reconocer el sonido vocálico inicial /a/ en las palabras?

Transferencia:

Menciona a tu compañero palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/.

Actividad n° 4 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del pasado, siendo puntual en la entrega de sus trabajos.

Motivación:

Percibe una caja con los materiales para trabajar la técnica del pasado. Luego responde a las preguntas: ¿Qué será lo que tenemos en la caja? ¿Cómo podemos utilizar estos materiales?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** la historia del gusanito Tito, quien les enseña cómo avanza de abajo hacia arriba, los niños simulan los movimientos con su dedo índice y luego se les entrega los pasadores para que imaginen que son unos gusanitos que van de abajo hacia arriba para llegar a la meta.
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del pasado para llevar a la meta

al gusanito, pasando por los agujeros de abajo hacia arriba.

3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del pasado de abajo hacia arriba, pasando los pasadores por los agujeros.
4. **Manipula** los materiales para pasar los pasadores por los agujeros de la hoja en corrospum (de abajo hacia arriba) para llegar a la meta.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para realizar la técnica del pasado?

Transferencia:

Comenta en tu casa lo que trabajamos en clase.

**Actividad n° 5
(45 minutos)**

Método de aprendizaje:

Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atención a los demás.

Motivación:

Escucha una canción “A mis manos...” ejercitando sus dedos. Luego responde a las preguntas: ¿Qué parte de nuestro cuerpo se ha ejercitado? y ¿Por qué?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el material que se encuentra esparcido sobre las bandejas (sémola).
2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar líneas onduladas (partir desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha, usando su dedo índice sin levantarlo).
3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las líneas onduladas sobre la sémola, partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha usando su dedo índice sin levantarlo.
4. **Coordina la visomotricidad** al realizar el trazo ondulado sobre la sémola con su dedo índice siguiendo los pasos correctos.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para realizar el trazo ondulado?

Transferencia:

En tu casa comenta lo que trabajaste hoy en clase.

SEGUNDA SEMANA

**Actividad n° 6
(90 minutos)**

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

Motivación:

Percibe las indicaciones para jugar al veo-veo, un niño debe decir una palabra alargando el sonido vocálico inicial /a/, el que responde dirá otra palabra que empiece con el mismo sonido. (veo-veo ¿Qué ves? animales que empiecen con /a/; ej.: aaaabeja, el que responde dirá: aaaaguila)

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales que se encuentran en el patio: tarjetas con imágenes de palabras que empiecen con el sonido de la vocal /a/ (con imanes), una caña de pescar con imán y una piscina inflable. El niño intentarán pescar con la caña una tarjeta con la imagen de una palabra que empiece con el sonido inicial /a/, luego debe nombrar una

palabra nueva que empiece con el mismo sonido inicial que la que pescó, alargando su sonido inicial: (ej.: pescó: aaaala y menciona: aaaavión).

2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /a/ al nombrar palabras alargando la vocal con la que empieza (ej.: aaavión, aaardilla, etc.)
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /a/ con las imágenes que pesca de la piscina y las que nombra.
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /a/ en las palabras al pescar y nombrar palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ (ej.: pescó: antena y menciona: abeja).

(Evaluación de Proceso N° 1)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para reconocer el sonido inicial de la /a/ en las palabras?

Transferencia:

Juega con tu compañero el veo-veo mencionando palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/.

**Actividad n° 7
(45 minutos)**

Método de aprendizaje:

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del pasado, siendo puntual en la entrega de sus trabajos.

Motivación:

Escucha las indicaciones para salir al jardín y participar de la carrera de gusanitos, los niños participarán por grupos de mesas para simular como avanzan los gusanitos, al sonido de la pandereta avanzarán hasta llegar a la meta. Luego responde a las preguntas: ¿De qué trataba el juego? ¿Cómo avanzaba el gusanito?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales para trabajar la técnica del pasado (frutas hechas en corrospum con agujeros y pasadores de colores) y las indicaciones para realizar los pasos de la manera correcta pasando el pasador por los agujeros de abajo hacia arriba.
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del pasado para pasar los pasadores por los agujeros de las frutas de la manera correcta de abajo hacia arriba.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del pasado de abajo hacia arriba pasando los pasadores por los agujeros de las frutas.
4. **Manipula** los materiales para pasar los pasadores por los agujeros de las frutas (de abajo hacia arriba).

(Evaluación de Proceso N° 2)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para realizar la técnica del pasado?

Transferencia:

Comenta en tu casa como trabajaste la técnica del pasado.

**Actividad n° 8
(45 minutos)**

Método de aprendizaje:

Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la dramatización, escuchando con atención a los demás.

Motivación:

Escucha la canción de la hora del cuento y observa el baúl de madera con el hada de los cuentos y el cuento "Barbablanca el pirata bueno". Luego responde a la pregunta: ¿De qué

tratará la historia?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** la historia del cuento “Barbablanca el pirata bueno”.
2. **Reconoce** el contenido del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿Por qué lo llamaban Barbablanca, el pirata bueno? ¿Qué hacía barbablanca cuando encontraba un tesoro? ¿Qué escribía en su libro marrón? ¿Qué no le gustaba y que si le gustaba hacer a barbablanca?, etc.
3. **Relaciona** el contenido del cuento con sus propias experiencias, compartiéndolas con sus compañeros y comentando sobre ellas.
4. **Organiza** sus ideas con sus compañeros para realizar la dramatización del cuento “Barbablanca, el pirata bueno”. Elaboran máscaras de los personajes del cuento y dramatizan el mensaje que nos dejó el cuento, ayudados de sus máscaras.
5. **Expresa en forma oral** mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “Barbablanca, el pirata bueno” ayudados de sus máscaras. **(Anexo 2)**

(Evaluación de Proceso N° 3)

Metacognición:

¿Qué cuento leímos hoy? ¿Qué aprendimos del cuento? ¿Qué haremos de ahora en adelante?

Transferencia:

Comenta en tu casa cual fue el mensaje del cuento leído en clase.

**Actividad n° 9
(45 minutos)**

Método de aprendizaje:

Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atención a los demás.

Motivación:

Escucha las indicaciones para jugar al “Frio – Caliente” e ir en busca de una canasta con los materiales para trabajar trazos ondulados (témperas, micas y recipientes) que se encuentra escondida en el jardín del colegio. Cada vez que pase por un lugar se le dirá si está frío porque está muy lejos de la canasta o caliente porque está cerca de la canasta. Luego responde a las preguntas: ¿Qué podemos hacer con estos materiales?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el material que se encuentra sobre la mesa (témperas de distintos colores, micas y recipientes).
2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar líneas onduladas (partir desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha, usando su dedo índice sin levantarlo).
3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las líneas onduladas sobre la mica partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha usando su dedo índice sin levantarlo y la témpera que eligió.
4. **Coordina la visomotricidad** al realizar el trazo ondulado con su dedo índice sobre la mica siguiendo los pasos correctos y utilizando la témpera.

(Evaluación de Proceso N° 4)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para realizar los trazos ondulados?

Transferencia:

Comenta en casa lo que trabajaste hoy en clase.

Actividad n° 10 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

Motivación:

Percibe las indicaciones para jugar a ritmo “A gogó”, el niño menciona una palabra que empiece con el sonido vocálico /e/. Ej.: Ritmo a gogó diga usted palabras que empiecen con el sonido vocálico /e/, por ejemplo enano....etc. Luego responde: ¿De qué trataba el juego?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las indicaciones para el juego “Ha llegado un barco cargado de...” están sentados en el pasto y sale un compañero a decir la frase “**Al puerto del Callao ha llegado un barco lleno de...**” aquí debe decir una palabra alargando el sonido inicial /e/; ej.: “**Al puerto del Callao ha llegado un barco lleno de eeeelefantes**”, los demás niños deben decir la palabra mencionada por el primer compañero más una nueva (otra palabra que empiece con el mismo sonido /e/), y así sucesivamente para que participen todos.
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /e/ al nombrar palabras alargando la vocal con la que empieza (ej.: eeeenano, eeeescalera, etc.).
3. **Relaciona** el sonido vocálico /e/ con las palabras que menciona en el juego.
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /e/ que se encuentra al inicio de cada palabra al mencionar palabras alargando la vocal /e/ con la que empieza, ejemplo: eeeerizo, eeeestrella, eeeestatua, etc.

(Evaluación de Proceso N° 5)

Metacognición:

¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste dificultad para reconocer palabras que empiecen con el sonido vocálico /e/?

Transferencia:

Menciona a tu compañero palabras que empiecen con el sonido vocálico /e/.

TERCERA SEMANA

Actividad n° 11 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atención a los demás.

Motivación:

Escucha la canción de los pollitos e imita las mímicas (dedo índice y pulgar – piquito de pollo). Luego responde: ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado? ¿Qué mímicas hemos hecho?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales que se encuentran sobre la mesa (micas, dibujos para delinear trazos ondulados y plumones de pizarra).
2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar líneas onduladas. Cada niño tendrá una mica y dentro de ella un dibujo, cogerá el plumón haciendo presión pinza (dedo índice, pulgar y medio), luego trazará sobre la mica líneas onduladas partiendo desde un punto de partida y avanzando de izquierda a derecha sin levantar el plumón.
3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las líneas onduladas sobre la mica partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a

derecha cogiendo el plumón con presión pinza sin levantarlo.

4. **Coordina la visomotricidad** al realizar el trazo ondulado sobre la mica de manera pausada y tratando de no salirse del camino, siguiendo los pasos correctos.
(Ficha de aplicación n° 1)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad en trazar líneas onduladas?

Transferencia:

Comenta en tu casa lo que trabajamos hoy en clase.

Actividad n° 12
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

Motivación:

El niño realiza una consigna motriz (levantar las manos, sentarse y darse un volantín) cada vez que escuchan una palabra que empieza con el sonido vocálico /e/. Luego responde a las preguntas: ¿Con qué sonido empezaban las palabras que nos indicaban levantar las manos, sentarse y darse un volantín?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales para el juego de sonidos con la /e/, se colocarán las tarjetas en desorden y boca abajo, cada jugador va levantando dos tarjetas, y si tienen el mismo sonido inicial /e/ ganan un punto. El niño debe verbalizar la palabra de cada tarjeta correcta alargando la vocal con la que empieza.
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /e/ al nombrar la palabra de cada tarjeta correcta alargando la vocal con la que empieza (ej.: eeeestrella y eeeeerizo).
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /e/ con las palabras que menciona en el juego al levantar cada tarjeta correcta.
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /e/ que se encuentra al inicio de cada palabra al mencionar las palabras de cada tarjeta correcta alargando la vocal /e/ con la que empieza (ej.: eeeestatua y eeeenano).

Metacognición:

¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste dificultad para reconocer palabras que empiecen con el sonido vocálico /e/?

Transferencia:

Menciona a tu compañero palabras que empiecen con el sonido vocálico /e/.

Actividad n° 13
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del pasado, siendo puntual en la entrega de sus trabajos.

Motivación:

Canta la canción "Saco mis manitos" realizando ejercicios de calentamiento con sus dedos. Luego responde a las preguntas: ¿Qué parte de nuestro cuerpo se ha ejercitado? y ¿Por qué?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales para trabajar la técnica del pasado (cuadrado, triángulo, rectángulo, círculo hechos en corrosputum y cintas delgadas de colores) y las indicaciones para realizar los pasos de la manera correcta pasando la cinta por los agujeros de abajo hacia arriba.

2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del pasado para pasar las cintas por los agujeros de las figuras de la manera correcta de abajo hacia arriba.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del pasado de abajo hacia arriba pasando las cintas por los agujeros de las figuras.
4. **Manipula** los materiales para pasar las cintas por los agujeros de las figuras (de abajo hacia arriba).

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para realizar la técnica del pasado?

Transferencia:

Comenta en tu casa lo que trabajamos hoy en clase.

Actividad n° 14
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la dramatización, escuchando con atención a los demás.

Motivación:

Observa la llegada de un sobre mágico, este contiene el cuento “El día de campo de don chanco” en imágenes grandes. Luego responden a las preguntas: ¿De qué tratará el cuento? ¿Cómo serán los personajes?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** la historia del cuento “El día de campo de don chanco”, que llegó dentro del sobre mágico.
2. **Reconoce** el contenido del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿A quién quería visitar don chanco? ¿Para qué? ¿Qué le llevo don chanco a la señorita cerda? ¿Con quién se encontró primero don chanco?, etc.
3. **Relaciona** el contenido del cuento con sus propias experiencias, compartiéndolas con sus compañeros y comentando sobre ellas.
4. **Organiza** sus ideas con sus compañeros para realizar la dramatización del cuento “El día de campo de don chanco”. Los niños saldrán a dramatizar el mensaje que nos dejó el cuento, ayudados de unos gorros de los personajes que ellos deberán elaborar.
5. **Expresa en forma oral** mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “El día de campo de don chanco” a través de la dramatización con gorros de los personajes. **(Anexo 3)**

Metacognición:

¿Qué cuento leímos hoy? ¿Qué aprendimos del cuento? ¿Qué haremos de ahora en adelante?

Transferencia:

Comenta en tu casa cual fue el mensaje del cuento leído en clase.

Actividad n° 15
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

Motivación:

Escucha las indicaciones para jugar a ritmo a gogó, los niños deberán mencionar palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/. Luego responde a la pregunta: ¿Con qué sonidos vocálicos empezaban las palabras que mencionaron?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales para el juego de bolos que se encuentran en el patio (palitroques con imágenes pegadas de palabras que empiezan con su sonido vocálico /a/ y /e/ y una pelota). El niño lanza una pelota para derribar los palitroques, al hacerlo menciona las palabras de las imágenes que derribó y dice palabras nuevas que empiecen con el mismo sonido vocálico que las imágenes que derribó.
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al nombrar palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/.
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ con las imágenes que derrumba de los palitroques y las que él va a mencionar (ej.: derrumba: avión y elefante, menciona: ardilla y estrella).
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ que se encuentran al inicio de cada palabra al derrumbar palitroques con imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/ y mencionar palabras nuevas que empiecen igual (ej.: derrumba: ala y erizo, menciona: abeja y espada).

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para mencionar palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/?

Transferencia:

Menciona a tu compañero palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/.

CUARTA SEMANA

Actividad n° 16
(90 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

Motivación:

Escucha las indicaciones para jugar con el dado de imágenes de palabras que empiezan con los sonidos vocálicos /a/ y /e/, el niño lanza el dado y menciona la palabra que le tocó estirando su sonido inicial. Luego responde a la pregunta: ¿Con qué sonidos vocálicos empezaban las palabras que mencionaste?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las imágenes que se encuentran pegadas en el piso y nombra cada una de ellas. (el niño debe lanzar la pelota hacia las imágenes correctas que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/).
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al lanzar la pelota hacia las imágenes de palabras que empiezan con el sonido vocálico /a/ y /e/.
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ con las imágenes correctas que se encuentran pegadas en el piso.
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al lanzar la pelota hacia las imágenes de palabras correctas que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/ (ej.: abeja, antena, elefante, erizo).

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para reconocer el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ en las palabras?

Transferencia:

Dile a tu compañero palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/.

Actividad n° 17 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del pasado, siendo puntual en la entrega de sus trabajos.

Motivación:

Escuchan las indicaciones para salir al patio. Los niños buscan por todo el jardín diversos animalitos que estarán escondidos al encontrarlos se dan cuenta que tiene agujeros y en una canasta se encuentran pasadores de diferentes colores, luego responden: ¿Qué podemos hacer con estos materiales?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales para trabajar la técnica del pasado y las indicaciones para realizar los pasos de la manera correcta entrelazando por los agujeros de cada figura de animalito que le tocó.
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del pasado para entrelazar el pasador por los agujeros del animalito de manera correcta de abajo hacia arriba.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del pasado de abajo hacia arriba entrelazando por los agujeros del animalito.
4. **Manipula** los materiales para pasar el pasador por los agujeros del animalito (de abajo hacia arriba).

(Evaluación Final N° 1)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿En qué tuviste dificultad?

Transferencia:

Practica en tu casa la técnica del pasado con el animalito que te tocó trabajar el día de hoy.

Actividad n° 18 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atención a los demás.

Motivación:

Percibe las imágenes en papel kraf de trazos ondulados pegados en la pared del patio y un taper con témperas de distintos colores, usan las témperas de colores para trazar líneas onduladas con su dedo índice. Luego responde: ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado para trazar? ¿Cómo era el camino que recorría nuestro dedo índice?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales que se encuentran sobre la mesa (lápices, fichas con dibujos para delinear trazos ondulados).
2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar líneas onduladas (partir desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha, cogiendo el lápiz con presión pinza sin levantarlo).
3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las líneas onduladas en su ficha partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha cogiendo el lápiz con presión pinza sin levantarlo.
4. **Coordina la visomotricidad** al realizar el trazo ondulado en la ficha de manera pausada y tratando de no salirse del camino, siguiendo los pasos correctos.

(Evaluación Final N° 2)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para realizar los trazos ondulados?

Transferencia:

Comenta en tu casa lo que trabajaste hoy en clase.

Actividad n° 19
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

Motivación:

Percibe las indicaciones para formar grupos por mesas, cada grupo recibirá imágenes de palabras para que puedan agruparlas por el sonido vocálico con el que empiecen; /a/ y /e/. Luego responde a las preguntas: ¿Con que sonido empieza cada grupo de imágenes de palabras?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las imágenes que se encuentran sobre su mesa, las recorta y reconoce su sonido inicial para poder ubicarlas y pegarlas en el recuadro según el modelo.
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al ubicar según el modelo palabras que empiezan con el sonido vocálico /a/ y /e/.
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ con las imágenes de las palabras que debe ubicar en el recuadro según el modelo (ej.: el modelo es la imagen de un elefante, el niño tendrá que buscar entre sus figuras cuál de ellas empieza con el mismo sonido vocálico /e/ que elefante, tendrá que hacer lo mismo con el sonido vocálico /a/).
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al ubicar según el modelo palabras que empiezan con el sonido vocálico /a/ y /e/.

(Evaluación Final N° 3)**Metacognición:**

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para ubicar imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/?

Transferencia:

Juega con tu compañero ritmo a gogó mencionando palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/.

Actividad n° 20
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la exposición, escuchando con atención a los demás.

Motivación:

Escucha las indicaciones para salir al jardín y sentarse formando un círculo, observan una caja y cada niño hará sonar la caja para adivinar lo que contiene, al abrirla encuentran un peluche de perro y el cuento: "Nieve, la mascota de Mateo". Luego responden a las preguntas: ¿Por qué estará este perrito aquí? ¿De qué tratará el cuento?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** la historia del cuento "Nieve, la mascota de Mateo", que llegó dentro de la caja.
2. **Reconoce** el contenido del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿Qué le regalaron sus papás a Mateo? ¿Dónde estaba escondido el perrito? ¿Qué sintió Mateo cuando vio al perrito? ¿Qué nombre le puso Mateo a su perrito? ¿Qué pasó cuando Nieve creció?, etc.
3. **Relaciona** el contenido del cuento con sus propias experiencias, compartiéndolas con sus compañeros y comentando sobre ellas.

4. **Organiza** sus ideas con sus compañeros para realizar la exposición del cuento “Nieve, la mascota de Mateo”. Los niños formarán grupos por mesas para dibujar en cartulinas el mensaje que nos dejó el cuento, luego lo exponen ante todos sus compañeros.
5. **Expresa en forma oral** mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “Nieve, la mascota de Mateo” a través de la exposición con dibujos.

(Evaluación Final N° 4)

Metacognición:

¿Qué cuento leímos hoy? ¿Qué aprendimos del cuento? ¿Qué haremos de ahora en adelante?

Transferencia:

Comenta en tu casa cual fue el mensaje del cuento leído en clase.

VOCABULARIO:

- Agujeros
- Pasador
- Pasado
- Cinta
- Trazo ondulado
- Prensión pinza
- Sonidos vocálicos /a/, /e/
- Dramatización

3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia

GUÍA DE ACTIVIDADES - UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombres y apellidos: _____ Nivel: Inicial Grado: 5 años
 Profesoras: Elizabeth Osorio – Lesly Mayo Área : Comunicación Sección: ____ Fecha: ____

ACTIVIDAD 1

Capacidad: Expresión

Destreza: Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atención a los demás.

- Percibe** el material que se encuentra esparcido sobre la mesa (espuma de afeitar).
- Reconoce** el camino que debe seguir para realizar líneas onduladas (partir desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha usando su dedo índice sin levantarlo).
- Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las líneas onduladas sobre la espuma de afeitar, partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha usando su dedo índice sin levantarlo.
- Coordina la visomotricidad** al realizar el trazo ondulado sobre la espuma de afeitar con su dedo índice siguiendo los pasos correctos.

ACTIVIDAD 2

Capacidad: Comprensión y Expresión

Destreza: Expresar en forma oral.

Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la dramatización, escuchando con atención a los demás.

- Percibe** la historia del cuento “Horrible Melena”.
- Reconoce** el contenido del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo era el león? ¿Por qué estaba despeinado? ¿Qué le decían sus amigos? ¿Cómo solucionó su problema?, etc.
- Relaciona** el contenido del cuento con sus propias experiencias, compartiéndolas con sus compañeros y comentando sobre ellas.
- Organiza** sus ideas con sus compañeros para realizar la dramatización del cuento “Horrible Melena”. Luego dramatizan el mensaje que nos dejó el cuento, ayudados de unos títeres que ellos tendrán que elaborar.
- Expresa en forma oral** mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “Horrible Melena” a través de la dramatización con títeres.

ACTIVIDAD 3

Capacidad: Comprensión

Destreza: Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

- Percibe** las imágenes que se encuentran pegadas en la pizarra y nombra cada una de las palabras (el niño lanza la pelota hacia las imágenes de palabras correctas que empiecen con el sonido inicial /a/ y las menciona alargando su sonido inicial).
- Reconoce** el sonido vocálico inicial /a/ al nombrar palabras alargando la vocal con la que empieza (ej.:

aaaavión, aaaabeja, etc.).

3. Relaciona el sonido vocálico inicial /a/ con las imágenes correctas que se encuentran pegadas en la pizarra al lanzar la pelota.

4. Discrimina el sonido vocálico inicial /a/ al lanzar la pelota hacia las imágenes correctas (ej.: abeja, avión, antena, etc.).

ACTIVIDAD 4

Capacidad:
Pensamiento
creativo

Destreza: Manipular

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del pasado, siendo puntual en la entrega de sus trabajos.

1. Percibe la historia del gusanito Tito, quien les enseña cómo avanza de abajo hacia arriba, los niños simulan los movimientos con su dedo índice y luego se les entrega los pasadores para que imaginen que son unos gusanitos que van de abajo hacia arriba para llegar a la meta.

2. Reconoce los movimientos adecuados de la técnica del pasado para llevar a la meta al gusanito, pasando por los agujeros de abajo hacia arriba.

3. Describe los pasos que debe seguir para realizar la técnica del pasado de abajo hacia arriba, pasando los pasadores por los agujeros.

4. Manipula los materiales para pasar los pasadores por los agujeros de la hoja en corrospum (de abajo hacia arriba) para llegar a la meta.

ACTIVIDAD 5

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atención a los demás

1. Percibe el material que se encuentra esparcido sobre las bandejas (sémola).

2. Reconoce el camino que debe seguir para realizar líneas onduladas (partir desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha, usando su dedo índice sin levantarlo).

3. Organiza los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las líneas onduladas sobre la sémola, partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha usando su dedo índice sin levantarlo.

4. Coordina la visomotricidad al realizar el trazo ondulado sobre la sémola con su dedo índice siguiendo los pasos correctos.

ACTIVIDAD 6

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

1. Percibe los materiales que se encuentran en el patio: tarjetas con imágenes de palabras que empiecen con el sonido de la vocal /a/ (con imanes), una caña de pescar con imán y una piscina inflable. El niño intentarán pescar con la caña una tarjeta con la imagen de una palabra que empiece con el sonido inicial /a/, luego debe nombrar una palabra nueva que empiece con el mismo sonido inicial que la que pescó, alargando su sonido inicial: (ej.: pescó: aaaala y menciona: aaaavión).

2. Reconoce el sonido vocálico inicial /a/ al nombrar palabras alargando la vocal con la que empieza (ej.: aaavión, aardilla, etc.)

3. Relaciona el sonido vocálico inicial /a/ con las imágenes que pesca de la piscina y las que nombra.

4. Discrimina el sonido vocálico inicial /a/ en las palabras al pescar y nombrar palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ (ej.: pescó: antena y menciona: abeja).

ACTIVIDAD 7

Capacidad:
Pensamiento
creativo

Destreza: Manipular

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del pasado, siendo puntual en la entrega de sus trabajos.

1. Percibe los materiales para trabajar la técnica del pasado (frutas hechas en corrospum con agujeros y pasadores de colores) y las indicaciones para realizar los pasos de la manera correcta pasando el pasador por los agujeros de abajo hacia arriba.

2. Reconoce los movimientos adecuados de la técnica del pasado para pasar los pasadores por los agujeros de las frutas de la manera correcta de abajo hacia arriba.

3. Describe los pasos que debe seguir para realizar la técnica del pasado de abajo hacia arriba pasando los pasadores por los agujeros de las frutas.

4. Manipula los materiales para pasar los pasadores por los agujeros de las frutas (de abajo hacia arriba).

ACTIVIDAD 8

Capacidad: Comprensión
y expresión

Destreza: Expresar
en forma oral

Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la dramatización, escuchando con atención a los demás.

1. Percibe la historia del cuento “Barbablanca el pirata bueno”.

2. Reconoce el contenido del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿Por qué lo llamaban Barbablanca, el pirata bueno? ¿Qué hacía barbablanca cuando encontraba un tesoro? ¿Qué escribía en su libro marrón? ¿Qué no le gustaba y que si le gustaba hacer a barbablanca?, etc.

3. Relaciona el contenido del cuento con sus propias experiencias, compartiéndolas con sus compañeros y comentando sobre ellas.

4. Organiza sus ideas con sus compañeros para realizar la dramatización del cuento “Barbablanca, el pirata bueno”. Elaboran máscaras de los personajes del cuento y dramatizan el mensaje que nos dejó el cuento, ayudados de sus máscaras.

5. Expresa en forma oral mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “Barbablanca, el pirata bueno” ayudados de sus máscaras.

ACTIVIDAD 9

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atención a los demás.

1. Percibe el material que se encuentra sobre la mesa (témperas de distintos colores, micas y recipientes).

2. Reconoce el camino que debe seguir para realizar líneas onduladas (partir desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha, usando su dedo índice sin levantarlo).

3. Organiza los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las líneas onduladas sobre la mica partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha usando su dedo índice sin levantarlo y la témpera que eligió.

4. Coordina la visomotricidad al realizar el trazo ondulado con su dedo índice sobre la mica siguiendo

los pasos correctos y utilizando la t mpera.

ACTIVIDAD 10

Capacidad:
Comprensi n

Destreza:
Discriminar

Discriminar el sonido voc lico inicial /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los dem s.

1. Percibe las indicaciones para el juego "Ha llegado un barco cargado de..." est n sentados en el pasto y sale un compa ero a decir la frase "Al puerto del Callao ha llegado un barco lleno de..." aqu  debe decir una palabra alargando el sonido inicial /e/; ej.: "Al puerto del Callao ha llegado un barco lleno de eeeelefantes", los dem s ni os deben decir la palabra mencionada por el primer compa ero m s una nueva (otra palabra que empiece con el mismo sonido /e/), y as  sucesivamente para que participen todos.

2. Reconoce el sonido voc lico inicial /e/ al nombrar palabras alargando la vocal con la que empieza (ej.: eeeenano, eeeescalera, etc.).

3. Relaciona el sonido voc lico /e/ con las palabras que menciona en el juego.

4. Discrimina el sonido voc lico inicial /e/ que se encuentra al inicio de cada palabra al mencionar palabras alargando la vocal /e/ con la que empieza, ejemplo: eeeerizo, eeeestrella, eeeestatua, etc.

ACTIVIDAD 11

Capacidad:
Expresi n

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad a trav s del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atenci n a los dem s.

1. Percibe los materiales que se encuentran sobre la mesa (micas, dibujos para delinear trazos ondulados y plumones de pizarra).

2. Reconoce el camino que debe seguir para realizar l neas onduladas. Cada ni o tendr  una mica y dentro de ella un dibujo, coger  el plum n haciendo presi n pinza (dedo  ndice, pulgar y medio), luego trazar  sobre la mica l neas onduladas partiendo desde un punto de partida y avanzando de izquierda a derecha sin levantar el plum n.

3. Organiza los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las l neas onduladas sobre la mica partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha cogiendo el plum n con presi n pinza sin levantarlo.

4. Coordina la visomotricidad al realizar el trazo ondulado sobre la mica de manera pausada y tratando de no salirse del camino, siguiendo los pasos correctos.

ACTIVIDAD 12

Capacidad:
Comprensi n

Destreza:
Discriminar

Discriminar el sonido voc lico inicial /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los dem s.

1. Percibe los materiales para el juego de sonidos con la /e/, se colocarn las tarjetas en desorden y boca abajo, cada jugador va levantando dos tarjetas, y si tienen el mismo sonido inicial /e/ ganan un punto. El ni o debe verbalizar la palabra de cada tarjeta correcta alargando la vocal con la que empieza.

2. Reconoce el sonido voc lico inicial /e/ al nombrar la palabra de cada tarjeta correcta alargando la vocal con la que empieza (ej.: eeeestrella y eeeerizo).

3. Relaciona el sonido voc lico inicial /e/ con las palabras que menciona en el juego al levantar cada tarjeta correcta.

4. Discrimina el sonido voc lico inicial /e/ que se encuentra al inicio de cada palabra al mencionar las palabras de cada tarjeta correcta alargando la vocal /e/ con la que empieza (ej.: eeeestatua y eeeenano).

ACTIVIDAD 13**Capacidad:**
Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del pasado, siendo puntual en la entrega de sus trabajos.

- Percibe** los materiales para trabajar la técnica del pasado (cuadrado, triángulo, rectángulo, círculo hechos en corrospum y cintas delgadas de colores) y las indicaciones para realizar los pasos de la manera correcta pasando la cinta por los agujeros de abajo hacia arriba.
- Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del pasado para pasar las cintas por los agujeros de las figuras de la manera correcta de abajo hacia arriba.
- Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del pasado de abajo hacia arriba pasando las cintas por los agujeros de las figuras.
- Manipula** los materiales para pasar las cintas por los agujeros de las figuras (de abajo hacia arriba).

ACTIVIDAD 14**Capacidad:**
Comprensión y expresión**Destreza:** Expresar
en forma oral

Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la dramatización, escuchando con atención a los demás.

- Percibe** la historia del cuento “El día de campo de don chanco”, que llegó dentro del sobre mágico.
- Reconoce** el contenido del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿A quién quería visitar don chanco? ¿Para qué? ¿Qué le llevo don chanco a la señorita cerda? ¿Con quién se encontró primero don chanco?, etc.
- Relaciona** el contenido del cuento con sus propias experiencias, compartiéndolas con sus compañeros y comentando sobre ellas.
- Organiza** sus ideas con sus compañeros para realizar la dramatización del cuento “El día de campo de don chanco”. Los niños saldrán a dramatizar el mensaje que nos dejó el cuento, ayudados de unos gorros de los personajes que ellos deberán elaborar.
- Expresa en forma oral** mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “El día de campo de don chanco” a través de la dramatización con gorros de los personajes.

ACTIVIDAD 15**Capacidad:**
Comprensión**Destreza:**
Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

- Percibe** los materiales para el juego de bolos que se encuentran en el patio (palitroques con imágenes pegadas de palabras que empiezan con su sonido vocálico /a/ y /e/ y una pelota). El niño lanza una pelota para derribar los palitroques, al hacerlo menciona las palabras de las imágenes que derribó y dice palabras nuevas que empiecen con el mismo sonido vocálico que las imágenes que derribó.
- Reconoce** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al nombrar palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/.
- Relaciona** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ con las imágenes que derrumba de los palitroques y las que él va a mencionar (ej.: derrumba: avión y elefante, menciona: ardilla y estrella).
- Discrimina** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ que se encuentran al inicio de cada palabra al derrumbar palitroques con imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/ y mencionar palabras nuevas que empiecen igual (ej.: derrumba: ala y erizo, menciona: abeja y espada).

ACTIVIDAD 16**Capacidad:**
Comprensión**Destreza:**
Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

1. **Percibe** las imágenes que se encuentran pegadas en el piso y nombra cada una de ellas. (El niño debe lanzar la pelota hacia las imágenes correctas que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/).
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al lanzar la pelota hacia las imágenes de palabras que empiezan con el sonido vocálico /a/ y /e/.
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ con las imágenes correctas que se encuentran pegadas en el piso.
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al lanzar la pelota hacia las imágenes de palabras correctas que empiecen con el sonido vocálico /a/ y /e/ (ej.: abeja, antena, elefante, erizo).

ACTIVIDAD 17**Capacidad:**
Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del pasado, siendo puntual en la entrega de sus trabajos.

1. **Percibe** los materiales para trabajar la técnica del pasado y las indicaciones para realizar los pasos de la manera correcta entrelazando por los agujeros de cada figura de animalito que le tocó.
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del pasado para entrelazar el pasador por los agujeros del animalito de manera correcta de abajo hacia arriba.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del pasado de abajo hacia arriba entrelazando por los agujeros del animalito.
4. **Manipula** los materiales para pasar el pasador por los agujeros del animalito (de abajo hacia arriba).

ACTIVIDAD 18**Capacidad:**
Expresión**Destreza:** Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad a través del delineado mediante ejercicios grafo-motores, escuchando con atención a los demás.

1. **Percibe** los materiales que se encuentran sobre la mesa (lápices, fichas con dibujos para delinear trazos ondulados).
2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar líneas onduladas (partir desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha, cogiendo el lápiz con prensión pinza sin levantarlo).
3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente los trazos de las líneas onduladas en su ficha partiendo desde un punto de partida y avanzar de izquierda a derecha cogiendo el lápiz con prensión pinza sin levantarlo.
4. **Coordina la visomotricidad** al realizar el trazo ondulado en la ficha de manera pausada y tratando de no salirse del camino, siguiendo los pasos correctos.

ACTIVIDAD 19**Capacidad:**
Comprensión**Destreza:**
Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ en las palabras mediante diversos juegos, siendo tolerante con los demás.

1. **Percibe** las imágenes que se encuentran sobre su mesa, las recorta y reconoce su sonido inicial para poder ubicarlas y pegarlas en el recuadro según el modelo.

2. Reconoce el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al ubicar según el modelo palabras que empiezan con el sonido vocálico /a/ y /e/.

3. Relaciona el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ con las imágenes de las palabras que debe ubicar en el recuadro según el modelo (ej.: el modelo es la imagen de un elefante, el niño tendrá que buscar entre sus figuras cuál de ellas empieza con el mismo sonido vocálico /e/ que elefante, tendrá que hacer lo mismo con el sonido vocálico /a/).

4. Discrimina el sonido vocálico inicial /a/ y /e/ al ubicar según el modelo palabras que empiezan con el sonido vocálico /a/ y /e/.

ACTIVIDAD 20

Capacidad:
Comprensión y Expresión

Destreza: Expresar
en forma oral

Expresar en forma oral mensajes mediante la observación del cuento de manera adecuada a través de la exposición, escuchando con atención a los demás.

1. Percibe la historia del cuento “Nieve, la mascota de Mateo”, que llegó dentro de la caja.

2. Reconoce el contenido del cuento al responder a las siguientes preguntas: ¿Qué le regalaron sus papás a Mateo? ¿Dónde estaba escondido el perrito? ¿Qué sintió Mateo cuando vio al perrito? ¿Qué nombre le puso Mateo a su perrito? ¿Qué pasó cuando Nieve creció?, etc.

3. Relaciona el contenido del cuento con sus propias experiencias, compartiéndolas con sus compañeros y comentando sobre ellas.

4. Organiza sus ideas con sus compañeros para realizar la exposición del cuento “Nieve, la mascota de Mateo”. Los niños formarán grupos por mesas para dibujar en cartulinas el mensaje que nos dejó el cuento, luego lo exponen ante todos sus compañeros.

5. Expresa en forma oral mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “Nieve, la mascota de Mateo” a través de la exposición con dibujos.

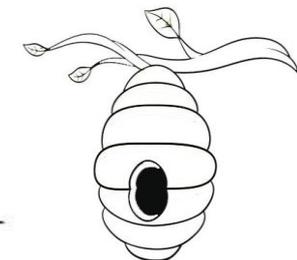
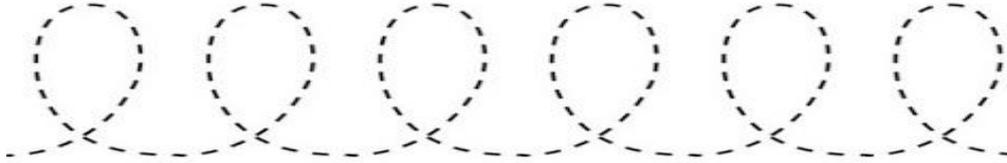
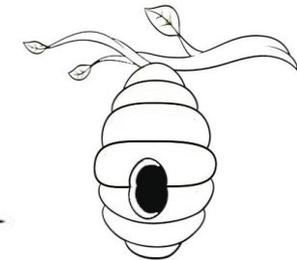
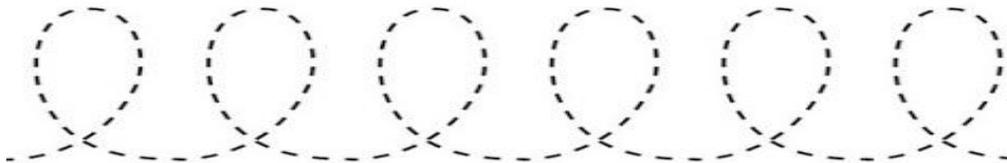
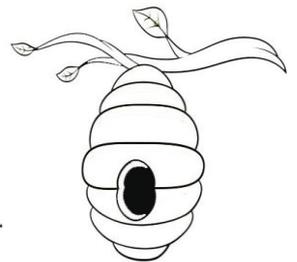
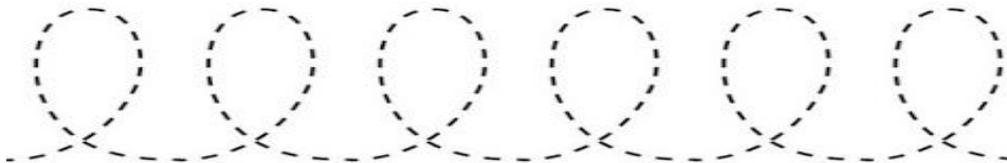


3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

FICHA N° 1
COMUNICACIÓN: Trazos ondulados
Estudiante:

Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad



Coordina la visomotricidad trazando por el camino de las líneas onduladas cogiendo el plumón con prensión pinza sin levantarlo, hasta llegar al panal de cada abeja.



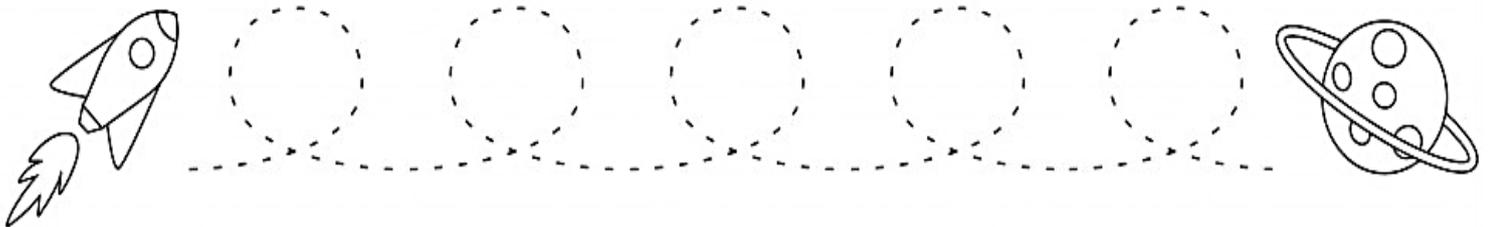
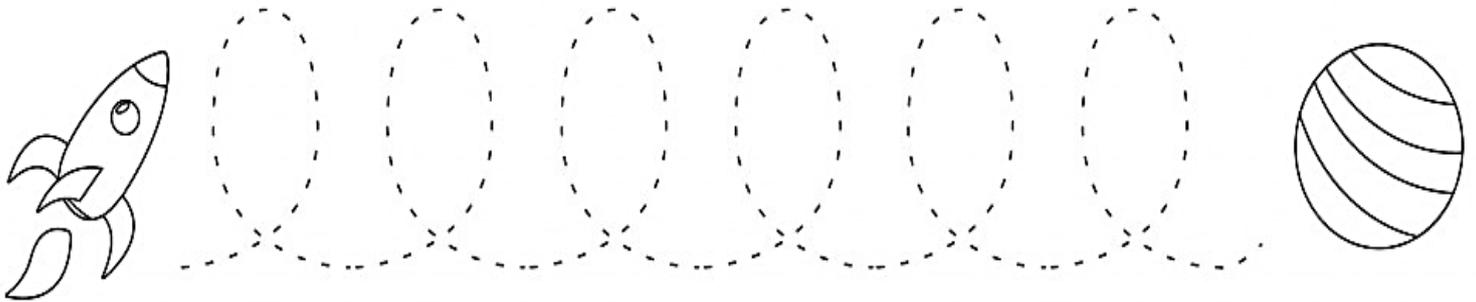
FICHA N° 1

COMUNICACIÓN: Trazos ondulados

Estudiante:

Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad



Coordina la visomotricidad trazando por el camino de las líneas onduladas cogiendo el plumón con prensión pinza sin levantarlo, hasta llegar al planeta de cada cohete.



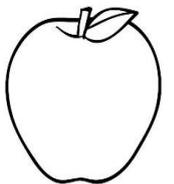
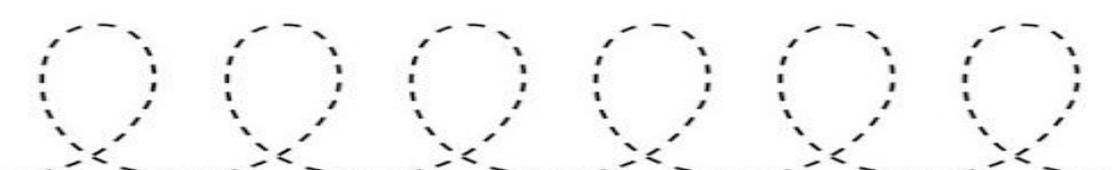
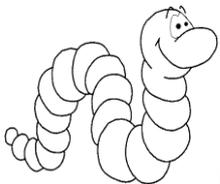
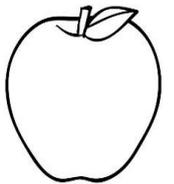
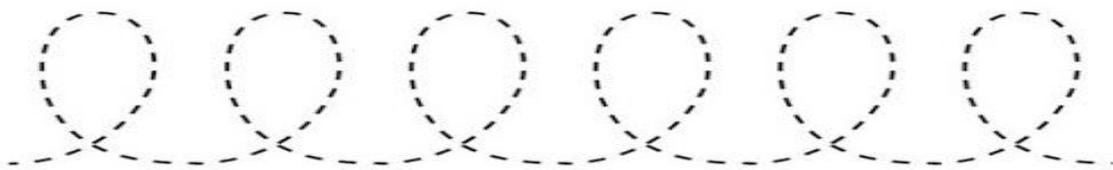
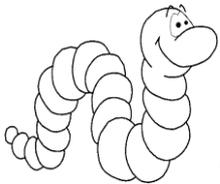
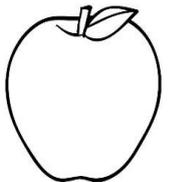
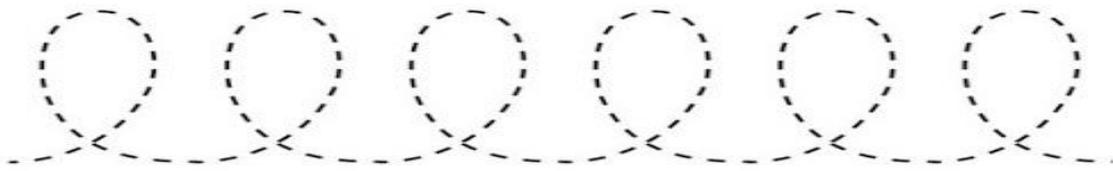
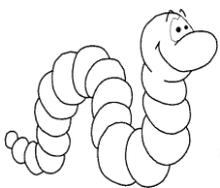
FICHA N° 1

COMUNICACIÓN: Trazos ondulados

Estudiante:

Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad



Coordina la visomotricidad trazando por el camino de las líneas onduladas cogiendo el plumón con prensión pinza sin levantarlo, hasta llegar a la manzana de cada gusanito.



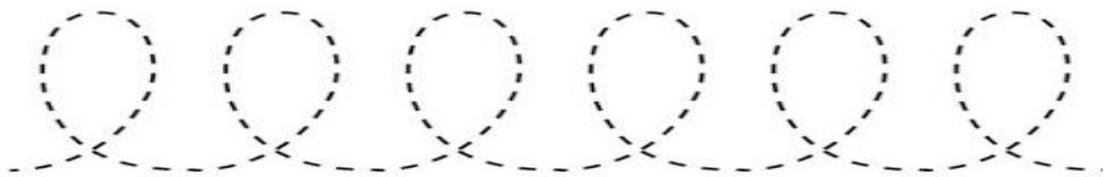
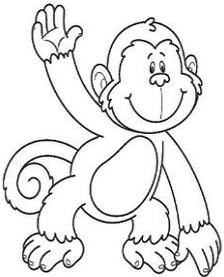
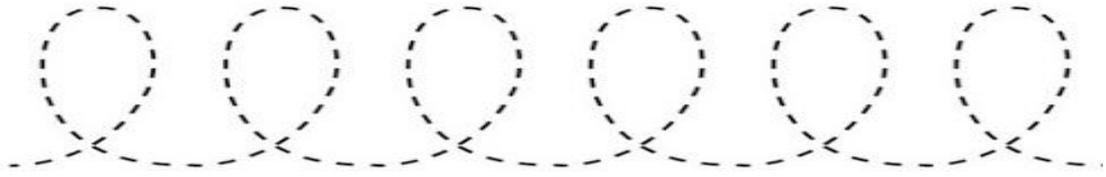
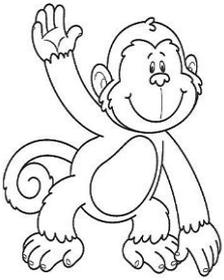
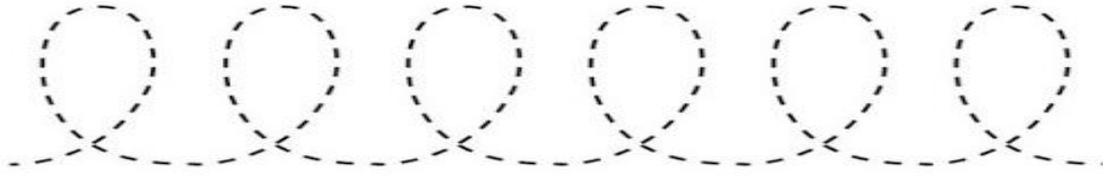
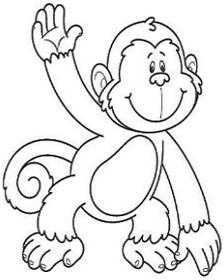
FICHA N° 1

COMUNICACIÓN: Trazos ondulados

Estudiante:

Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad



Coordina la visomotricidad trazando por el camino de las líneas onduladas cogiendo el plumón con prensión pinza sin levantarlo, hasta llegar a la manzana de cada gusanito.



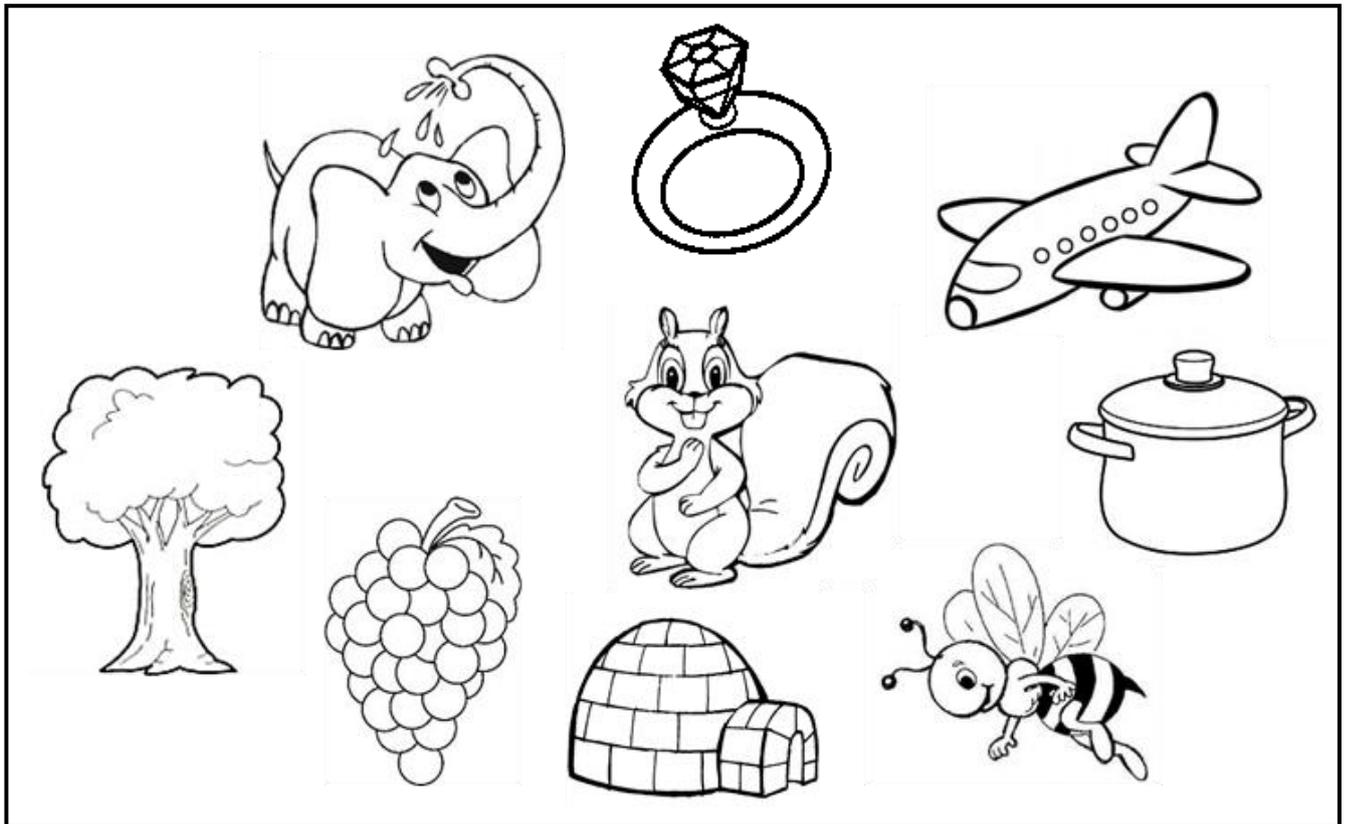
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.

EVALUACIÓN DE PROCESO N° 1
UNIDAD N° 1
COMUNICACIÓN: Sonido vocálico inicial /a/
Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Discrimina el sonido vocálico inicial /a/ en las palabras al colorearlas.



Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Discrimina el sonido inicial /a/ en todas las palabras y las colorea.	A
Discrimina el sonido inicial /a/ en algunas palabras y las colorea.	B
Discrimina el sonido inicial /a/ en una o ninguna palabra y la colorea.	C



EVALUACIÓN DE PROCESO N° 2 UNIDAD N° 1
COMUNICACIÓN: Técnica del pasado
Estudiante:

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza:
Manipular

Manipula los materiales para pasar los pasadores por los agujeros de las frutas (de abajo hacia arriba).

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Manipula el pasador de abajo hacia arriba logrando pasar por todos los agujeros de la figura.	A
Manipula el pasador de abajo hacia arriba logrando pasar por algunos de los agujeros de la figura.	B
Manipula el pasador con dificultad logrando pasar por uno o ninguno de los agujeros de la figura.	C



**EVALUACIÓN DE PROCESO N° 3
UNIDAD N° 1**

COMUNICACIÓN: Mensajes de los cuentos

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión y
expresión

Destreza:
Expresar en forma
oral

Expresa en forma oral mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “Barbablanca, el pirata bueno” ayudados de sus

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Expresa en forma oral el mensaje del cuento “Barbablanca, el pirata bueno” explicando sin dificultad lo que aprendió.	A
Expresa en forma oral el mensaje del cuento “Barbablanca, el pirata bueno” explicando con algo de dificultad lo que aprendió.	B
Expresa en forma oral el mensaje del cuento “Barbablanca, el pirata bueno” explicando con dificultad lo que aprendió.	C

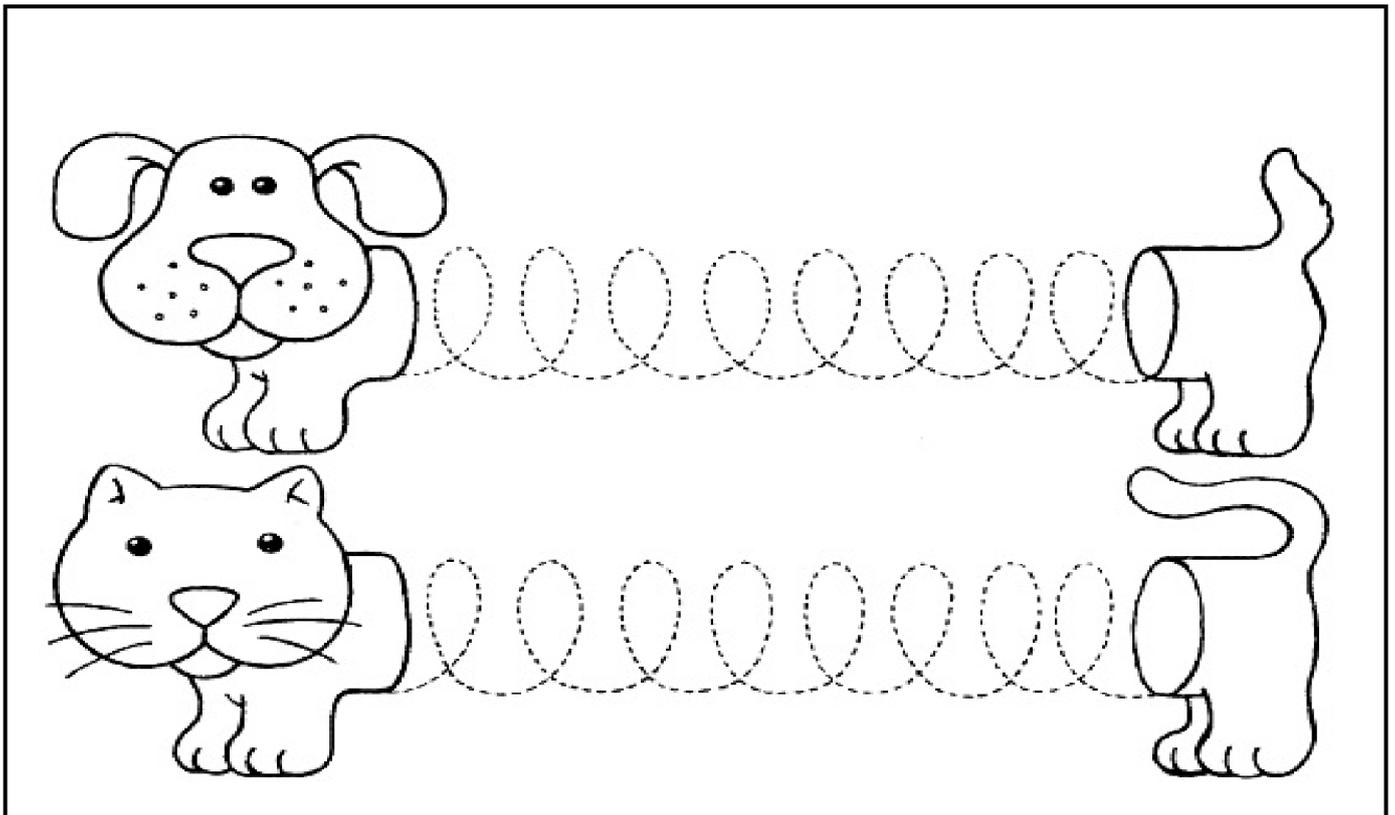


EVALUACIÓN DE PROCESO N° 4 UNIDAD N° 1
COMUNICACIÓN: Trazos ondulados
Estudiante:

Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la visomotricidad

Coordina la visomotricidad trazando por el camino de las líneas onduladas cogiendo el lápiz con prensión pinza sin levantarlo, hasta llegar al final del cuerpo del perro y el gato.



Matriz de evaluación con los indicadores de logro	
Coordina la visomotricidad al trazar líneas onduladas, sin salirse del camino y cogiendo correctamente el lápiz sin levantarlo.	A
Coordina la visomotricidad al trazar líneas onduladas, saliéndose un poco del camino pero cogiendo correctamente el lápiz sin levantarlo.	B
Coordina la visomotricidad al trazar líneas onduladas, saliéndose del camino en varias oportunidades, cogiendo y levantando el lápiz incorrectamente.	C



EVALUACIÓN DE PROCESO N° 5
UNIDAD N° 1

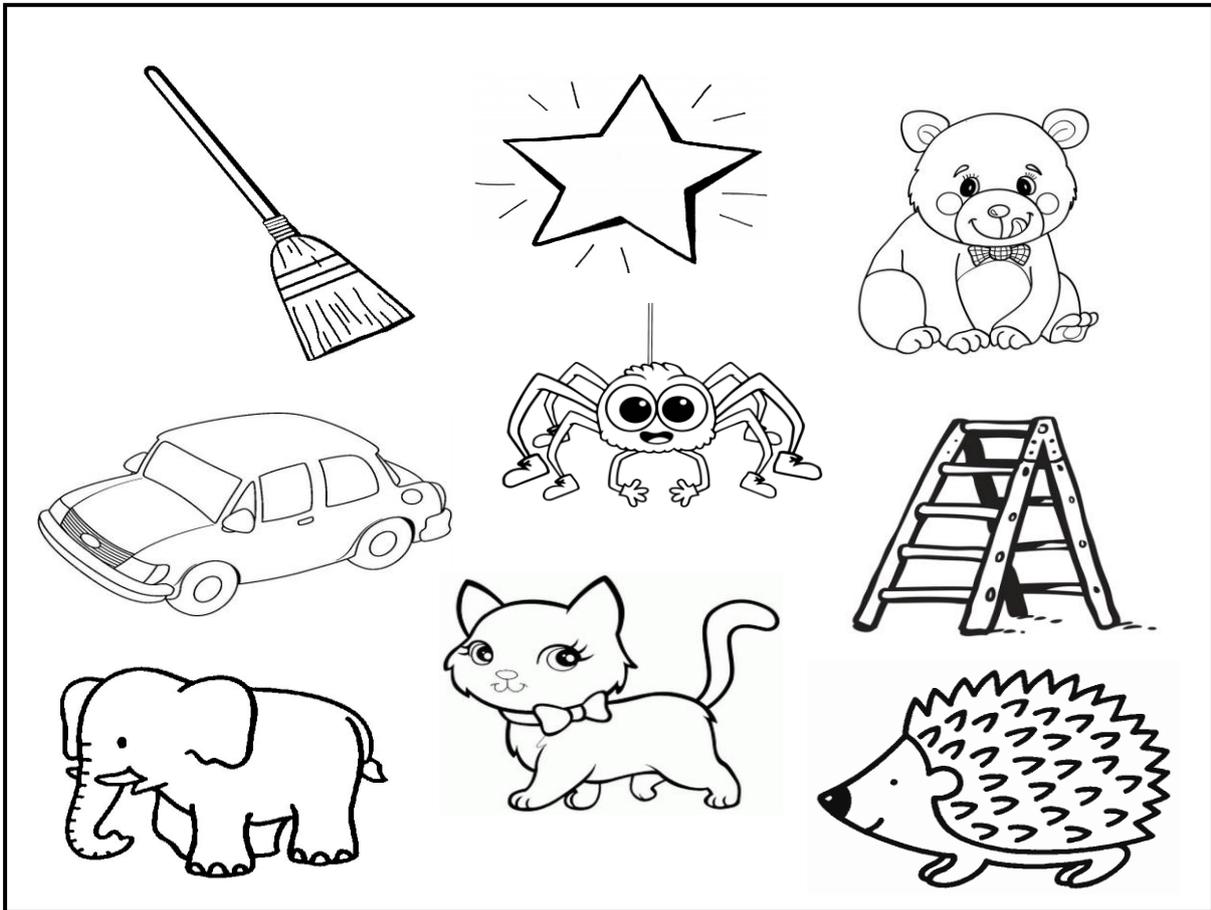
COMUNICACIÓN: Sonido vocálico inicial /e/

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Discrimina el sonido vocálico inicial /e/ en las palabras al colorearlas.



Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Discrimina el sonido inicial /e/ en todas las palabras y las colorea.

A

Discrimina el sonido inicial /e/ en algunas palabras y las colorea.

B

Discrimina el sonido inicial /e/ en una o ninguna palabra y la colorea.

C



EVALUACIÓN FINAL N° 1 UNIDAD N° 1
COMUNICACIÓN: Técnica del pasado
Estudiante:

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza:
Manipular

Manipula los materiales para pasar el pasador por los agujeros del animalito (de abajo hacia arriba).

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Manipula el pasador de abajo hacia arriba logrando pasar por todos los agujeros de la figura.	A
Manipula el pasador de abajo hacia arriba logrando pasar por algunos de los agujeros de la figura.	B
Manipula el pasador con dificultad logrando pasar por uno o ninguno de los agujeros de la figura.	C



**EVALUACIÓN FINAL N° 2
UNIDAD N° 1**

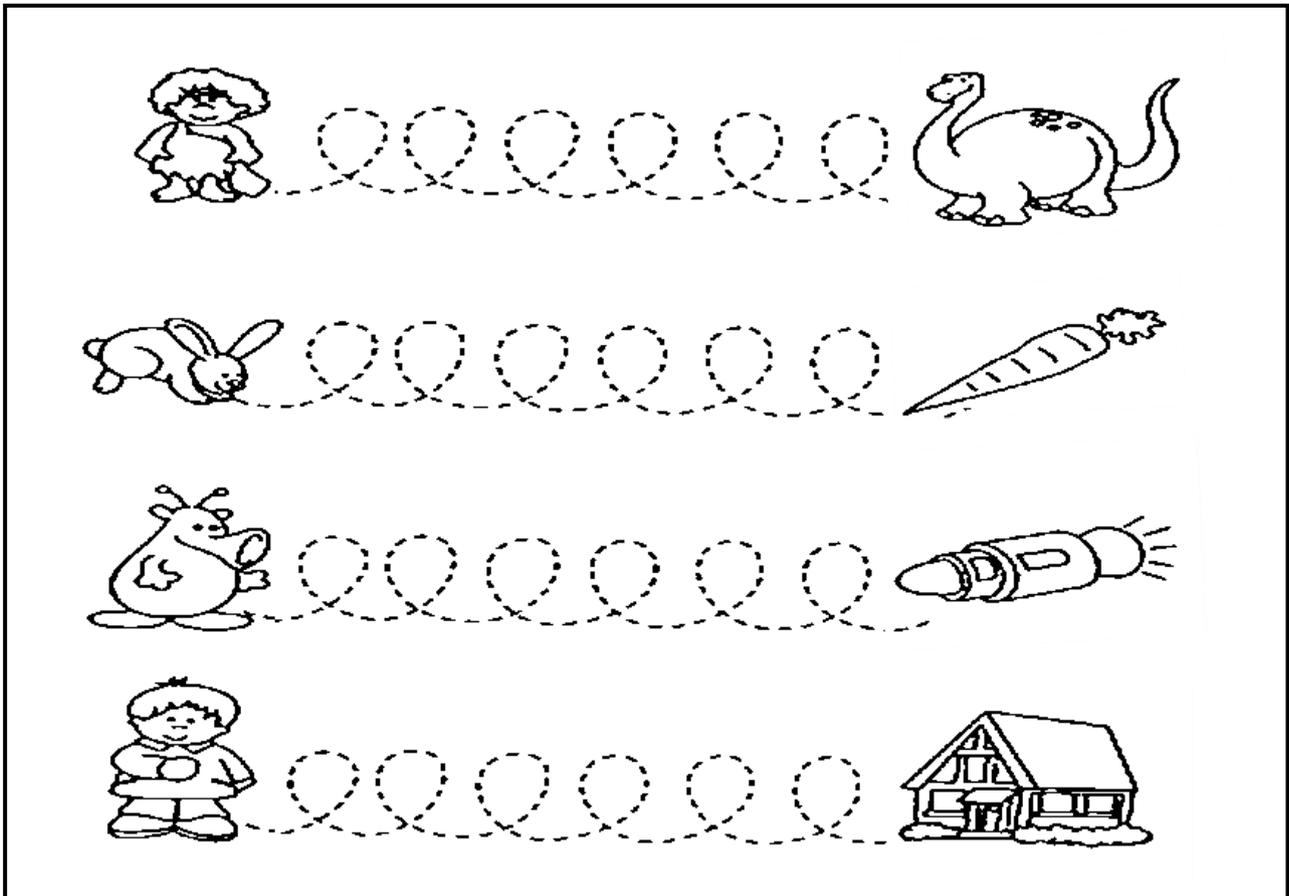
COMUNICACIÓN: Trazos ondulados

Estudiante:

Capacidad:
Expresión

Destreza:
Discriminar
Destreza:
Coordinar la

Coordina la visomotricidad trazando por el camino de las líneas onduladas cogiendo el lápiz con prensión pinza sin levantarlo, hasta llegar al destino de cada personaje.



Matriz de evaluación con los indicadores de logro

Coordina la visomotricidad al trazar líneas onduladas, sin salirse del camino y cogiendo correctamente el lápiz sin levantarlo.	A
Coordina la visomotricidad al trazar líneas onduladas, saliéndose un poco del camino pero cogiendo correctamente el lápiz sin levantarlo.	B
Coordina la visomotricidad al trazar líneas onduladas, saliéndose del camino en varias oportunidades, cogiendo y levantando el lápiz incorrectamente.	C



EVALUACIÓN FINAL N° 3
UNIDAD N° 1

COMUNICACIÓN: Sonido vocálico inicial /a/ - /e/

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

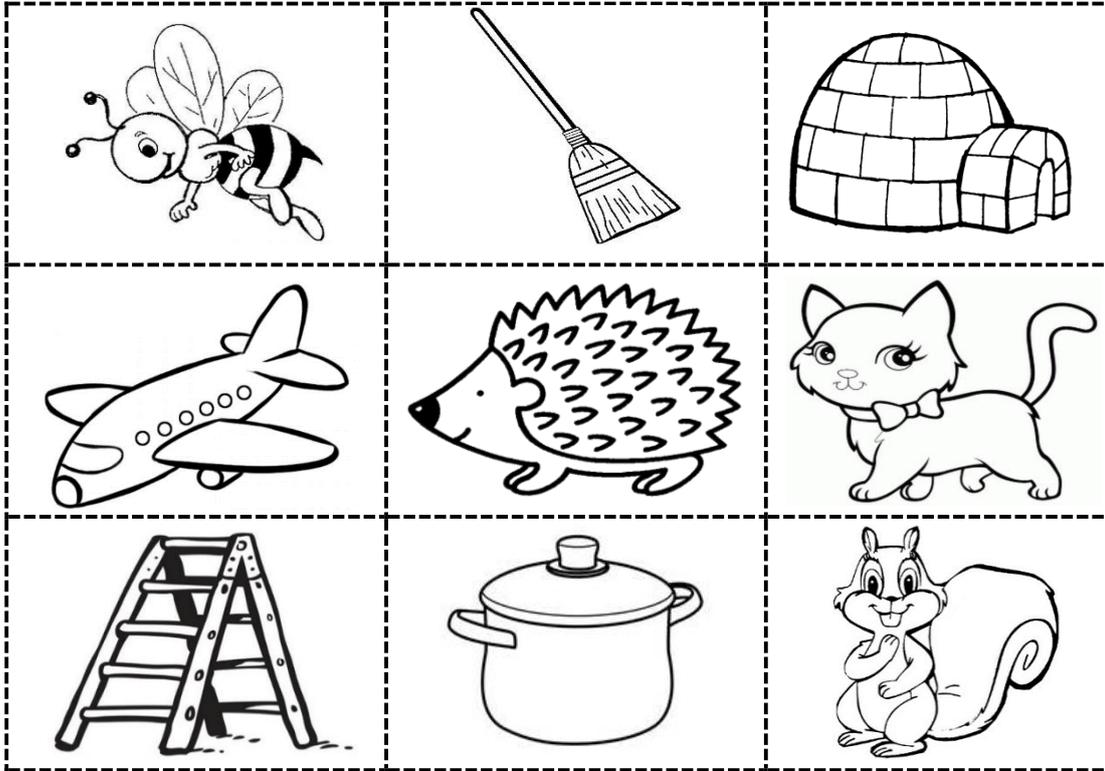
Destreza:
Discriminar

Discrimina el sonido vocálico inicial /a/ - /e/ en las palabras ubicando en el recuadro las imágenes que empiecen con el sonido vocálico /a/ - /e/ según el modelo, recortando y pegando tus figuras.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Discrimina el sonido inicial /a/ - /e/ en todas las palabras y las ubica en el recuadro según el modelo.	A
Discrimina el sonido inicial /a/ - /e/ en algunas palabras y las ubica en el recuadro según el modelo.	B
Discrimina el sonido inicial /a/ - /e/ en una o ninguna palabra y la ubica en el recuadro según el modelo.	C





**EVALUACIÓN FINAL N° 4
UNIDAD N° 1**

COMUNICACIÓN: Mensajes de los cuentos

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión y
expresión

Destreza:
Expresar en forma
oral

Expresa en forma oral mensajes de manera adecuada al decir el mensaje que nos dejó el cuento “Nieve, la mascota de Mateo” a través de la

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Expresa en forma oral el mensaje del cuento “Nieve, la mascota de Mateo” explicando sin dificultad lo que aprendió.	A
Expresa en forma oral el mensaje del cuento “Nieve, la mascota de Mateo” explicando con algo de dificultad lo que aprendió.	B
Expresa en forma oral el mensaje del cuento “Nieve, la mascota de Mateo” explicando con dificultad lo que aprendió.	C

3.2.2. Unidad de aprendizaje – 2

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2		
1. Institución educativas: I.E. de Surco 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 5 años 4. Sección/es: 5. Área: Comunicación 6. Título Unidad: 7. Temporización: 4 semanas 8. Profesoras: Elizabeth Osorio y Lesly Mayo		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><u>Tercer Bimestre</u></p> <p>I. Expresión y Comprensión: Adivinanzas Chistes</p> <p>II. Comprensión: Percepción auditiva: Sonidos vocálicos /i/, /o/, /u/</p> <p>III. Expresión: Escritura de su nombre</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Ensartado</p>		<p>☺ Expresar en forma oral las adivinanzas con buena pronunciación, claridad y entonación.</p> <p>♣ Discriminar el sonido vocálico inicial “i” en las palabras mediante diversos juegos.</p> <p>♣ Discriminar el sonido vocálico inicial “o” en las palabras mediante diversos juegos.</p> <p>♣ Discriminar el sonido vocálico inicial “u” en las palabras mediante diversos juegos.</p> <p>❖ Coordinar la visomotricidad a través de la escritura de su nombre mediante ejercicios grafo-motores.</p> <p>➤ Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del ensartado.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1. Expresión y Comprensión:</p> <p>☺ Expresar en forma oral</p> <p>2. Comprensión</p> <p>♣ Discriminar</p> <p>3. Expresión</p> <p>❖ Coordinar la visomotricidad</p> <p>4. Pensamiento Creativo</p> <p>➤ Manipular</p>		<p>2. Responsabilidad</p> <p>• Cumplir con las actividades asignadas.</p> <p>3. Solidaridad</p> <p>• Ayudar a los compañeros que lo necesitan.</p> <p>• Compartir lo que se tiene.</p>

3.2.2.1. Modelo T y actividades de la Unidad

ACTIVIDADES COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (destreza + contenido + técnica metodológica + actitud)

PRIMERA SEMANA

Actividad 21 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Escucha la canción de las vocales baila y canta siguiendo las mímicas. Luego responde a la pregunta ¿Qué vocales se mencionan en la canción?

Desarrollo de la actividad:

5. **Percibe** los materiales y las indicaciones para el juego: “Los dibujos con la /i/ y /o/” (cartulinas blancas del tamaño de la mitad de una hoja A4, lápices, crayolas y 8 imágenes (oreja, ojo, oso, oveja, indio, iglesia, iguana, iglú) en tamaño A4 de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/).
6. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ al dibujar imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/. Se formarán 4 grupos y cada grupo tendrá 2 imágenes una que empiece con el sonido vocálico /i/ y la otra con la /o/, el grupo dibujará en sus cartulinas imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/, ganará el grupo que tenga más dibujos de palabras con el sonido vocálico /i/ y /o/ (ej. dibujos de: iglesia, olla, iglú, oveja, etc.).
7. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ con sus dibujos de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/.
8. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ que se encuentran al inicio de cada palabra al dibujar imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/ (ej. iglesia, olla, iglú, oveja etc.), luego lo pega en el lugar que le corresponde.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para dibujar imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/?

Transferencia:

Menciona a tu compañero palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/.

Actividad 22 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Expresar en forma oral las adivinanzas con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Percibe las indicaciones para jugar “adivina adivinador”. Ejemplo: ¿Quién es grande y le tiene miedo al ratón? El elefante. ¿Es verde por fuera y blanco por dentro, si quieres que te lo diga espera? La pera.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el paleógrafo que se encuentra pegado en la pizarra con pictogramas “Adivinanza el ave nocturna”
2. **Reconoce** las características de la adivinanza al tratar de leerla con ayuda de los pictogramas.
3. **Relaciona** su respuesta de la adivinanza con la de sus compañeros. Los niños levantan la mano para pararse y expresar sus posibles respuestas.
4. **Organiza** sus ideas para expresar su posible respuesta a sus compañeros.
5. **Expresa en forma oral** la adivinanza al tratar de leerla con ayuda de los pictogramas.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para leer la adivinanza con los pictogramas?

Transferencia

Comenta a tu familia la adivinanza que aprendiste en clase.

Actividad n° 23 (90 minutos)

Método de aprendizaje:

Coordinar la visomotricidad a través de la escritura del nombre mediante ejercicios grafomotores, ayudando a los compañeros que lo necesitan.

Motivación:

Observa una función de teatro “El niño sin nombre”. Luis y Gonzalo estaban jugando en el parque, de pronto vieron a un niño solo; se le acercaron y jugaron todos, de pronto Luis le pregunta: ¿Cómo te llamas? y él respondió no tengo nombre por eso estoy muy triste (se puso a llorar), sus amigos lo llamaron Lucas y a él le gustó mucho, desde ese momento él tuvo su nombre.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** su nombre escrito en un cartón y plastilinas de colores.
2. **Reconoce** las letras de su nombre en el cartón para colocar las tiritas de la plastilina sobre su nombre. Los niños modelarán con tiritas de plastilina las letras de su nombre, luego colocará las tiritas de plastilina sobre las letras de su nombre escritas en el cartón.
3. **Organiza** el material a utilizar para escribir su nombre con la ayuda de la plastilina sobre el cartón.
4. **Coordina la visomotricidad** a través de la escritura de su nombre al modelar con plastilina su nombre y pegarlo sobre el cartón.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para escribir tu nombre con la plastilina?

Transferencia:

Comenta en tu casa lo que trabajamos hoy en clase.

Actividad n° 24 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del ensartado, compartiendo lo que tiene.

Motivación:

Canta la canción “Mis deditos se están moviendo” realizando ejercicios de calentamiento con sus dedos. Luego responde a las preguntas: ¿Qué parte de nuestro cuerpo se ha ejercitado? y ¿Por qué?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el material con el que van a trabajar (sorbetes de diferentes colores y pabilo).
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del ensartado usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar un collar.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del ensartado, el niño debe coger el sorbete con los dedos índice y pulgar haciendo pinza, luego ensartarlo en el pabilo (podrá escoger los colores de su preferencia).
4. **Manipula** los materiales para ensartar el pabilo en los sorbetes cortados de diferentes colores y crear un lindo collar.

Metacognición

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para ensartar el pabilo en los sorbetes?

Transferencia:

Comenta en tu casa cómo elaboraste tu lindo collar.

Actividad n° 25 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Expresar en forma oral los chistes con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Observa al payasito Plin Plin que llega al salón, los niños se ríen con los chistes que hace, como, por ejemplo: ¿Cuál es el pájaro más adinerado? El Pe – Riquito. Luego responden a las preguntas: ¿Qué nos contaba el payasito Plin Plin? ¿Cómo eran sus chistes?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el paleógrafo que se encuentra pegado en la pizarra con pictogramas.
2. **Reconoce** las características del chiste al leerlas con ayuda del pictograma para poder entenderlo.
3. **Relaciona** el chiste que escuchó en la clase con los chistes que escuchó en alguna fiesta infantil o en algún lugar donde asistió y lo comenta con sus compañeros.
4. **Organiza** sus ideas para entender el contenido del chiste y expresarlo a sus compañeros.
5. **Expresa en forma oral** el chiste al leerlo con la ayuda del pictograma.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para leer el chiste con la ayuda del pictograma?

Transferencia

Comenta en casa el chiste que aprendiste hoy en clase.

SEGUNDA SEMANA

Actividad n° 26 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Observa un video de las vocales (<https://www.youtube.com/watch?v=E0CFuSr28Us>) baila y canta siguiendo las mímicas. Luego responde a la pregunta ¿Qué vocales

aparecieron en la canción?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales (tarjetas con imágenes de palabras que empiezan con el sonido vocálico /i/ y /o/, imán, oveja, iguana, ola, indio, olla, iglú, oso, isla, oreja, impresora y ojo).
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ al juntarse solo los niños que sus tarjetas empiecen con el mismo sonido vocálico /i/ u /o/ según la palabra que escucharon (ej.: palabra: imperdible = tarjeta con la imagen de un imán). Cada niño tendrá una tarjeta colgada en su cuello al ritmo de la pandereta caminarán, correrán, bailarían, etc., mezclándose entre ellos, cuando la pandereta se detenga escucharán una palabra que empiece con su sonido vocálico /i/ u /o/, por ej.: la palabra es: **iglesia**, se juntarán solo los niños que sus tarjetas empiecen con el mismo sonido vocálico que iglesia = /i/, lo mismo será con el sonido vocálico inicial /o/.
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ con las palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/.
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ que se encuentran al inicio de cada palabra al juntarse solo los niños que sus tarjetas empiecen con el mismo sonido vocálico /i/ u /o/ que la palabra que escucharon (ej.: palabra: oruga = tarjeta con la imagen de un ojo).

(Evaluación de Proceso N° 1)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para mencionar palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/?

Transferencia:

Menciona a tu compañero palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/.

**Actividad n° 27
(45 minutos)**

Método de aprendizaje:

Expresar en forma oral los chistes con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Observan el aula decorada con globos, serpentinas, cadenas, etc., luego ingresa al aula un clown con la nariz roja riéndose a carcajadas, cuenta chistes y los niños se ríen sin parar. Luego responden: ¿Por qué el salón estará decorado así? ¿Qué ocurrirá?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las indicaciones para la exposición de los chistes aprendidos en casa, el aula se encuentra decorada para que ellos sean los niños cuenta chistes, el primer voluntario se colocará una nariz roja para exponer su chiste y así sucesivamente con los demás.
2. **Reconoce** las características del chiste que aprendió en casa y lo expone a sus demás compañeros.
3. **Relaciona** el chiste que aprendió en casa con los chistes que exponen sus compañeros.
4. **Organiza** sus ideas para entender el contenido del chiste y poder expresarlo a sus compañeros.
5. **Expresa en forma oral** los chistes que aprendió en casa al exponerlo ante sus compañeros.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para exponer tu chiste ante tus compañeros?

Transferencia

Comenta en casa los chistes que más te gustaron de la exposición de hoy.

Actividad n° 28
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del ensartado, compartiendo lo que tiene.

Motivación:

Bailan la canción “A mis manos” siguiendo las mímicas, escuchan las indicaciones para salir al patio y observan los materiales que se encuentran en tapers (cuentas e hilo de pescar). Luego responden: ¿Qué podemos hacer con estos materiales?

Desarrollo de la actividad:

1. **Perciben** los materiales con los que van a trabajar la técnica del ensartado (cuentas de colores e hilo de pescar).
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del ensartado usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar gusanitos.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del ensartado, el niño debe coger la cuenta con los dedos índice y pulgar haciendo pinza, luego ensartarlo en el hilo de pescar (podrá escoger los colores de su preferencia para elaborar su gusanito).
4. **Manipula** los materiales para ensartar las cuentas en el hilo de pescar y elaborar su gusanito.

(Evaluación de Proceso N° 2)**Metacognición**

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para ensartar las cuentas en el hilo de pescar?

Transferencia:

Comenta en tu casa cómo elaboraste tu gusanito.

Actividad n° 29
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Coordinar la visomotricidad a través de la escritura de su nombre mediante ejercicios grafomotores, ayudando a los compañeros que lo necesitan.

Motivación:

Escucha las indicaciones para jugar “En busca de mi nombre”. Saldrán al jardín a buscar los carteles de su nombre que estarán pegados sobre las paredes, al sonido de la pandereta buscarán sus nombres por todo el jardín cuando esta se detenga tendrán que haber encontrado su nombre. Luego responden las preguntas: ¿Qué hemos hecho? ¿Conoces las letras que conforman tu nombre?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales para trabajar con arena (en bandejas) la escritura de su nombre y los carteles de su nombre.
2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar la escritura de su nombre (de izquierda a derecha). Los niños tendrán que trazar con su dedo índice las letras que conforman su nombre sobre la arena copiando de sus carteles.
3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente la escritura de su nombre, de izquierda a derecha utilizando su dedo índice y copiando de su cartel.
4. **Coordina la visomotricidad** al realizar la escritura de su nombre con su dedo

índice siguiendo los pasos correctos (de izquierda a derecha) copiando de su cartel.

(Evaluación de Proceso N° 3)

Metacognición

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para escribir tu nombre sobre la arena?

Transferencia:

Comenta en tu casa lo que trabajaste hoy en clase.

**Actividad n° 30
(90 minutos)**

Método de aprendizaje:

Expresar en forma oral las adivinanzas con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Escucha las indicaciones para el juego: ¿Qué será? Saldrá 1 participante con una vincha en la frente, a la vincha se le pegará una imagen de algún objeto, fruta, animal, etc., él no deberá saber qué imagen le tocó, los demás compañeros sentados frente al participante deben responder (sí, no, puede ser), a las preguntas que hace el compañero que tiene la vincha, por ejemplo este podrá preguntar: ¿Es una fruta?, ellos responden: **sí** ¿Es de color verde?, ellos responden: **no**, así sucesivamente hasta encontrar la respuesta de la imagen que le tocó. Luego responde: ¿De qué trataba el juego?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** algunos objetos en una bolsa negra (naranja, cuchara, pelota, carro, gorro).
2. **Reconoce** las características del objeto que le tocó para describirlo y crear una adivinanza para decírselas a sus compañeros. Uno de los niños sale afuera por 3 minutos y saca un objeto al azar de la bolsa negra, del objeto que le toco deberá crear una adivinanza para decírsela a sus compañeros y estos puedan adivinarla.
3. **Relaciona** su adivinanza creada con alguna adivinanza que escuchó en algún lugar y se las expresa a sus compañeros.
4. **Organiza** sus ideas para expresar la adivinanza a sus compañeros.
5. **Expresa en forma oral** las adivinanzas al describir características de un objeto para poder crear una adivinanza.

(Evaluación de Proceso N° 4)

Metacognición

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para crear tu adivinanza?

Transferencia:

Comenta en tu casa la adivinanza que aprendiste en clase.

TERCERA SEMANA

**Actividad n° 31
(45 minutos)**

Método de aprendizaje:

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del ensartado, compartiendo lo que tiene.

Motivación:

Escuchan las indicaciones para salir al jardín e ir en busca de un cofre que contiene

fideos de colores e hilo de pescar grueso, los niños seguirán las flechas que indican el camino para encontrar el cofre. Luego responden a las preguntas: ¿Qué habrá dentro del cofre? ¿Cómo podemos utilizar estos materiales?

Desarrollo de la actividad:

1. **Perciben** los materiales con los que van a trabajar la técnica del ensartado (fideos de colores e hilo de pescar).
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del ensartado usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar pulseras.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del ensartado, el niño debe coger el fideo con los dedos índice y pulgar haciendo pinza, luego ensartarlo en el hilo de pescar (podrá escoger los colores de su preferencia).
4. **Manipula** los materiales para ensartar los fideos en el hilo de pescar y elaborar lindas pulseras.

Metacognición

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para ensartar los fideos en el hilo de pescar?

Transferencia:

Comenta en tu casa cómo elaboraste tu linda pulserita.

Actividad n° 32
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /u/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Percibe las indicaciones para jugar al veo-veo, un niño debe decir una palabra alargando el sonido vocálico inicial /u/, el que responde dirá otra palabra que empiece con el mismo sonido. (ejm: veo-veo ¿Qué ves? palabras que empiecen con /u/; uuuuva, uuula-ula, uuuuno, etc.)

Desarrollo de la actividad:

5. **Percibe** las indicaciones para el juego “Ramitas de uvita” estarán sentados en el pasto formaran dos grupos, a cada grupo se les entregará imágenes de palabras entre ellas palabras que empiecen con el sonido vocálico /u/, (uva, uno, unicornio, útiles, utensilios, urraca, universidad, ula-ula). Escuchan la historia de “Ramitas de uvita” quien es una uvita que quiere atrapar con sus ramitas palabras que empiecen con el sonido /u/, los niños deben escoger solo las imágenes de las palabras que empiecen con el sonido vocálico /u/ y pegarlas en las ramitas de uvita, el grupo que no tenga errores será el ganador.
6. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /u/ al pegar en las ramitas de uvita solo las imágenes de palabras que su sonido vocálico empiece con /u/ (ejm: uno, uva, unicornio, etc.).
7. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /u/ con las imágenes de las palabras que pega en las ramitas de uvita.
8. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /u/ que se encuentra al inicio de cada palabra al pegar en las ramitas de uvita solo las imágenes de palabras que su sonido vocálico empiece con /u/ (ejm: uno, uva, unicornio, etc.).

Metacognición:

¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste dificultad para pegar imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /u/?

Transferencia:

Menciona a tu compañero palabras que empiecen con el sonido vocálico /u/.

Actividad n° 33 (90 minutos)

Método de aprendizaje:

Expresar en forma oral las adivinanzas con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Observa el patio decorado para la función: "Adivina adivinador". Responden a las preguntas: ¿Por qué el patio estará decorado? ¿Qué podríamos hacer aquí?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las indicaciones para empezar la función: "Adivina adivinador". Los niños saldrán a exponer sus adivinanzas aprendidas en casa sobre la tarima del escenario.
2. **Reconoce** las características de la adivinanza que aprendió en casa y la expone ante sus demás compañeros.
3. **Relaciona** la adivinanza que aprendió en casa con las adivinanzas que exponen sus compañeros.
4. **Organiza** sus ideas para entender las características de la adivinanza y poder expresarlo a sus compañeros.
5. **Expresa en forma oral** la adivinanza que aprendió en casa al exponerlo ante sus compañeros.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para exponer tu adivinanza ante tus compañeros?

Transferencia

Comenta en casa la adivinanza que más te gusto de la exposición de hoy.

Actividad n° 34 (45 minutos)

Método de aprendizaje:

Coordinar la visomotricidad a través de la escritura del nombre mediante ejercicios grafomotores, compartiendo lo que tiene.

Motivación:

Escucha la canción del "Chuchuwa" al ritmo de la música los niños buscan los carteles con sus nombres que están escondidos en el jardín. Luego responden: ¿Qué hicimos? ¿Cómo reconociste tu nombre?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales para trabajar la escritura de su nombre (carteles con su nombre escrito, témperas de colores, pinceles y fome negro en forma rectangular con una pita para colgar y que se convierta en un lindo cuadro decorativo).
2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar la escritura de su nombre (de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger el pincel). Los niños tendrán que trazar con el pincel escogiendo distintos colores de témperas las letras que conforman su nombre sobre el fome negro, copiando del cartel con su nombre escrito.
3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente la escritura de su nombre, de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger el pincel, ayudados de su cartel.
4. **Coordina la visomotricidad** al realizar la escritura de su nombre siguiendo los pasos correctos de izquierda a derecha y haciendo presión pinza para coger el

pincel, ayudados de su cartel con su nombre escrito.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto escribir tu nombre? ¿Tuviste dificultad para escribir tu nombre con la t mpera?

Transferencia:

Comenta en tu casa lo que trabajamos hoy en clase y escoge un lugar para colgar el cuadro con tu nombre.

**Actividad n  35
(45 minutos)**

M todo de aprendizaje:

Discriminar el sonido voc lico inicial /u/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivaci n:

Escucha las indicaciones para salir al patio, el ni o realiza una consigna motriz (correr en su sitio, saltar, rodar) cada vez que escuche una palabra que empiece con el sonido voc lico /u/. Luego responde a la pregunta:  Con qu  sonido empezaban las palabras que nos indicaban correr en nuestro sitio, saltar y rodar?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el  rbol que se encuentra pegado en la pared del patio, encima del  rbol hay pajaritos reci n nacidos que tienen hambre, su mam  ha ido en busca de comida, pero para llevar la comida hasta sus beb s deber  subir por una escalera, los ni os ayudar n a la mam  a colocar en cada escal n im genes de palabras que empiecen con el sonido voc lico /u/ (uva, uno, unicornio,  tiles, utensilios, urraca, universidad, ula-ula), y as  llegar hasta los beb s y alimentarlos.
2. **Reconoce** el sonido voc lico inicial /u/ al pegar en los escalones im genes de palabras con el sonido voc lico inicial /u/, (uva, uno, unicornio,  tiles, utensilios, urraca, universidad, ula-ula).
3. **Relaciona** el sonido voc lico inicial /u/ con las im genes de las palabras que pega en los escalones.
4. **Discrimina** el sonido voc lico inicial /u/ que se encuentra al inicio de cada palabra al pegar en los escalones im genes de palabras con el sonido voc lico inicial /u/, (uva, uno, unicornio,  tiles, utensilios, urraca, universidad, ula-ula) y as  ayudar a la mam  a llevar el alimento hasta sus beb s.

Metacognici n:

 Qu  aprendiste hoy?  C mo lo hiciste?  Tuviste dificultad para pegar im genes de palabras que empiecen con el sonido voc lico /u/?

Transferencia:

Menciona a tu compa ero palabras que empiecen con el sonido voc lico /u/.

CUARTA SEMANA

**Actividad n  36
(45 minutos)**

M todo de aprendizaje:

Discriminar el sonido voc lico inicial /i/, /o/ y /u/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivaci n:

El ni o observa una caja que llega al sal n dentro de ella se encuentra una ruleta con im genes, tocan la caja, la hacen sonar, dan posibles respuestas de lo que

contiene la caja, luego responde a la pregunta: ¿Cómo podemos utilizar esta ruleta?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** la ruleta hecha de cartulina que contiene dibujos, se hace girar la aguja y cuando se detenga los niños deberán decir palabras que empiecen con el sonido vocálico inicial /o/, /i/ o /u/ (ej. Si la imagen es una iglesia el niño debe mencionar otra palabra que empiece con el mismo sonido inicial, por ej. imán).
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ al mencionar palabras que empiecen con el mismo sonido vocálico que la imagen que le tocó al girar la ruleta.
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ con las palabras que menciona en el juego.
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ que se encuentran al inicio de cada palabra al mencionar palabras que empiecen con el mismo sonido vocálico que la imagen que le tocó al girar la ruleta.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para mencionar palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/, /o/ y /u/?

Transferencia:

Juega con tu compañero al “veo veo” mencionando palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/, /o/ y /u/.

Actividad n° 37
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Expresar en forma oral las adivinanzas con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Observa un video “Adivina que animal es”, escuchan la adivinanza y luego se les dará un tiempo para que busquen la respuesta correcta. Ejemplo: ¿En el agua yo me muevo en el agua vivo bien si yo pico un anzuelo voy a dar a la sartén?

Respuesta: EL PEZ

¿Orejas largas, rabo cortito; corro y salto muy ligerito? Respuesta: EL CONEJO

Luego responden: ¿Qué vimos en el video? ¿Qué nos pedía hacer el video?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** 4 cartulinas con adivinanzas en pictogramas, luego formarán 4 grupos, cada grupo tendrá una adivinanza y se les entregará también cartulinas pequeñas, todo el grupo leerá la adivinanza con la ayuda de los pictogramas tratando de encontrar la posible respuesta para después dibujarla en las cartulinas pequeñas, al finalizar cada grupo lee su adivinanza ante sus demás compañeros y comparan las respuestas.
2. **Reconoce** las características de la adivinanza al tratar de leerla con ayuda de los pictogramas.
3. **Relaciona** su respuesta de la adivinanza con la de sus compañeros. Los grupos saldrán por turnos a leer su adivinanza y mostrar sus posibles respuestas.
4. **Organiza** sus ideas para expresar su posible respuesta a sus compañeros.
5. **Expresa en forma oral** la adivinanza al tratar de leerla con ayuda de los pictogramas y dibuja su respuesta sobre la cartulina.

(Evaluación Final N° 1)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para leer la adivinanza con la ayuda de los pictogramas?

Transferencia

En casa comenta la adivinanza que aprendiste hoy en clase.

Actividad n° 38
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del ensartado, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Escucha el cuento titulado “De hilo en hilo”. Había una vez una niña que se llamaba Juanita era muy hogareña y le gustaba tejer, coser, etc. Su madrina Candelaria le pidió que haga un adorno de perlas. Juanita empezó a ensartar el hilo entre las perlas hasta que formo un hermoso ganso, la tía quedo maravillada al ver el hermoso adorno y exclamo: ¡Qué bello adorno has hecho Juanita, te quiero mucho! Luego responde: ¿De qué trataba la historia? ¿Cómo hizo el adorno Juanita?

Desarrollo de la actividad:

1. **Perciben** los materiales con los que van a trabajar la técnica del ensartado (hilo de pescar y perlas de colores).
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del ensartado usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar collares y pulseras.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del ensartado, el niño debe coger la perla con los dedos índice y pulgar haciendo pinza, luego ensartarlo en el hilo de pescar (escogerá los colores de su preferencia para elaborar collares y pulseras).
4. **Manipula** los materiales para ensartar las perlas en el hilo de pescar y elaborar collares y pulseras.

(Evaluación Final N° 2)**Metacognición:**

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para ensartar las perlas en el hilo de pescar?

Transferencia:

Comenta en casa como elaboraste tu collar y pulsera.

Actividad n° 39
(45 minutos)

Método de aprendizaje:

Coordinar la visomotricidad a través de la escritura del nombre mediante ejercicios grafomotores, ayudando a los compañeros que lo necesitan.

Motivación:

Observa una dramatización “El niño sin nombre”. Luis y Gonzalo estaba jugando en el parque, de pronto vieron a un niño solo; se le acercaron y jugaron todos, de pronto Luis le pregunta cómo te llamas y él respondió no tengo nombre por eso estoy muy triste (se puso a llorar), sus amigos lo llamaron Lucas y desde ese momento él tuvo su nombre y aprendió a escribirlo para nunca olvidarlo. Luego responden: ¿Qué pasaba en la historia? ¿Qué hizo el niño para no olvidarse nunca de su nombre?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales para trabajar la escritura de su nombre (micas y dentro de ella una hoja con una línea base en tamaño grande y plumón de pizarra para la escritura de su nombre).
2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar la escritura de su nombre

(de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger el plumón). Los niños tendrán que trazar con el plumón las letras que conforman su nombre sobre la mica respetando la línea base.

3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente la escritura de su nombre, de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger el plumón.
4. **Coordina la visomotricidad** al realizar la escritura de su nombre sobre la mica siguiendo los pasos correctos de izquierda a derecha y haciendo presión pinza para coger el plumón.

(Evaluación Final N° 3)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto escribir tu nombre? ¿Tuviste dificultad para escribir tu nombre con el plumón sobre la mica?

Transferencia:

Comenta en tu casa lo que trabajamos hoy en clase.

Actividad n° 40
(90 minutos)

Método de aprendizaje:

Discriminar el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación:

Escucha las indicaciones para salir al patio, observa un circuito con obstáculos para pasar estos obstáculos el niño debe decir palabras que empiecen con su sonido vocálico /i/, /o/, /u/, una vez que haya mencionado una palabra con uno de los sonidos vocálicos este podrá intentar pasar un obstáculo, esto se repite hasta que logre pasar por los tres obstáculos. Luego responde: ¿De qué trataba el juego?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las imágenes que se encuentran sobre su mesa, las recorta e identifica cual es el sonido inicial con el que empiezan para poder ubicarlas y pegarlas en el recuadro según el modelo.
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ al ubicar según el modelo palabras que empiezan con el sonido vocálico /i/, /o/ y /u/. (ej.: el modelo es la imagen de un indio, el niño tendrá que buscar entre sus figuras cuál de ellas empieza con el mismo sonido vocálico /i/ que indio, tendrá que hacer lo mismo con el sonido vocálico /o/ y /u/).
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ con las imágenes de las palabras que debe ubicar en el recuadro según el modelo.
4. **Discrimina** el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ que se encuentran al inicio de cada palabra al ubicar según el modelo palabras que empiezan con el sonido vocálico /i/, /o/ y /u/.

(Evaluación Final N° 4)

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultad para mencionar palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/, /o/ y /u/?

Transferencia:

Juega con tu compañero a ritmo "A gogó" mencionando palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/, /o/ y /u/.

Vocabulario:

- Sonidos vocálicos /i/, /o/, /u/
- Preñión pinza
- Adivinanzas
- Chistes
- Pictogramas
- Ensartado
- Elaborar
- Modelar plastilina
- Cuentas
- Hilo de pescar
- Pabilo

3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia

GUÍA DE ACTIVIDADES - UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombres y apellidos: _____ Nivel: Inicial Grado: 5 años
 Profesoras: Elizabeth Osorio – Lesly Mayo Área : Comunicación Sección: ____ Fecha: ____

ACTIVIDAD 21

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. Percibe los materiales y las indicaciones para el juego: “Los dibujos con la /i/ y /o/” (cartulinas blancas del tamaño de la mitad de una hoja A4, lápices, crayolas y 8 imágenes (oreja, ojo, oso, oveja, indio, iglesia, iguana, iglú) en tamaño A4 de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/).

2. Reconoce el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ al dibujar imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/. Se formarán 4 grupos y cada grupo tendrá 2 imágenes una que empiece con el sonido vocálico /i/ y la otra con la /o/, el grupo dibujará en sus cartulinas imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/, ganará el grupo que tenga más dibujos de palabras con el sonido vocálico /i/ y /o/ (ej. dibujos de: iglesia, olla, iglú, oveja, etc.).

3. Relaciona el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ con sus dibujos de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/.

4. Discrimina el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ que se encuentran al inicio de cada palabra al dibujar imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/ (ej. iglesia, olla, iglú, oveja etc.), luego lo pega en el lugar que le corresponde.

ACTIVIDAD 22

Capacidad: Comprensión
y expresión

Destreza: Expresar
en forma oral

Expresar en forma oral las adivinanzas con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. Percibe el paleógrafo que se encuentra pegado en la pizarra con pictogramas “Adivinanza el ave nocturna”

2. Reconoce las características de la adivinanza al tratar de leerla con ayuda de los pictogramas.

3. Relaciona su respuesta de la adivinanza con la de sus compañeros. Los niños levantan la mano para pararse y expresar sus posibles respuestas.

4. Organiza sus ideas para expresar su posible respuesta a sus compañeros.

5. Expresa en forma oral la adivinanza al tratar de leerla con ayuda de los pictogramas.

ACTIVIDAD 23

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad a través de la escritura del nombre mediante ejercicios grafomotores, ayudando a los compañeros que lo necesitan.

1. Percibe su nombre escrito en un cartón y plastilinas de colores.

2. Reconoce las letras de su nombre en el cartón para colocar las tiritas de la plastilina sobre su

nombre. Los niños modelarán con tiritas de plastilina las letras de su nombre, luego colocará las tiritas de plastilina sobre las letras de su nombre escritas en el cartón.

3. Organiza el material a utilizar para escribir su nombre con la ayuda de la plastilina sobre el cartón.

4. Coordina la visomotricidad a través de la escritura de su nombre al modelar con plastilina su nombre y pegarlo sobre el cartón.

ACTIVIDAD 24

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza: Manipular

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del ensartado, compartiendo lo que tiene.

1. Percibe el material con el que van a trabajar (sorbetes de diferentes colores y pabilo).

2. Reconoce los movimientos adecuados de la técnica del ensartado usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar un collar.

3. Describe los pasos que debe seguir para realizar la técnica del ensartado, el niño debe coger el sorbete con los dedos índice y pulgar haciendo pinza, luego ensartarlo en el pabilo (podrá escoger los colores de su preferencia).

4. Manipula los materiales para ensartar el pabilo en los sorbetes cortados de diferentes colores y crear un lindo collar.

ACTIVIDAD 25

Capacidad: Comprensión
y Expresión

Destreza: Expresar
en forma oral

Expresar en forma oral los chistes con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. Percibe el paleógrafo que se encuentra pegado en la pizarra con pictogramas.

2. Reconoce las características del chiste al leerlas con ayuda del pictograma para poder entenderlo.

3. Relaciona el chiste que escuchó en la clase con los chistes que escuchó en alguna fiesta infantil o en algún lugar donde asistió y lo comenta con sus compañeros.

4. Organiza sus ideas para entender el contenido del chiste y expresarlo a sus compañeros.

5. Expresa en forma oral el chiste al leerlo con la ayuda del pictograma.

ACTIVIDAD 26

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. Percibe los materiales (tarjetas con imágenes de palabras que empiezan con el sonido vocálico /i/ y /o/, imán, oveja, iguana, ola, indio, olla, iglú, oso, isla, oreja, impresora y ojo).

2. Reconoce el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ al juntarse solo los niños que sus tarjetas empiecen con el mismo sonido vocálico /i/ u /o/ según la palabra que escucharon (ej.: palabra: imperdible = tarjeta con la imagen de un imán). Cada niño tendrá una tarjeta colgada en su cuello al ritmo de la pandereta caminarán, correrán, bailarían, etc., mezclándose entre ellos, cuando la pandereta se detenga escucharán una palabra que empiece con su sonido vocálico /i/ u /o/, por ej.: la palabra es: iglesia, se juntarán solo los niños que sus tarjetas empiecen con el mismo sonido vocálico que iglesia = /i/, lo mismo será con el sonido vocálico inicial /o/.

3. Relaciona el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ con las palabras que empiecen con el sonido vocálico /i/ y /o/.

4. Discrimina el sonido vocálico inicial /i/ y /o/ que se encuentran al inicio de cada palabra al juntarse solo los niños que sus tarjetas empiecen con el mismo sonido vocálico /i/ u /o/ que la palabra que escucharon (ej.: palabra: oruga = tarjeta con la imagen de un ojo).

ACTIVIDAD 27

Capacidad:
Comprensión y Expresión

Destreza: Expresar
en forma oral

Expresar en forma oral los chistes con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. **Percibe** las indicaciones para la exposición de los chistes aprendidos en casa, el aula se encuentra decorada para que ellos sean los niños cuenta chistes, el primer voluntario se colocará una nariz roja para exponer su chiste y así sucesivamente con los demás.
2. **Reconoce** las características del chiste que aprendió en casa y lo expone a sus demás compañeros.
3. **Relaciona** el chiste que aprendió en casa con los chistes que exponen sus compañeros.
4. **Organiza** sus ideas para entender el contenido del chiste y poder expresarlo a sus compañeros.
5. **Expresa en forma oral** los chistes que aprendió en casa al exponerlo ante sus compañeros.

ACTIVIDAD 28

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza: Manipular

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del ensartado, compartiendo lo que tiene.

1. **Perciben** los materiales con los que van a trabajar la técnica del ensartado (cuentas de colores e hilo de pescar).
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del ensartado usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar gusanitos.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del ensartado, el niño debe coger la cuenta con los dedos índice y pulgar haciendo pinza, luego ensartarlo en el hilo de pescar (podrá escoger los colores de su preferencia para elaborar su gusanito).
4. **Manipula** los materiales para ensartar las cuentas en el hilo de pescar y elaborar su gusanito.

ACTIVIDAD 29

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad a través de la escritura de su nombre mediante ejercicios grafomotores, ayudando a los compañeros que lo necesitan.

1. **Percibe** los materiales para trabajar con arena (en bandejas) la escritura de su nombre y los carteles de su nombre.
2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar la escritura de su nombre (de izquierda a derecha). Los niños tendrán que trazar con su dedo índice las letras que conforman su nombre sobre la arena copiando de sus carteles.
3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente la escritura de su nombre, de izquierda a derecha utilizando su dedo índice y copiando de su cartel.
4. **Coordina la visomotricidad** al realizar la escritura de su nombre con su dedo índice siguiendo los pasos correctos (de izquierda a derecha) copiando de su cartel.

ACTIVIDAD 30**Capacidad:** Comprensión y Expresión**Destreza:** Expresar en forma oral

Expresar en forma oral las adivinanzas con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. **Percibe** algunos objetos en una bolsa negra (naranja, cuchara, pelota, carro, gorro).
2. **Reconoce** las características del objeto que le tocó para describirlo y crear una adivinanza para decírselas a sus compañeros. Uno de los niños sale afuera por 3 minutos y saca un objeto al azar de la bolsa negra, del objeto que le toco deberá crear una adivinanza para decírsela a sus compañeros y estos puedan adivinarla.
3. **Relaciona** su adivinanza creada con alguna adivinanza que escuchó en algún lugar y se la expresa a sus compañeros.
4. **Organiza** sus ideas para expresar la adivinanza a sus compañeros.
5. **Expresa en forma oral** las adivinanzas al describir características de un objeto para poder crear una adivinanza.

ACTIVIDAD 31**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del ensartado, compartiendo lo que tiene.

1. **Perciben** los materiales con los que van a trabajar la técnica del ensartado (fideos de colores e hilo de pescar).
2. **Reconoce** los movimientos adecuados de la técnica del ensartado usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar pulseras.
3. **Describe** los pasos que debe seguir para realizar la técnica del ensartado, el niño debe coger el fideo con los dedos índice y pulgar haciendo pinza, luego ensartarlo en el hilo de pescar (podrá escoger los colores de su preferencia).
4. **Manipula** los materiales para ensartar los fideos en el hilo de pescar y elaborar lindas pulseras.

ACTIVIDAD 32**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /u/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. **Percibe** las indicaciones para el juego “Ramitas de uvita” estarán sentados en el pasto formaran dos grupos, a cada grupo se les entregará imágenes de palabras entre ellas palabras que empiecen con el sonido vocálico /u/, (uva, uno, unicornio, útiles, utensilios, urraca, universidad, ula-ula). Escuchan la historia de “Ramitas de uvita” quien es una uvita que quiere atrapar con sus ramitas palabras que empiecen con el sonido /u/, los niños deben escoger solo las imágenes de las palabras que empiecen con el sonido vocálico /u/ y pegarlas en las ramitas de uvita, el grupo que no tenga errores será el ganador.
2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /u/ al pegar en las ramitas de uvita solo las imágenes de palabras que su sonido vocálico empiece con /u/ (ej.: uno, uva, unicornio, etc.).
3. **Relaciona** el sonido vocálico inicial /u/ con las imágenes de las palabras que pega en las ramitas de uvita.

4. Discrimina el sonido vocálico inicial /u/ que se encuentra al inicio de cada palabra al pegar en las ramitas de uita solo las imágenes de palabras que su sonido vocálico empieza con /u/ (ej.: uno, uva, unicornio, etc.).

ACTIVIDAD 33

Capacidad:
Comprensión y Expresión

Destreza: Expresar
en forma oral

Expresar en forma oral las adivinanzas con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. **Percibe** las indicaciones para empezar la función: “Adivina adivinador”. Los niños saldrán a exponer sus adivinanzas aprendidas en casa sobre la tarima del escenario.

2. **Reconoce** las características de la adivinanza que aprendió en casa y la expone ante sus demás compañeros.

3. **Relaciona** la adivinanza que aprendió en casa con las adivinanzas que exponen sus compañeros.

4. **Organiza** sus ideas para entender las características de la adivinanza y poder expresarlo a sus compañeros.

5. **Expresa en forma oral** la adivinanza que aprendió en casa al exponerlo ante sus compañeros.

ACTIVIDAD 34

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad a través de la escritura del nombre mediante ejercicios grafomotores, compartiendo lo que tiene.

1. **Percibe** los materiales para trabajar la escritura de su nombre (carteles con su nombre escrito, témperas de colores, pinceles y fome negro en forma rectangular con una pita para colgar y que se convierta en un lindo cuadro decorativo).

2. **Reconoce** el camino que debe seguir para realizar la escritura de su nombre (de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger el pincel). Los niños tendrán que trazar con el pincel escogiendo distintos colores de témperas las letras que conforman su nombre sobre el fome negro, copiando del cartel con su nombre escrito.

3. **Organiza** los pasos a seguir para realizar correctamente la escritura de su nombre, de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger el pincel, ayudados de su cartel.

4. **Coordina la visomotricidad** al realizar la escritura de su nombre siguiendo los pasos correctos de izquierda a derecha y haciendo presión pinza para coger el pincel, ayudados de su cartel con su nombre escrito.

ACTIVIDAD 35

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /u/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. **Percibe** el árbol que se encuentra pegado en la pared del patio, encima del árbol hay pajaritos recién nacidos que tienen hambre, su mamá ha ido en busca de comida, pero para llevar la comida hasta sus bebés deberá subir por una escalera, los niños ayudarán a la mamá a colocar en cada escalón imágenes de palabras que empiecen con el sonido vocálico /u/ (uva, uno, unicornio, útiles, utensilios, urraca, universidad, ula-ula), y así llegar hasta los bebés y alimentarlos.

2. **Reconoce** el sonido vocálico inicial /u/ al pegar en los escalones imágenes de palabras con el sonido vocálico inicial /u/, (uva, uno, unicornio, útiles, utensilios, urraca, universidad, ula-ula).

3. Relaciona el sonido vocálico inicial /u/ con las imágenes de las palabras que pega en los escalones.

4. Discrimina el sonido vocálico inicial /u/ que se encuentra al inicio de cada palabra al pegar en los escalones imágenes de palabras con el sonido vocálico inicial /u/, (uva, uno, unicornio, útiles, utensilios, urraca, universidad, ula-ula) y así ayudar a la mamá a llevar el alimento hasta sus bebés.

ACTIVIDAD 36

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. Percibe la ruleta hecha de cartulina que contiene dibujos, se hace girar la aguja y cuando se detenga los niños deberán decir palabras que empiecen con el sonido vocálico inicial /o/, /i/ o /u/ (ej. Si la imagen es una iglesia el niño debe mencionar otra palabra que empiece con el mismo sonido inicial, por ej. imán).

2. Reconoce el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ al mencionar palabras que empiecen con el mismo sonido vocálico que la imagen que le tocó al girar la ruleta.

3. Relaciona el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ con las palabras que menciona en el juego.

4. Discrimina el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ que se encuentran al inicio de cada palabra al mencionar palabras que empiecen con el mismo sonido vocálico que la imagen que le tocó al girar la ruleta.

ACTIVIDAD 37

Capacidad: Comprensión
y Expresión

Destreza: Expresar
en forma oral

Expresar en forma oral las adivinanzas con buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. Percibe 4 cartulinas con adivinanzas en pictogramas, luego formarán 4 grupos, cada grupo tendrá una adivinanza y se les entregará también cartulinas pequeñas, todo el grupo leerá la adivinanza con la ayuda de los pictogramas tratando de encontrar la posible respuesta para después dibujarla en las cartulinas pequeñas, al finalizar cada grupo lee su adivinanza ante sus demás compañeros y comparan las respuestas.

2. Reconoce las características de la adivinanza al tratar de leerla con ayuda de los pictogramas.

3. Relaciona su respuesta de la adivinanza con la de sus compañeros. Los grupos saldrán por turnos a leer su adivinanza y mostrar sus posibles respuestas.

4. Organiza sus ideas para expresar su posible respuesta a sus compañeros.

5. Expresa en forma oral la adivinanza al tratar de leerla con ayuda de los pictogramas y dibuja su respuesta sobre la cartulina.

ACTIVIDAD 38

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza: Manipular

Manipular objetos e instrumentos a través del sentido del tacto mediante la técnica del ensartado, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. Perciben los materiales con los que van a trabajar la técnica del ensartado (hilo de pescar y perlas de colores).

2. Reconoce los movimientos adecuados de la técnica del ensartado usando los dedos índice y

pulgar como pinzas para elaborar collares y pulseras.

3. Describe los pasos que debe seguir para realizar la técnica del ensartado, el niño debe coger la perla con los dedos índice y pulgar haciendo pinza, luego ensartarlo en el hilo de pescar (escogerá los colores de su preferencia para elaborar collares y pulseras).

4. Manipula los materiales para ensartar las perlas en el hilo de pescar y elaborar collares y pulseras.

ACTIVIDAD 39

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad a través de la escritura del nombre mediante ejercicios grafomotores, ayudando a los compañeros que lo necesitan.

1. Percibe los materiales para trabajar la escritura de su nombre (micas y dentro de ella una hoja con una línea base en tamaño grande y plumón de pizarra para la escritura de su nombre).

2. Reconoce el camino que debe seguir para realizar la escritura de su nombre (de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger el plumón). Los niños tendrán que trazar con el plumón las letras que conforman su nombre sobre la mica respetando la línea base.

3. Organiza los pasos a seguir para realizar correctamente la escritura de su nombre, de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger el plumón.

4. Coordina la visomotricidad al realizar la escritura de su nombre sobre la mica siguiendo los pasos correctos de izquierda a derecha y haciendo presión pinza para coger el plumón.

ACTIVIDAD 40

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Discriminar el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ en las palabras mediante diversos juegos, cumpliendo con las actividades asignadas.

1. Percibe las imágenes que se encuentran sobre su mesa, las recorta e identifica cual es el sonido inicial con el que empiezan para poder ubicarlas y pegarlas en el recuadro según el modelo.

2. Reconoce el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ al ubicar según el modelo palabras que empiezan con el sonido vocálico /i/, /o/ y /u/. (ej.: el modelo es la imagen de un indio, el niño tendrá que buscar entre sus figuras cuál de ellas empieza con el mismo sonido vocálico /i/ que indio, tendrá que hacer lo mismo con el sonido vocálico /o/ y /u/).

3. Relaciona el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ con las imágenes de las palabras que debe ubicar en el recuadro según el modelo.

4. Discrimina el sonido vocálico inicial /i/, /o/ y /u/ que se encuentran al inicio de cada palabra al ubicar según el modelo palabras que empiezan con el sonido vocálico /i/, /o/ y /u/.



3.2.2.3. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.

EVALUACIÓN DE PROCESO N° 1
UNIDAD N° 2
COMUNICACIÓN: Sonido vocálico inicial /i/ - /o/
Estudiante:

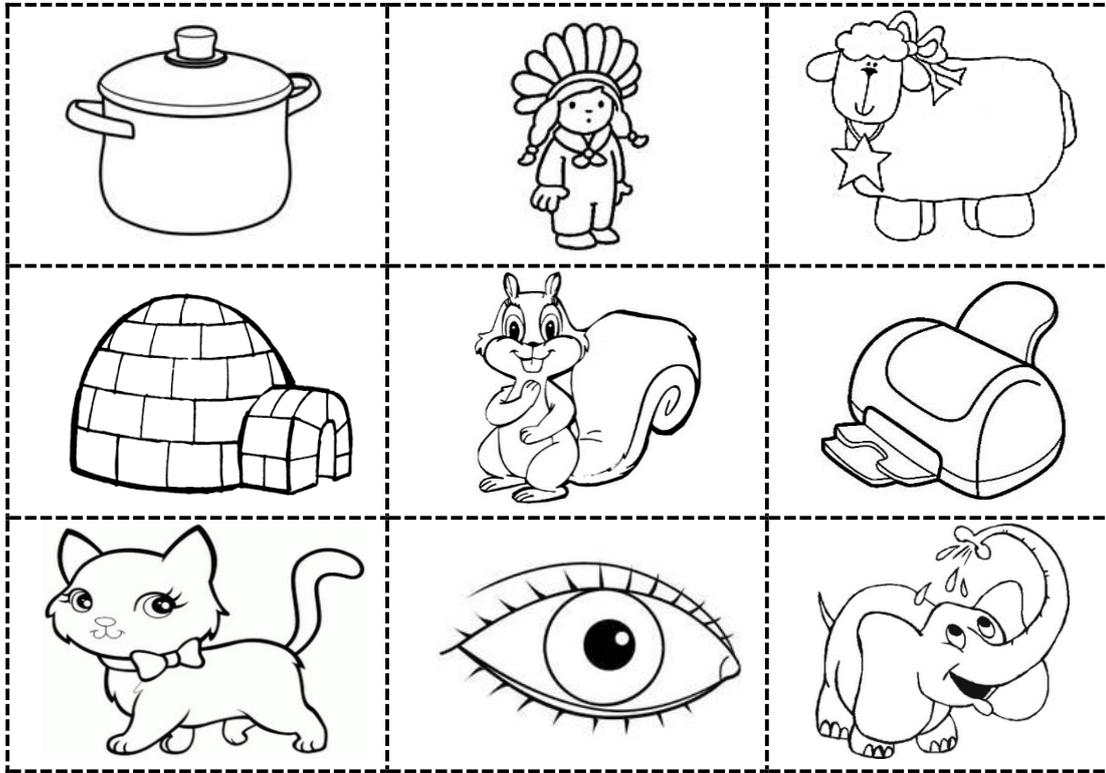
Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Discriminar

Discrimina el sonido vocálico inicial /i/ - /o/ en las palabras ubicando en el recuadro las imágenes que empiecen con el sonido vocálico /i/ - /o/ según el modelo, recortando y pegando tus figuras.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Discrimina el sonido inicial /i/ - /o/ en todas las palabras y las ubica en el recuadro según el modelo.	A
Discrimina el sonido inicial /i/ - /o/ en algunas palabras y las ubica en el recuadro según el modelo.	B
Discrimina el sonido inicial /i/ - /o/ en una o ninguna palabra y la ubica en el recuadro según el modelo.	C





**EVALUACIÓN DE PROCESO N° 2
UNIDAD N° 2**

COMUNICACIÓN: Técnica del ensartado

Estudiante:

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza:
Manipular

Manipula los materiales para ensartar las cuentas en el hilo de pescar y elaborar su gusanito.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Manipula los materiales logrando ensartar todas las cuentas en el hilo de pescar usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar su gusanito.	A
Manipula los materiales logrando ensartar algunas cuentas en el hilo de pescar usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar su gusanito.	B
Manipula los materiales con dificultad logrando ensartar una o ninguna de las cuentas en el hilo de pescar siguiendo los pasos incorrectamente.	C



**EVALUACIÓN DE PROCESO N° 3
UNIDAD N° 2**

COMUNICACIÓN: Escritura de su nombre

Estudiante:

Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad

Coordina la visomotricidad realizando la escritura de tu nombre sobre la línea base y empezando de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger tu lápiz.

<hr/>
<hr/>
<hr/>

Matriz de evaluación con los indicadores de logro

Coordina la visomotricidad al escribir su nombre sin dificultad sobre la línea base empezando de izquierda a derecha y haciendo presión pinza para coger su lápiz.	A
Coordina la visomotricidad al escribir su nombre con algo de dificultad sobre la línea base empezando de izquierda a derecha y haciendo presión pinza para coger su lápiz.	B
Coordina la visomotricidad al escribir su nombre con dificultad sobre la línea base, siguiendo los pasos incorrectamente.	C



**EVALUACIÓN DE PROCESO N° 4
UNIDAD N° 2**

COMUNICACIÓN: Adivinanzas

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión y
expresión

Destreza:
Expresar en forma
oral

Expresa en forma oral las adivinanzas al describir características de un objeto para poder crear una adivinanza.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Expresa en forma oral la adivinanza, con buena pronunciación, claridad y entonación.	A
Expresa en forma oral la adivinanza con algo de dificultad en la pronunciación, claridad y entonación.	B
Expresa en forma oral la adivinanza con dificultad en la pronunciación, claridad y entonación.	C



**EVALUACIÓN FINAL N° 1
UNIDAD N° 2**

COMUNICACIÓN: Adivinanzas

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión y
expresión

Destreza:
Expresar en forma
oral

Expresa en forma oral la adivinanza y léela con ayuda de los pictogramas para luego exponerla a tus compañeros.

Pequeña como un



y cuida la



como un



Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Expresa en forma oral la adivinanza con buena pronunciación, claridad y entonación.	A
Expresa en forma oral la adivinanza con algo de dificultad en la pronunciación, claridad y entonación.	B
Expresa en forma oral la adivinanza con dificultad en la pronunciación, claridad y entonación.	C



EVALUACIÓN FINAL N° 2 UNIDAD N° 2
COMUNICACIÓN: Técnica del ensartado
Estudiante:

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza:
Manipular

Manipula los materiales para ensartar las perlas en el hilo de pescar y elaborar collares y pulseras.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Manipula los materiales logrando ensartar todas las perlas en el hilo de pescar usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar su collar y pulsera.	A
Manipula los materiales logrando ensartar algunas de las perlas en el hilo de pescar usando los dedos índice y pulgar como pinzas para elaborar su collar y pulsera.	B
Manipula los materiales con dificultad logrando ensartar una o ninguna de las perlas en el hilo de pescar siguiendo los pasos incorrectamente.	C



**EVALUACIÓN FINAL N° 3
UNIDAD N° 2**

COMUNICACIÓN: Escritura de su nombre

Estudiante:

Capacidad:
Expresión

Destreza:
Coordinar la
visomotricidad

Coordina la visomotricidad realizando la escritura de tu nombre sobre la línea base y empezando de izquierda a derecha haciendo presión pinza para coger tu lápiz.

<hr/>
<hr/>
<hr/>

Matriz de evaluación con los indicadores de logro

Coordina la visomotricidad al escribir su nombre sin dificultad sobre la línea base empezando de izquierda a derecha y haciendo presión pinza para coger su lápiz.	A
Coordina la visomotricidad al escribir su nombre con algo de dificultad sobre la línea base empezando de izquierda a derecha y haciendo presión pinza para coger su lápiz.	B
Coordina la visomotricidad al escribir su nombre con dificultad sobre la línea base, siguiendo los pasos incorrectamente.	C



EVALUACIÓN FINAL N° 4
UNIDAD N° 2

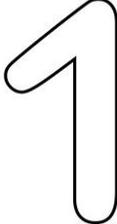
COMUNICACIÓN: Sonido vocálico inicial /i/ - /o/ - /u/

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

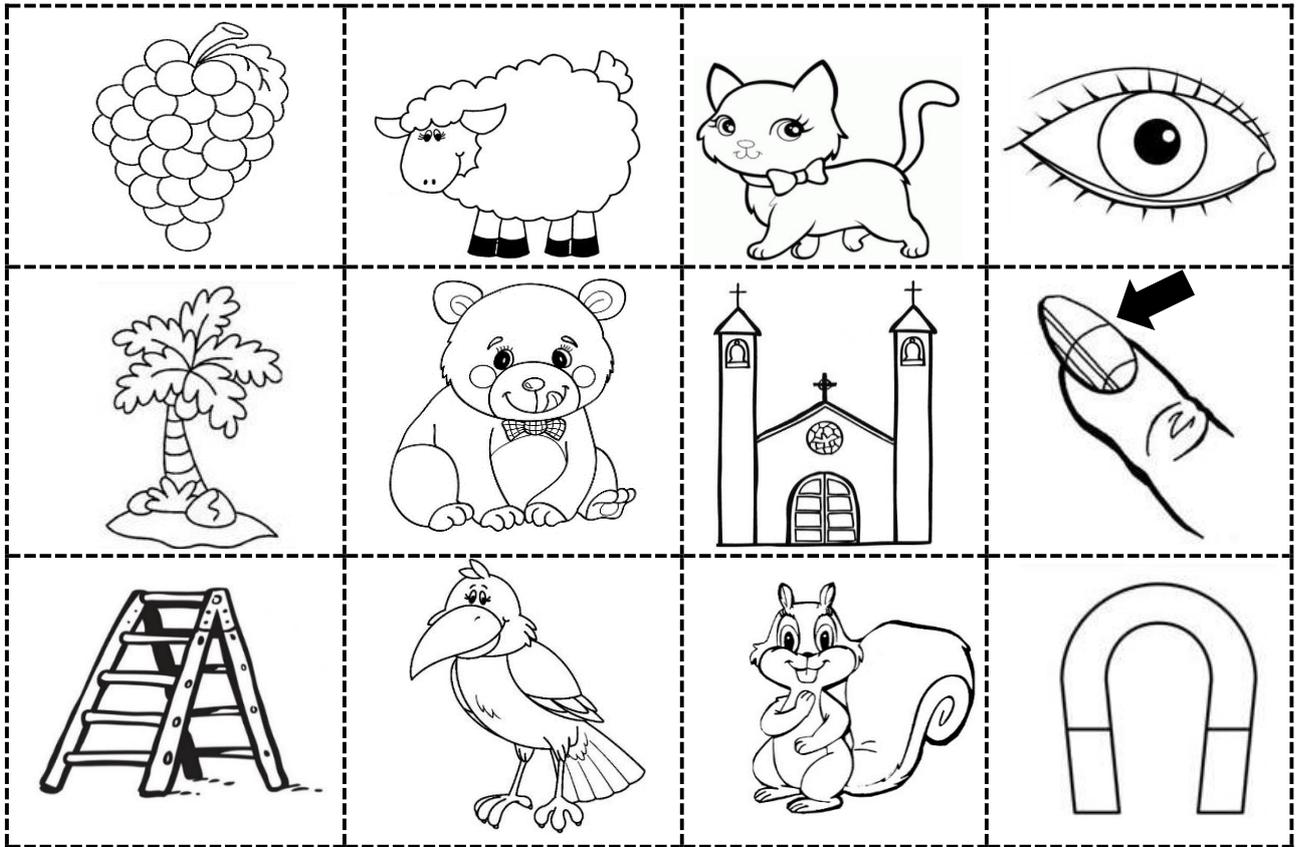
Destreza:
Discriminar

Discrimina el sonido vocálico inicial /i/ - /o/ - /u/ en las palabras ubicando en el recuadro las imágenes que empiecen con el sonido vocálico /i/ - /o/ - /u/ según el modelo, recortando y pegando tus figuras.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Discrimina el sonido inicial /i/ - /o/ - /u/ en todas las palabras y las ubica en el recuadro según el modelo.	A
Discrimina el sonido inicial /i/ - /o/ - /u/ en algunas palabras y las ubica en el recuadro según el modelo.	B
Discrimina el sonido inicial /i/ - /o/ - /u/ en una o ninguna palabra y la ubica en el recuadro según el modelo.	C



4. Conclusiones

El modelo T de Román y Díez sintetiza los elementos del currículo y permite a los alumnos desarrollar capacidades-destrezas, valores-actitudes, como fines, utilizando como medios los contenidos y los métodos de aprendizaje, dando prioridad al desarrollo de los “procesos mentales”.

Aplicando el modelo T, podremos desarrollar en nuestros alumnos la inteligencia en sus tres componentes: el cognitivo, el afectivo y los esquemas mentales, de esta manera el alumno “aprende a pensar y a sentir para poder aprender durante toda la vida”.

El maestro debe ser mediador del aprendizaje, mediador de la cultura social e institucional y arquitecto del conocimiento, logrando así niños que aprenden porque quieren aprender y no porque tienen que aprender.

El objetivo de este paradigma es lograr una escuela que desarrolle capacidades-destrezas, valores-actitudes, que enseñe a aprender a aprender para seguir aprendiendo durante toda la vida.

Es importante empezar a desarrollar desde temprana edad las habilidades comunicativas en los niños, para que cuando estos sean adultos no tengan problemas para comunicarse y socializar con los demás.

Recomendaciones

Como docentes de inicial debemos elaborar de manera comprometida las programaciones curriculares por grados y áreas para seleccionar de modo pertinente las capacidades-destrezas, los valores-actitudes, contenidos y estrategias/métodos que aplicaremos dentro del aula.

Difundir los resultados obtenidos de esta investigación a fin de que la comunidad pedagógica conozca la alternativa metodológica de intervención en la mejora de las habilidades comunicativas en estudiantes de educación inicial.

Incorporar el Modelo T en la Institución Educativa privada de Surco, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias

- Abbagnano, N. y Visalberghi, A. (1992). *Historia de la pedagogía*. 9º ed. Madrid: Fondo de cultura económica.
- Andrich, S. y Miato, L. (2013). *Didáctica de las operaciones mentales: Producir*. Madrid: Narcea.
- Berté, M. (2014). *Didáctica de las operaciones mentales: Reflexionar*. Madrid: Narcea.
- Cacciamani, St. (2014). *Didáctica de las operaciones mentales: Formular hipótesis*. Madrid: Narcea.
- Casas, L. (2006). *Evaluación de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento*. Perspectiva didáctica. Santiago, Chile: Arrayan.
- Corradini, M. (2011). *Didáctica de las operaciones mentales: Crear*. Madrid: Narcea.
- Czerwinsky, L. (2013). *Didáctica de las operaciones mentales: Observar*. Madrid: Narcea.
- Damián, L. (2006). *Evaluación de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento*. Santiago de Chile: Arrayan Editores.
- De Sánchez, M. (1995). *Desarrollo de habilidades de pensamiento; procesos básicos del pensamiento*. México: 2da Ed. Trillas, Itesm.
- Farello, P. y Bianchi, F. (2012). *Didáctica de las operaciones mentales: Describir*. Madrid: Narcea.
- Faure, E. y et al. (1973). *Aprender a ser*. 2º ed. Madrid: Alianza Editorial.
- Galetto, M. y Romano, A. (2012). *Didáctica de las operaciones mentales: Experimentar*. Madrid: Narcea.
- Gromi, A. (2013). *Didáctica de las operaciones mentales: Juzgar*. Madrid: Narcea.
- Latorre, M. (2010) *Teoría y paradigmas de la educación*. Lima: Visionpcperu
- Latorre, M. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad: Programación y evaluación Educación inicial*. Lima: San Marcos
- Latorre, M. y Seco, C. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad- I Teoría*. Lima: Santillana.

Murcio, A. (2013). *Didáctica de las operaciones mentales: Interpretar*. Madrid: Narcea.

Plessi, P. (2011). *Didáctica de las operaciones mentales: Evaluar*. Madrid: Narcea.

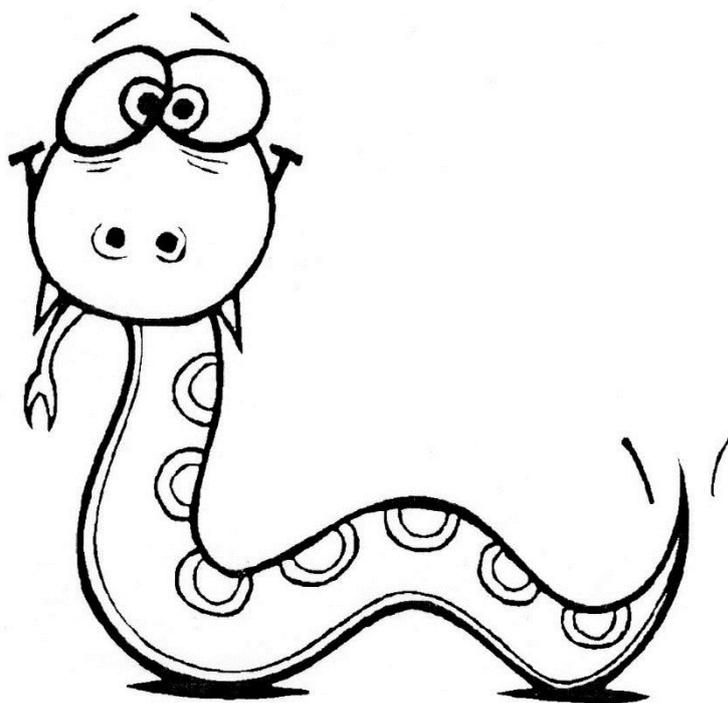
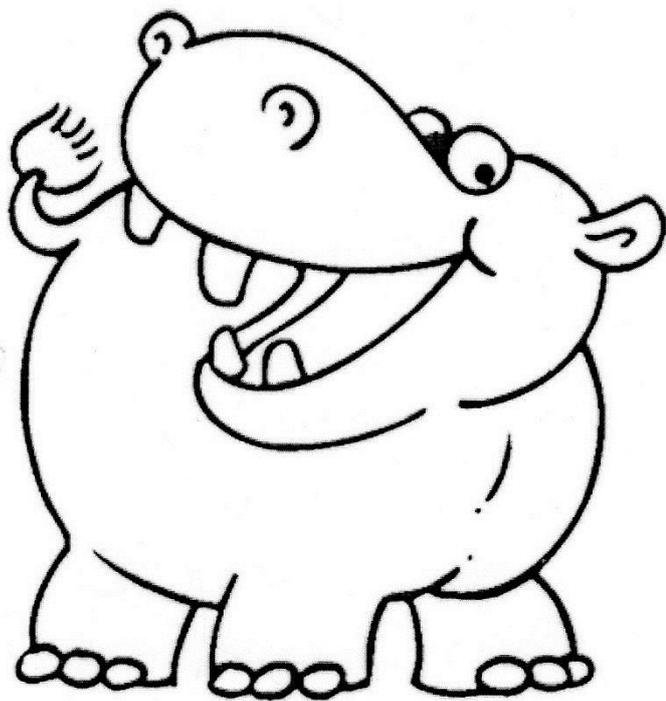
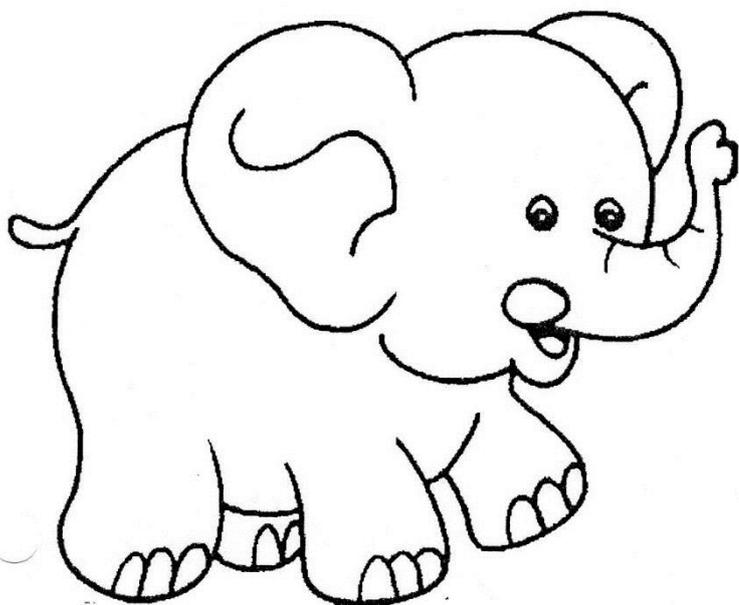
Román, M. (2011). *Aprender a aprender en la sociedad del conocimiento*. Madrid, España: Conocimiento.

Román, M. y Díez, E. (2009). *La inteligencia escolar, aplicaciones al aula. Una nueva teoría para una nueva sociedad*. Madrid, España: Conocimiento.

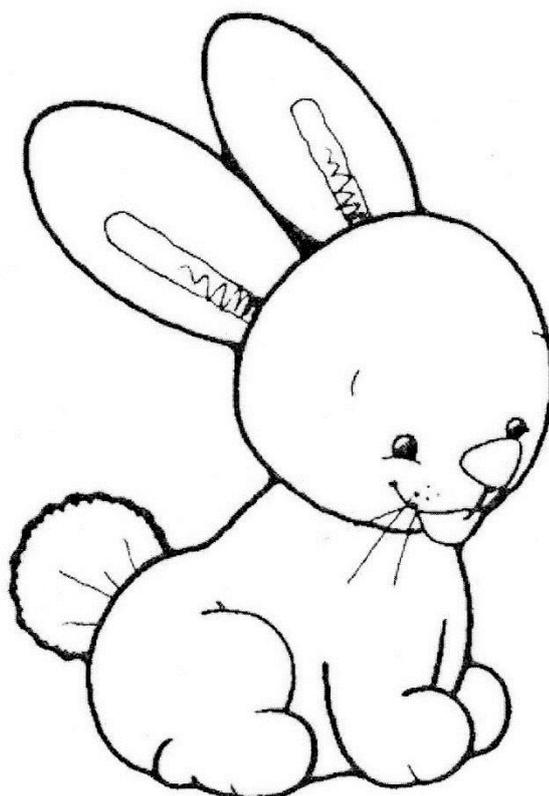
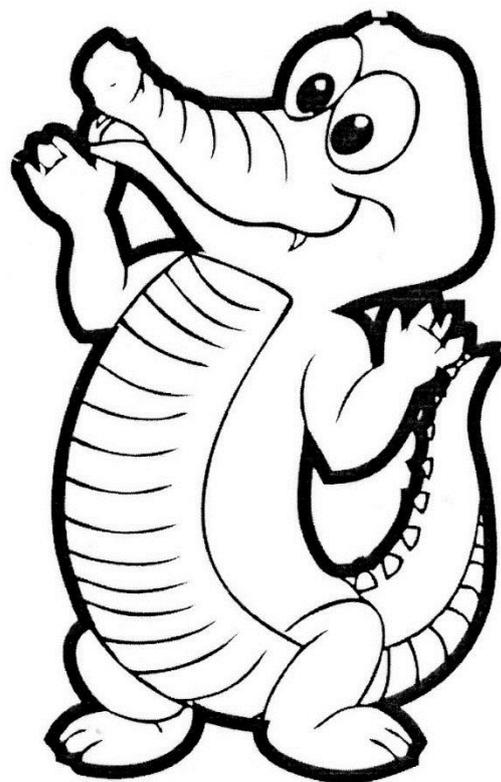
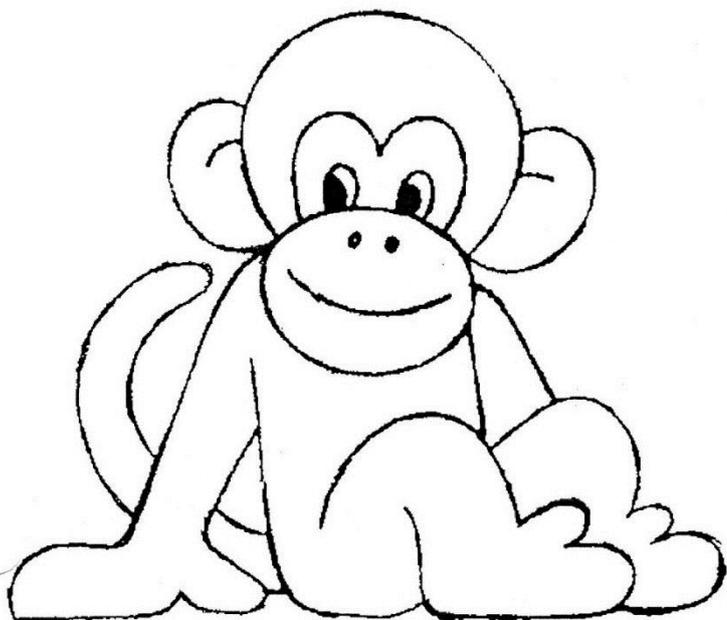
Tosolini, A. (2014). *Didáctica de las operaciones mentales: Comparar*. Madrid: Narcea.

Tuffanelli, L. (2010). *Didáctica de las operaciones mentales: Comprender*. Madrid: Narcea.

Anexos 1



Anexo 1



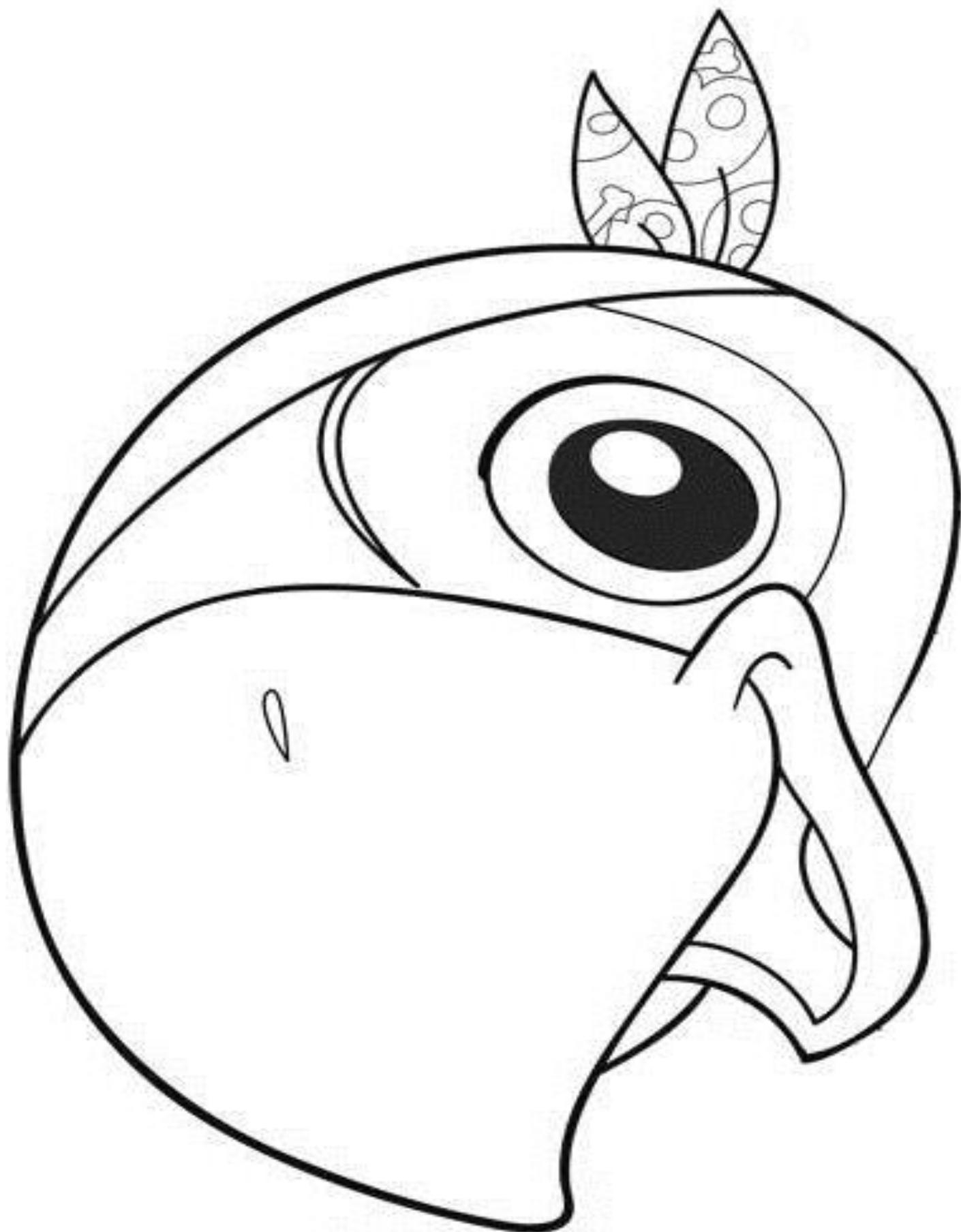
Anexo 2



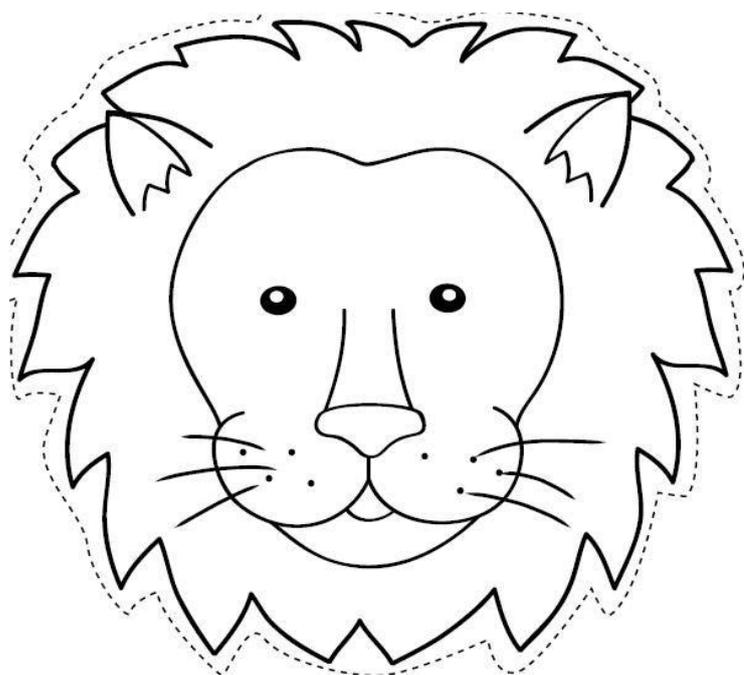
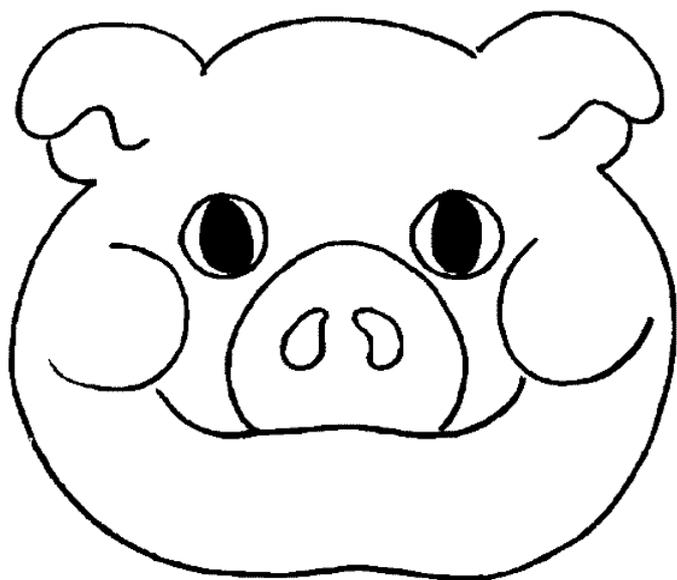
Anexo 2



Anexo 2



Anexo 3



Anexo 3

