



**UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT**

FACULTAD DE EDUCACIÓN PSICOLOGÍA

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

**DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS
BÁSICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL EN
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE SAN
JUAN DE MIRAFLORES**

KIARA BARRANTES MACHER
PATRICIA DELGADO LOAIZA

Proyecto para optar el Título Profesional

Lima – Perú

2017

Dedicatoria

A Dios y a María por estar siempre conmigo de la mano haciéndome cada vez más fuerte, a mi preciosa familia y a mi enamorado por su ayuda y apoyo incondicional los amo, a mi hermosa casa de estudios la Universidad Marcelino Champagnat por enseñarme a ser mejor cada día no solo profesionalmente sino como persona y finalmente a mi compañera y amiga Patricia Delgado por toda esta ardua experiencia juntas, gracias por todo.

Kiara Barrantes Macher

A Dios y a la Virgen María por su incondicional amor, luz y fuerza en los momentos difíciles, a mis padres por su incondicional apoyo a lo largo de toda mi vida y mi carrera, a mi tía Lourdes por su cariño constante en todo este tiempo, y a mi esposo que ha sido mi compañero y fortaleza para seguir adelante en la búsqueda de mis sueños, gracias por todo.

Patricia Delgado Loaiza

Agradecimientos

A Dios por regalarnos salud, amor y la oportunidad de estudiar y lograr cada uno de nuestros objetivos de su mano.

A la Universidad Marcelino Champagnat formadora de vida y de amor por el saber que nos impartieron.

A nuestros maestros por su motivación constante hacia el logro de nuestros objetivos profesionales y personales.

A nuestras familias por su guía y apoyo incondicional a lo largo de toda la carrera universitaria.

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2017**

Código UMCH	Nombres y apellidos	N° DNI
2010004	Kiara Barrantes Macher	47238371
2009015	Patricia Delgado Loaiza	45227952

Ciclo: Enero – Febrero 2017

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, ___ de febrero de 2017

Firma

Firma

ÍNDICE

Introducción

Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional..... 10

- 1.1. Título y descripción del trabajo 10
- 1.2. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional..... 11
- 1.3. Justificación 12

Capítulo II: Marco Teórico 13

- 2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista..... 13
 - 2.1.1. Paradigma cognitivo..... 13
 - 2.1.1.1. Teoría constructivista de Jean Piaget 14
 - 2.1.1.2. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel 16
 - 2.1.1.3. Teoría del aprendizaje por descubrimiento
de Jerónimo Bruner..... 19
 - 2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual..... 21
 - 2.1.2.1. Paradigma sociocultural de Vygostsky..... 21
 - 2.1.2.2. Paradigma socio contextual de Feuerstein 24
 - 2.1.3. Teoría de la inteligencia 25
 - 2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg..... 25
 - 2.1.3.2. Teoría tridimensional..... 28
 - 2.1.4. Paradigma Sociocognitivo-humanista 29
- 2.2. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución 33
- 2.3. Definición de términos básicos..... 34

Capítulo III: Programación curricular 37

- 3.1. Programación general 37
 - 3.1.1. Competencias del área 37
 - 3.1.2. Panel de capacidades y destrezas..... 37
 - 3.1.3. Definición de capacidades y destrezas 38
 - 3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas 39
 - 3.1.5. Métodos de aprendizaje 40
 - 3.1.6. Panel de valores y actitudes 42
 - 3.1.7. Definición de valores y actitudes..... 43

3.1.8. Evaluación de diagnóstico.....	44
3.1.9. Programación anual general de la asignatura.....	51
3.2. Programación específica	52
3.2.1. Unidad de aprendizaje – 1	53
3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje	54
3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia.....	72
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc	83
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso	105
3.2.1.5. Evaluaciones de final de unidad	109
3.2.2. Unidad de aprendizaje – 2	113
3.2.2.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje	114
3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia.....	129
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc	137
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso	148
3.2.2.5. Evaluaciones de final de unidad	152
4. Conclusiones.....	156
Recomendaciones.....	157
Referencias	158

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 aprendizaje, guardando una correspondencia lógica que muestra cómo realmente se desarrollan las competencias desde el aula. Para ello, el primer capítulo presenta la realidad problemática, los objetivos y justificación o novedad científica. En el segundo capítulo se desarrolla con profundidad las teorías cognitivas y socio contextuales que dan fundamento a la acción pedagógica. Finalmente, en el tercer capítulo se desarrolla la programación curricular, incluyendo la programación general, la específica, los materiales de apoyo y las evaluaciones de proceso y unidad. Se presenta así una propuesta concreta y completa para desarrollar las competencias de los estudiantes del nivel inicial de 3 años en el área de matemática.

Introducción

A lo largo de estos últimos siglos el avance en la sociedad ha crecido de manera abismal, en la forma del pensamiento, cultura, economía y la revolución de la tecnología que comenzó pocos años atrás con la imprenta y así sucesivamente hasta llegar a la computadora y al internet. A raíz de ello surge la sociedad globalizada, en la que la información está al alcance de todos y los niños, adolescentes y jóvenes del siglo XXI son nativos digitales y virtuales.

Todo ello requería de un nuevo perfil profesional, el cual tenía que ir acorde a la demanda de la sociedad del nuevo modelo enseñanza-aprendizaje, donde el profesor tenía que reestructurar su pensamiento educativo, para cubrir las necesidades de conocimiento de los alumnos postmodernos, ya que la escuela tradicional no lograba cubrirlas. Esta reestructuración de la escuela se centra en cuatro pilares fundamentales del aprendizaje: aprender a conocer, esto implica la enseñanza de nuevas lenguas que permitan adecuarse a las exigencias de ésta sociedad globalizada; aprender a hacer mediante las tics, aprender a vivir con los demás para participar y cooperar en actividades humanas y aprender a ser persona. Estos han sido la base para desarrollar un nuevo paradigma que comprende el desempeño de una educación integral, donde la persona desarrolle capacidades, destrezas y habilidades respondiendo a las demandas; conservando algunos elementos valiosos del pasado como los recursos personales intelectuales afectivos, éticos.

El paradigma socio-cognitivo humanista surgió para dar respuesta a las necesidades de esta sociedad, donde se complementa el paradigma cognitivo, que cubre la búsqueda del conocimiento del alumno al preparar su mente de una

forma más profunda centrada en los procesos mentales, y el paradigma socio cultural contextual que se preocupa por lograr el aprendizaje significativo del estudiante a través de la interacción con su cultura, contexto e individuos de su entorno. Esta interrelación ha dado paso al modelo curricular humanista para lograr el desarrollo integral de la persona haciendo una sociedad más justa y fraterna.

Este modelo curricular está basado en el desarrollo de competencias, ya que los retos del mundo globalizado necesitan personas capaces de afrontar los retos en armonía con su entorno, que logren adaptarse a los cambios, que tengan aptitud para el trabajo y que sean personas que vivan en cooperación y armonía con los demás, eso quiere decir formar personas competentes para la vida.

Este trabajo de suficiencia profesional que se presenta tiene la finalidad desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 3 años del nivel inicial en una institución educativa mediante estrategias innovadoras que logren su desenvolvimiento. El aprendizaje logrado se llevará a cabo según el paradigma socio cognitivo humanista ya que de este se disgregan aportes para el aprendizaje matemático en el nivel inicial.

Capítulo I: Planteamiento del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 3 años del nivel inicial en una Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores.

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos; el primero tiene los objetivos y la 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, socio cultural 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, de lo general a lo específico. Así, se incluyen las competencias dadas por el ministerio de educación para el área de matemáticas en el nivel de 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, panel de valores y actitudes, las definiciones de los mismos, procesos cognitivos, etc. Todo ello, se concretiza en la programación de unidad, con 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 matemáticas básicas en niños de 3 años del nivel inicial en una Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores.

1.2.2. Objetivos específicos

- Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de habilidades matemáticas básicas de comprensión en niños de 3 años del nivel de inicial en una Institución Educativa Privada en San Juan de Miraflores.
- Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de habilidades matemáticas básicas de orientación espacio-temporal en niños de 3 años del nivel inicial en una Institución Educativa Privada en San Juan de Miraflores.

1.3. Justificación (pertinencia y significación práctica)

El trabajo de investigación trata sobre el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en estudiantes de 3 años del nivel inicial en una institución educativa privada de San Juan de Miraflores. Desde la mirada del paradigma socio-cognitivo-humanista que data a partir del siglo XX.

Es pertinente mencionar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas de manera creativa, tema, que no ha sido considerado fundamental en una Institución educativa de San Juan de Miraflores.

El paradigma menciona que es importante el desarrollo de las capacidades, destrezas, valores y actitudes y los procesos para llegar a ellos y desarrollar personas competentes.

Por ello el proyecto implementará como programación el modelo T, el cual se centra en desarrollar dichas actividades y para hacerlo se implementará estrategias lúdicas, artísticas, metacognitivas, entre otras.

Como el proyecto se basa en el desarrollo de las capacidades se utilizará como herramienta las evaluaciones de las destrezas de manera constante para ver si logró alcanzar la capacidad.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista

El paradigma sociocognitivo-humanista está formado por la unión de dos paradigmas; el primero es el paradigma cognitivo, el cual está conformado por la teoría constructivista de Piaget, la teoría del aprendizaje significativo por Ausubel y la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner. El segundo es el paradigma sociocultural-contextual; el cual está basado en la unión del paradigma sociocultural de Vygotsky y el socio-contextual de Feurstein. Finalmente las teorías que complementan el paradigma socio-cognitivo-humanista, son las teorías de la Inteligencia; que están conformadas por la teoría Triárquica de la inteligencia realizada por Sternberg y la teoría tridimensional de la inteligencia por Román y Diez.

Estas teorías permiten ver desde una perspectiva más real y actual qué se necesita trabajar para el desarrollo del aprendizaje. A continuación se profundizará un poco más en cada una de ellas.

2.1.1. Paradigma cognitivo

El paradigma cognitivo está formado por la teoría constructivista de Jean Piaget, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerónimo Bruner. Estas teorías centran su investigación en que el ser humano es capaz de construir su propio aprendizaje, sin embargo es necesario que haya un mediador que lo acompañe en este proceso cognitivo.

2.1.1.1. Teoría constructivista de Jean Piaget

La teoría constructivista de Jean Piaget explica que las construcciones mentales, que se desarrollan en los sujetos a lo largo de su crecimiento intelectual.

Jean Piaget ha sido uno de los pioneros en darle la merecida importancia al proceso que sigue la inteligencia del ser humano, a partir de ello, en sus investigaciones ha planteado que: “El aprendizaje sigue al desarrollo y la evolución fisiológica y psicológica; el aprendizaje es una consecuencia de la maduración neurofisiológica” (Latorre y Seco, 2016, p.27).

Piaget se centró en averiguar cómo funciona el conocimiento y la inteligencia humana, la que distingue en diferentes estadios del aprendizaje:

1. Estadio sensomotriz: de 0 a 2 años; no hay acciones mentales; hay acciones conductuales y ejecutivas.
2. Estadio preoperatorio: de 2 a 7 años; se realizan acciones mentales, pero no son reversibles.
3. Estadio lógico concreto: de 7 a 12 años, primero se dan en acciones mentales concretas reversibles y luego representaciones abstractas.
4. Estadio lógico formal: de 12 a 15 años (Latorre, 2010, p.125).

Sin embargo, Piaget ha centrado su estudio especialmente en el desarrollo de la mente infantil (estadio- preoperatorio) pues el grado de maduración, y la capacidad intelectual del niño (desarrollo cognitivo) lo posibilita a todas las formas del desarrollo de la persona.

Además Piaget distingue dos acciones en la operación de la inteligencia, las “simbólicas que son representaciones figurativas mentales, donde los objetos

permanecen, y las reversibles donde el sujeto es capaz de invertir las operaciones” (Latorre, 2010, p. 124).

Según Latorre y Seco (2016), Piaget plantea en su teoría de los estadios de desarrollo, que la maduración fisiológica y neurológica de la persona dependen de los procesos biológicos.

Por último, Piaget ha mostrado cómo se da la formación de las estructuras mentales; Latorre y Seco (2016) las plantean de la siguiente manera:

- **Asimilación:** Proceso por el que la información proveniente del exterior se incorpora a los esquemas mentales previos del individuo que son propios de cada uno (representación subjetiva del mundo).
- **Acomodación:** Proceso complementario a la asimilación, mediante el cual las estructuras y los esquemas cognitivos ya existentes se modifican con la llegada de nuevos conocimientos, garantizando una representación real, no una fantasía (resolver el conflicto cognitivo).
- **Equilibración:** Tendencia más profunda de toda la actividad humana; se trata de llegar al equilibrio y a la comprensión razonada. Una consecuencia de la acomodación es reencontrar el equilibrio mental que permite un incremento y una expansión del campo intelectual (p.27).

Esta teoría ha sido uno de los principales fundamentos para tener en cuenta el desarrollo evolutivo y maduración del niño en el nivel de inicial, respetando sus tiempos de aprendizaje los cuales no se respetan en la Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores, que al tener como instrumento de trabajo una metodología tradicional no suelen tomar en cuenta el desarrollo biológico de cada niño.

Según Piaget los procesos educativos deben adaptarse y adecuarse al desarrollo de los procesos biológicos y neurológicos de cada niño. Por esa razón no se puede exigir a los niños del nivel inicial que realicen ejercicios o actividades que no sean acorde a su edad ya que causaría en ellos frustraciones y no asimilarían el aprendizaje de forma significativa.

Es así, que en este proyecto se tiene muy en cuenta el desarrollo biológico y neurológico del niño del nivel en el que se aplicara dicho proyecto, el cual ha sido planificado teniendo en cuenta las capacidades que los niños de 3 años necesitan desarrollar, respetando su maduración y su etapa preoperatoria al profundizar las destrezas que se quieren desarrollar, sin abrumar al niño con mucho contenido por unidad en el área de matemática.

2.1.1.2. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

David Ausubel y la teoría del aprendizaje significativo también se ubican dentro del paradigma cognitivo, pues toda la teoría desarrolla los pasos que sigue la mente humana para alcanzar este aprendizaje y seguir construyendo sus conocimientos a partir del almacenamiento experiencial, intelectual o afectivo significativamente en la memoria a largo plazo.

El aprendizaje significativo ha sido durante las últimas décadas el camino más cercano y óptimo para alcanzar los objetivos que la educación ha ido buscando para mejorar el nivel académico y de adquisición de conocimientos en los estudiantes.

Siendo el conocimiento la herramienta más fuerte del ser humano, a lo largo de la historia, se han ido buscando métodos, caminos, estrategias, paradigmas, etc. para alcanzar el objetivo que es el de la inteligibilidad, es decir, la posesión de

grandes cantidades de significados. Entre tantas propuestas, una de las más acertadas en los sistemas pedagógicos es dada por David Ausubel, (1976) Quien define el aprendizaje significativo como la reorganización de conocimientos, según la importancia que le dé el sujeto; es decir el aprendizaje parte de lo que se tiene como conocimiento, oponiéndose al aprendizaje mecánico (p.78).

El aprendizaje significativo comienza con la motivación del sujeto quien reorganiza el conocimiento presentado por el profesor asignándole un sentido y coherencia para participar de manera activa en dicho aprendizaje (Latorre y Seco, 2016, p.30).

Este proceso impresionante de registro de información de ideas, significados, experiencias, etc. en el cerebro humano, es un proceso que según (Latorre y Seco, 2010, p.131) tiene los siguientes niveles que propone Ausubel:

- Agregación de conocimientos a los conocimientos previos ya existentes se produce cuando el estudiante establece relaciones sustanciales y no arbitrarias entre los nuevos conocimientos y los ya existentes.
- El aprendizaje está relacionado con experiencias, hechos u objetos.
- Se forman nuevas estructuras conceptuales o nuevas formas de conocer.

Para adquirir el conocimiento, Ausubel plantea el método deductivo; o sea de lo abstracto a lo concreto, de las ideas comprensibles a las ya existentes de la siguiente manera:

- Con sentido potencialmente significativo: Implica que sea funcional, integrable en la estructura cognitiva del alumno y coherente.

- Con conocimientos previos adecuados: Significatividad psicológica para poder acoger e integrar el nuevo contenido.
- Con actitud favorable para el aprendizaje: Que el alumno esté motivado para aprender (Latorre, 2010, p. 132).

A ello dice Coll: Que es un proceso de desequilibración, equilibración, intervención y/o ayuda pedagógica educativa (Latorre y Seco, 2016, p.31).

También Ausubel nos dice que el aprendizaje es funcional y que posibilita la construcción de significados, pues es la capacidad de transferir y aplicar el conocimiento nuevo a nuevas situaciones, porque los conocimientos previos servirán para fundamentar los conocimientos nuevos (Latorre y Seco, 2016, p. 32).

Por último, entre “más conexiones lógicas establezcamos entre el nuevo contenido y los ya existentes, más significativo y funcional será el aprendizaje” (Latorre y Seco, 2016, p. 31).

Es de suma importancia tener en cuenta que durante el proceso de adquisición de conocimientos nuevos y formación de aprendizajes en el nivel inicial se utilicen los materiales adecuados que alcancen el objetivo camuflado en la adquisición del aprendizaje significativo, por ende este proyecto pretende alcanzar el desarrollo de las matemáticas en el niño mediante estrategias lúdicas adecuadas, tales como; dramatización de títeres, juego de roles, cuentos, etc., que servirán como medios para lograr el objetivo planteando.

2.1.1.3. Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerónimo Bruner

Con la teoría del aprendizaje por descubrimientos del psicólogo Jerónimo Bruner se cierra el paradigma cognitivo. Esta teoría muestra la importancia de los procesos mentales que realiza cada estudiante partiendo desde su propio interés y la importancia que tienen los, maestros quienes son los encargados de poner los andamios adecuados en los alumnos para que ellos puedan alcanzar el aprendizaje, aumentando poco a poco el grado de dificultad (Latorre y Seco, 2016, p. 32).

Jerónimo Bruner, plantea que todos los estudiantes pueden acceder al conocimiento científico a cualquier edad. Depende de los docentes el saber guiarlos y lograr presentarles de forma adecuada dichos conocimientos (Latorre y Seco, 2016, p. 31). También postula que cada persona puede desarrollar “el aprendizaje como procesamiento de información a su manera [...]” Para Bruner lo más importante en el aprendizaje son las estructuras que se forman en el proceso de aprendizaje”, él menciona que el aprendizaje es el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan profundizarlos hacia una nueva comprensión de los mismos y de la realidad. A esto se le llama aprendizaje por descubrimiento (Latorre, 2010, pp. 133-134).

Sin embargo, Latorre y Seco (2016) dicen que el niño no es descubridor de nada, sino redescubridor porque ya todo está descubierto (p.31).

Bruner planteó una teoría la cual se basa en que el desarrollo intelectual consiste en una capacidad creciente de comunicarse con uno mismo o con lo demás, en la interiorización de los estímulos recibidos, en la interacción sistemática entre un maestro y su

alumno, por la capacidad de resolver simultáneamente varias alternativas y la atención apropiada a cada una de esas exigencias múltiples, siendo el lenguaje el facilitador del aprendizaje para poner orden en el ambiente (Latorre, 2010, p. 134).

Bruner enfocó su teoría en la importancia de los conocimientos para que estos le sean útil al sujeto que los aprende (Latorre, 2010, p. 134). Por ello la mediación del maestro es muy importante en el desarrollo de dichos conocimientos ya que es el encargado de guiar y colocar los andamios en el estudiante mediante diversos ejercicios con grados de dificultad, a este proceso Bruner le llama andamiaje, dichos ejercicios sirven como “andamios mentales que se encargan de elaborar y relacionar los conceptos” (Latorre y Seco, 2016, p. 32).

Finalmente, como se vio en el paradigma socio cognitivo humanista, Latorre y Seco (2016) nos dicen que Bruner tiene una visión conceptualista del aprendizaje–enseñanza que parte de las experiencias previas y para ello utiliza el método inductivo que es pasar de lo particular y concreto a lo abstracto y general” (p. 32).

Toda la teoría de Bruner ha sido útil para realizar este proyecto, puesto que ha coincidido con la aplicación de conocimientos estructurados en la programación que se preocupa mucho por las actividades en el desarrollo de las matemáticas en el nivel de inicial tres años, actividades que sean capaces de transformar y seguir construyendo su andamiaje.

Esta teoría permite ver al niño desde una nueva perspectiva en la cual se le deja redescubrir el mundo por la cualidad de científico con la que nace, por ello la labor del maestro es proporcionarle los andamios que ellos necesiten para que llegue al desarrollo óptimo del aprendizaje, mediante estrategias con grados

dificultad adecuados para su edad que formarán la base de sus estructuras mentales.

2.1.2. Paradigma sociocultural-contextual:

El paradigma sociocultural-contextual es la unión de los paradigmas sociocultural de Vygotsky con el socio-contextual de Feurstein. Ambos estudiosos se enfocaron en la importancia que tiene el ambiente, la cultura y el contexto que rodea a la persona para la adquisición del conocimiento y desarrollo del aprendizaje, siendo la función del mediador de suma importancia.

2.1.2.1. Paradigma sociocultural de Vygotsky

Otra teoría que complementa el paradigma socio cognitivo humanista es el paradigma socio cultural de Vygotsky quien menciona que el desarrollo humano se da mediante la apropiación de la cultura y el contexto que rodea a un individuo (Latorre y Seco, 2016, p. 32).

Según Latorre y Seco (2016), la actividad y la orientación de los mayores que están alrededor de la persona es muy importante, ya que mediante la actividad el niño se relaciona con el mundo que lo rodea asimilando los contenidos que hay a su alrededor, procedimientos y formas de pensamiento (p.32). En la orientación de los mayores que son quienes lo acompañan en ese proceso de descubrimiento del mundo que lo rodea, esta intervención puede ser: [...] “directa, indirecta o intencional, en la familia y la escuela. En la familia el niño realiza las actividades planeadas o no por los padres y en la escuela las actividades planeadas por el profesor quien es su orientador directo” (Latorre y Seco, 2016, p. 32).

Estas actividades están conformadas por dos tipos de instrumentos; herramientas y símbolos o signos. Las herramientas actúan sobre el estímulo y los signos o símbolos son mediadores de la cultura y constructores mentales. Ambos son proporcionados por la cultura, y es el sujeto o individuo el que debe interiorizarlos. A esto Vygotsky lo explica como la ley de doble formación, la interpsicológica (interacción o cooperación social) y la intrapsicológica (interiorización del propio alumno).

Es así como la interacción aumenta y mejora la capacidad cognitiva del niño. Latorre y Seco (2016) dicen que, “El maestro y los adultos en general, con su función mediadora en el aprendizaje, facilitan la adquisición de la cultura social y sus usos, tanto lingüísticos como cognitivos” (p. 32).

Como ya se mencionó anteriormente para Vygotsky el aprendizaje parte de la sociabilización y tiene cuatro puntos fundamentales en el desarrollo del niño:

- Sociabilidad: Punto de partida del niño para realizar sus interacciones con el mundo que lo rodea.
- La cultura: Adulto mediador para facilitar la apropiación de la cultura, sus usos, el lenguaje, etc. Para que con ello los niños puedan interiorizarlas.
- Los instrumentos: Herramientas o signos que proporciona la cultura del sujeto y que transforma el entorno y la mente del mismo.
- La educación: Segundo modelo de desarrollo de la persona. Se reestructura de modo fundamental todas las funciones del comportamiento (Latorre, 2010, pp.138-139).

Vygotsky define este proceso de aprendizaje en zonas de desarrollo que tiene características específicas que se dan por tiempos y espacios. Latorre y Seco

(2016) mencionan que, “Para Vygotsky el aprendizaje y el desarrollo biológico son interdependientes” (Latorre, 2010, p. 142).

Las zonas de desarrollo se dividen en:

- Zona de desarrollo Real es un conjunto de funciones que un sujeto puede hacer por sí solo, sin ayuda de nadie
- Zona de desarrollo potencial es la posibilidad que tiene un alumno de desarrollar objetivos de aprendizaje con ayuda o interacción de otros compañeros o el maestro.

La relación que establece entre ambas zonas de desarrollo, se define como la zona de desarrollo próximo (Latorre, 2010, p. 142).

La zona de desarrollo próximo es como el puente que une el proceso en el que el alumno podrá llegar de la zona de desarrollo real a la potencial con la ayuda de los mediadores ya sean adultos o sus compañeros (Latorre, 2010, p. 142).

Vygotsky recomienda la enseñanza de materias, dentro de ellas las matemáticas; que se observa que en la IEP San Juan de Miraflores no se ha trabajado de manera adecuada la mediación en el nivel inicial especialmente en los niños de tres años por que el colegio considera que no están preparados para profundizar esa materia y esto les impide poder desarrollar su potencial en el área de matemáticas.

Es por ello que este proyecto busca proporcionar diversas herramientas y estrategias a los docentes para aplicar una mediación apropiada tanto de parte de ellos con los alumnos al acompañarlos en la resolución de sus dudas u otras actividades dentro el área de matemática y también con la mediación que se da entre los mismos alumnos haciendo actividades lúdicas grupales.

2.1.2.2. Paradigma socio-contextual de Feuerstein

La teoría socio contextual de Feuerstein pertenece al paradigma sociocultural-contextual, ya que plantea la modificación de la inteligencia la que se da por la mediación cultural de una determinada sociedad que permita a la persona humana un mejor desenvolvimiento dentro de ella.

Esta teoría expuesta por Feuerstein discípulo de Piaget, demostró que se puede modificar la inteligencia y los procesos cognitivos superando y mejorando la que posee, todo ello lo dice en la teoría del interaccionismo social; “La inteligencia es, pues, un sistema abierto y regulable, capaz de dar respuestas adecuadas a los estímulos del ambiente” (Latorre, 2010, p. 145).

Además, Feuerstein profundizó y fomentó la efectividad de padres y profesores a la hora de reducir la distancia o discrepancia entre las actuaciones típicas y ordinarias y las potenciales que realizan los niños” (Latorre, 2010, p.145).

Feuerstein plantea 5 principios básicos para que se produzca la modificabilidad estructural cognitiva:

- Los seres humanos son modificables
- El individuo con el cual se trabajó es modificable
- El mediador es capaz de modificar al individuo
- Yo soy una persona que tiene y puede ser modificada
- La sociedad es modificable tiene que ser modificada (Latorre, 2010, p. 146).

El colegio San Juan de Miraflores ha detectado en el nivel inicial y primaria, que existe un rendimiento académico muy bajo, con respecto a las capacidades y destrezas en el área de matemática. Por ello en este proyecto se trabaja actividades de clase con constante evaluación y monitoreo, por parte de los

maestros; el que permitirá reforzar aquello que no ha alcanzado un aprendizaje óptimo, y mejorar las estrategias para continuar modificando el rendimiento académico de los alumnos, poniéndole énfasis en el nivel de inicial, ya que en este comienza el desarrollo del aprendizaje.

2.1.3. Teoría de la inteligencia

La teoría de la inteligencia se basa en el estudio de las teorías triárquica de la inteligencia desarrollada por Sternberg y la teoría tridimensional de la inteligencia desarrollada por Román y Díez. Ambas teorías centran su investigación en la importancia del desarrollo de la inteligencia y mencionan que los procesos son parte fundamental para el desarrollo de la inteligencia. Para Sternberg es importante también el contexto que envuelve la persona y la experiencia que tenga. Para Román y Díez es importante también el desarrollar la inteligencia afectiva y la arquitectura mental para el desarrollo integral de la persona (Latorre y Seco, 2016, pp. 82- 86).

2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Sternberg desarrolla junto con otros la teoría triárquica de la inteligencia que complementa el paradigma socio-cognitivo humanista ya que su investigación se centra en la importancia del conjunto de procesos mentales para el desarrollo de capacidades del sujeto en un contexto determinado a partir de la propia experiencia y que esa inteligencia puede ser mejorable (Latorre y Seco, 2016, pp. 82-83).

Según Latorre y Seco (2016) Sternberg “entiende la inteligencia como un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe. Pone tres tipos de análisis de inteligencia” (p.82):

- Teoría contextual: Relación de la inteligencia con el contexto en que vive el sujeto.
- Teoría experiencial: Relación de la inteligencia con la experiencia del sujeto.
- Teoría componencial o procesual: Relación de la inteligencia con el mundo interno del sujeto como procesos cognitivos de pensar (Latorre y Seco, 2016, p.82).

Otro de los puntos importantes que Sternberg desarrolla en la teoría según Latorre y Seco (2016).

Es el componente que es la unidad fundamental de la inteligencia; es el proceso elemental de la información que permite la representación intelectual de objetos y símbolos [...]. Cada componente difiere de los demás en su función y nivel de generalidad (p.83).

Para desarrollar estos componentes Sternberg propone primero identificarlos dentro de una actividad y luego ordenar su ejecución estos son: (Latorre y Seco, 2016, p.83)

- Percepción-decodificación: captación de la información; se trata de identificar los elementos del problema.
- Representación: construcción de un mapa mental de la información.
- Inferencia: descubrimiento de la relación que existe entre datos percibidos.

- Aplicación: proceso de solución del problema dado y posible generalización.
- Justificación: proceso por el que se elige la mejor respuesta al problema planteado.
- Respuesta verificada: esta verificación se construye desde el final al principio (Latorre, Seco, 2016, p. 84).

Como se observa “El modelo de Sternberg se preocupa más en conocer el proceso que el resultado. [...] Podemos decir que los procesos son microestrategias que se utilizan para pensar correctamente” (Latorre, Seco, 2016, p. 84).

La labor del profesor como mediador es lograr que el alumno desarrolle sus habilidades cognitivas, para ello necesita elaborar estrategias, dichas estrategias están compuestas por un conjunto de procesos (Latorre, Seco, 2016, p. 84).

En consecuencia, el alumno aprende cuando identifica sus propios pasos de pensar [...] de esta forma el estudiante se hace consciente de su propio aprendizaje (metacognición) y es capaz de conocer y explicar los propios procesos mentales. De esta manera, el aprendizaje se hace consciente y se convierte en metaaprendizaje” (Latorre y Seco, 2016, p. 84).

El colegio San Juan de Miraflores trabaja siguiendo las pautas del diseño curricular para realizar la programación anual, bimestral y diaria; las cuales no consideran los procesos mentales a seguir para alcanzar la capacidad a través de la destreza escogida, por lo tanto este proyecto está enfatizado en la importancia del desarrollo de capacidades considerando los procesos mentales ya

mencionados anteriormente en todo el desarrollo mental del alumno aplicado en las programaciones de forma organizada y entendible para el maestro.

2.1.3.2. Teoría tridimensional

Román y Diez (1994) definen el funcionamiento de la inteligencia y cómo se va presentando en los individuos de manera diferencial y multifacética. Por ello, estos autores presentan la teoría didáctica y ordenada del funcionamiento del pensar bien y el desarrollo de capacidades las cuales pueden ser manipulables dentro del aula (p.182).

La teoría de Román y Diez (1994) se desarrolla partiendo por la definición de la inteligencia escolar que está compuesta por capacidades, habilidades y destrezas, herramientas básicas para aprender en las aulas que debe ser bien utilizada, con los compuestos de la inteligencia escolar dividida en paneles de capacidades y destrezas, seleccionadas de acuerdo al centro, ciclo, curso y aula a desarrollarse, en este panel también consideramos los valores y actitudes que son parte de la dimensión afectiva que hay que tener en cuenta al trabajar la inteligencia escolar . En este proceso hay un personaje muy importante llamado profesor, quien es el arquitecto del conocimiento teniendo en cuenta las capacidades y destrezas (pp.183-184).

La teoría tridimensional dice que la inteligencia escolar está compuesta de un conjunto de procesos cognitivos llamadas capacidades, habilidades y destrezas de carácter cognitivo, desarrollados en un proyecto educativo institucional, estas capacidades se dividen en tres.

Prebásicos que constan de atención, percepción, memoria y procesos; las capacidades básicas que son, razonamiento lógico, orientación espacio temporal,

expresión oral y escrita y socialización; y finalmente capacidades superiores que son, pensamiento creativo, crítico, resolutivo y ejecutivo; éstas se desarrollan en el nivel de secundaria (Román y Diez, 1994, p184).

También Román y Diez (1994) dicen que: los Procesos afectivos están asociados a los cognitivos y son descritos como valores, actitudes y microactitudes en los objetivos curriculares (p.184).

Así mismo señalan que la manera de plasmar la base de la inteligencia escolar, son los contenidos y los métodos, los cuales para ser aprendidos deben ser presentados de manera mental y arquitectónicamente organizados en esquemas mentales (Román y Diez, 1994, pp183-184).

Para el colegio San Juan de Miraflores el resultado de un buen aprendizaje es la mayor cantidad de contenidos se desarrollan en el año escolar, sin tomar en cuenta la importancia que tiene que el alumno logre un buen desarrollo del aprendizaje el que consta de: capacidades, destrezas, procesos, valores y actitudes, haciéndolo una persona íntegra y preparada para desenvolverse en las exigencias de la sociedad actual, haciéndolo una persona competente. Por ello este proyecto ha buscado enfatizar estrategias para que los docentes puedan realizar una programación adecuada que envuelva todos los aspectos ya mencionados en los niños de tres años del nivel inicial llamada modelo T.

2.1.4. Paradigma Sociocognitivo-humanista

El paradigma socio- cognitivo- humanista comienza en el siglo XX con el doctor Martiniano de la universidad Complutense de Madrid, que en vista de las exigencias de la posmodernidad él junto con su equipo plantearon un nuevo

programa para responder a esas exigencias y cortar con el paradigma tradicional (Latorre y Seco, 2016, p. 41).

De ésta visión surgió la teoría socio cognitivo-humanista basada en el paradigma cognitivo de Piaget, Ausubel y Bruner y el paradigma socio cultural contextual de Vygotsky y Feurstein; siendo ambos un complemento (Latorre y Seco, 2016, p. 35).

Latorre y Seco (2016), mencionan que el paradigma sociocultural humanista “centra su atención en el proceso de enseñanza aprendizaje fundamentada en la ciencia pedagógica. Teniendo en cuenta las siguientes fuentes: Antropológica, Psicológica, Pedagógica y Sociológica” (p.36).

Latorre y Seco (2016) justifican la unión de estos paradigmas diciendo que la sociedad del conocimiento necesita el desarrollo de la inteligencia, el manejo de estrategias cognitivas y metacognitivas y el desarrollo y control de las emociones que permitan desarrollar las capacidades, destrezas, valores y actitudes (p.37).

Según Latorre y Seco (2016) el paradigma socio cognitivo humanista dice que “La labor de la escuela se centra en el aprendizaje y no en la enseñanza”, esto implica aprender:

- Estrategias cognitivas: conjunto de pasos mentales que permiten al sujeto resolver problemas
- Estrategias de aprendizaje: procesos cognitivos y afectivos como caminos para desarrollar destrezas y actitudes capacidades y valores por medio de los contenidos y de los métodos (para qué, qué, cómo)
- Aprender estrategias metacognitivas: implica conocer lo que conocemos y sabemos, como lo conocemos y almacenamos en la

memoria de largo plazo. Esto facilita el uso de lo conocido y, a la vez, la posibilidad de mejorar el propio pensamiento (p.37).

Latorre y Seco (2016) mencionan que Flavell (1993) dice que las estrategias metacognitivas implican tres tipos de variables:

- Personales en función de su tipo de inteligencia.
- De tarea implica una forma de hacer con un grado de dificultad.
- De estrategia de solución de problemas que son diferentes a las estrategias de aprendizaje (p.37).

Por lo tanto, Latorre y Seco (2016) dicen que “las estrategias metacognitivas son herramientas imprescindibles para desarrollar capacidades y generar mentes bien desarrolladas” (p.37).

“El estudiante solo podrá realizar la metacognición cuando comprenda los procesos mentales (destrezas) y afectivos (actitudes) que desarrolla en una actividad” (Latorre y Seco, 2016, p.37).

Finalmente, el paradigma utiliza el método científico siendo éste deductivo e inductivo, donde lo fundamental es que el estudiante construya su propio aprendizaje, al enfrentarse con un conflicto cognitivo que para resolverlo necesita tener en cuenta los saberes previos y conocer los nuevos (Latorre y Seco, 2016, p. 38 y 39).

A partir de la propuesta innovadora de Martiniano, Latorre y Seco nos dicen (2016) que un equipo de profesores de la Universidad Marcelino Champagnat nace el modelo T como un programa, moderno, científico, constructivo, sintético, holístico, coherente, y secuenciado, con un diseño curricular propio (p. 41).

Este programa consiste en un marco conceptual de desarrollo de las capacidades, destrezas, valores y actitudes como fin de todo el proceso de

enseñanza aprendizaje, utilizando como medios los contenidos y métodos de aprendizaje (Latorre y Seco, 2016, pp. 41-42).

Así Latorre y Seco (2016) mencionan que “El núcleo de una competencia es una capacidad- valor que se desarrolla y adquiere mediante el aprendizaje de contenidos y la práctica de métodos de aprendizaje” (p. 42).

Este instrumento consta de las siguientes características:

- Es una representación holística: Capacidades-destrezas, valores-actitudes, contenidos y métodos generales de aprendizaje.
- Es un marco conceptual de las tres dimensiones de la inteligencia escolar: Capacidades-destrezas y valores-actitudes, contenidos, bloques y temas de forma lógica y secuenciada-arquitectura mental en el almacenamiento de la información de la memoria de largo plazo.
- Las competencias: Macro habilidad que permite dar respuesta eficiente a una situación real y concreta en un contexto determinado.
- En el modelo T los fines están en la parte inferior, capacidades, destrezas, valores y actitudes, y los medios en la parte superior, contenidos y método de aprendizaje (Latorre y Seco, 2016, p. 43).

Este proyecto está centrado en trabajar la perspectiva del paradigma socio cognitivo humanista para ayudar a los niños de la Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores, porque se ha observado que este programa sería constructivo con respecto a la utilización de competencias, capacidades, destrezas en la construcción del conocimiento, especialmente en el área de matemáticas, donde la necesidad se ha visto en los niños de tres años y para

enriquecer a los profesores en la aplicación de sus estrategias ya que el colegio trabaja con el método tradicional.

2.2. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución

La institución educativa I.E.P. Dominicanas del Santo Rosario está ubicada en el departamento de Lima, distrito de San Juan de Miraflores. Es de gestión particular promovido por la congregación de las hermanas dominicas de Asti. Se encuentra en una zona de nivel socio económico "C".

Cuenta con aproximadamente 800 alumnos en tres niveles educativos: inicial, primaria y secundaria, entre 1 y 2 secciones por grado.

El colegio cuenta con aulas amplias, poca iluminación y poca ventilación. Cada aula posee una pizarra, una radio, cuenta con un armario y dos estantes para las loncheras. Además, la institución cuenta con una sala de proyección y algunos televisores con VHS.

Los estudiantes de 3 años presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades matemáticas. Esto se refleja al observar que les cuesta ubicarse en el espacio, confunden los colores y las formas; desconocen las nociones básicas.

Las causas de estos problemas se dan por la falta de estrategias lúdicas y motivación por parte de los docentes de inicial y poco compromiso de los padres de familia al involucrarse en el aprendizaje de los niños; así mismo el uso inadecuado de los medios de comunicación (televisión, internet, aparatos electrónicos como celulares, tablets, etc).

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 y el enfoque por competencias.

2.3. Definición de términos básicos

- **Competencia.** “En la sociedad del conocimiento entendemos por competencia una adecuada integración de los siguientes elementos: capacidades- destrezas (habilidades o herramientas mentales cognitivas), valores- actitudes (tonalidades afectivas de la persona), dominio de contenidos sistemáticos y sintéticos (formas de saber, episteme) y manejo de métodos de aprendizaje (formas de saber hacer, epitedeume); todo ello aplicado de forma práctica para resolver problemas de la vida y en el trabajo de cada día en contextos determinados” (Latorre y Seco, 2016, p. 87).
- **Capacidad.** “Es una habilidad general que utiliza o puede utilizar el aprendiz para aprender. El carácter fundamental de la capacidad es cognitivo. Es una cualidad potencial de la persona (Latorre y Seco, 2016, p. 87).
- **Destreza.** “Es una habilidad específica de carácter cognitivo que permite realizar determinadas acciones mentales o factuales con eficiencia. No se excluye, por tanto, que esta habilidad mental dirija la realización de las habilidades manuales de un sujeto. Esto es lo que se llama pensar con las manos” (Latorre y Seco, 2016, p. 326).
- **Método.** “Es el camino orientado para llegar a una meta (meta=fin, término; hodos = camino orientado a una dirección y sentido) si el método

de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos. Un método es una forma de hacer. Cada estudiante, con sus diferencias individuales, tiene un estilo peculiar de aprender es decir, una manera concreta de recorrer el camino de aprendizaje. A veces sucede que el mismo método de aprendizaje contiene ya de forma implícita la técnica metodológica” (Latorre y Seco, 2016, p.339).

- **Estrategia.** “Es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas” (Latorre y Seco, 2016, p. 340).
- **Valor.** “Es una cualidad de los objetos que hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. Su componente principal es el afectivo aunque también posee el cognitivo. Los valores son evaluables pero no medibles y se evalúan a través de las actitudes. Debe realizarse en forma de auto-evaluación (por parte del alumno), co-evaluación (de los compañeros) y evaluación (del profesor), a través de escalas de observación” (Latorre y Seco, 2016, p. 135).
- **Actitud.** “Es una predisposición estable hacia algo, su componente principal es el afectivo. Un conjunto de actitudes constituyen un valor, las actitudes son predisposiciones que orientan y dirigen la vida y son duraderas y estables” (Latorre y Seco, 2016, p. 87).
- **Contenido.** “Conjunto de saberes o formas culturales acumuladas por la humanidad, cuya asimilación y apropiación por parte de los alumnos, se considera valiosa y esencial para su desarrollo y socialización. Los contenidos a aprender de un programa educativo son organizados y estructurados en la planeación de la enseñanza que es el conjunto de

actividades realizadas por el docente antes de impartir la clase. Por este procedimiento se agrupan y combinan los temas y subtemas del contenido en un todo coherente y significativo” (Universidad de Colima, 2017).

- **Desarrollo de habilidades.** “Es la puesta en acción de un talento o aptitud para cumplir una meta específica” (Recuperado de Rae, 2017).
- **Diseñar.** “Hacer una previsión de pasos que hay que seguir para la realización de una actividad o trabajo, utilizando diversas estrategias” (Latorre y Seco, 2016, p. 330).
- **Modelo didáctico.** “Es pues un recurso para el desarrollo técnico de la enseñanza, para la fundamentación científica de la misma. Evitando que permanezca siendo una forma de hacer empírica y personal al margen de toda formalización científica” (Sacristán, 1986, p. 96).
- **Comprensión.** “Es un modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento que se dispone. Solamente comprendiendo se puede aprender” (Latorre y Seco, 2016, p. 207).
- **Orientación Espacio-Temporal:** “Es una habilidad general que se expresa mostrando sentido del ritmo, sentido de orientación, sentido de movimiento, sentido de equilibrio y el autocontrol en el movimiento del propio cuerpo” (Latorre y Seco, 2016, p. 207).
- **Evaluación:** “Es una oportunidad para que los estudiantes demuestren sus múltiples talento y habilidades a fin de demostrar la calidad y profundidad en su comprensión de los aprendizajes (ideas, principios, habilidades, actitudes, etc.) que han adquirido” (Latorre y Seco, 2016 p.225).

Capítulo III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Competencias del área	Definición de las competencias
1. Comprensión (Construye la noción de cantidad)	Es la competencia en la que los niños y niñas empiezan a desarrollar desde edades tempranas a partir de la curiosidad y el deseo por comprender el mundo. A través de la exploración de su entorno desarrollan su capacidad de establecer relaciones entre objetos y su capacidad de diseñar estrategias y explicar sus ideas, soluciones o dudas en relación a su exploración del entorno.
2. Orientación Espacio-Temporal (Establece relaciones espaciales)	Es la capacidad en la que los niños y niñas desarrollan esta competencia a partir de la estructuración de nociones espaciales, de forma y medida. En este nivel se espera que resuelvan problemas en situaciones en las que requiere reconocer la ubicación, las posesiones de los objetos, construir formas bidimensionales y tridimensionales, comparar a medida de dos objetos o realizar desplazamientos; usando sus propias estrategias y comunicando sus ideas sobre las relaciones que establece.

3.1.2. Panel de capacidades y destrezas

PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS		
Capacidades	1. Comprensión (Construye noción de cantidad)	2. Orientación espacio-temporal (Establece relaciones espaciales)
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Agrupar • Ordenar/Secuenciar • Estimar • Comparar/Relacionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar • Representar

3.1.3. Definición de capacidades y destrezas

ACERCÁNDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
<p>1. COMPRESIÓN (Construye la noción de cantidad)</p>	<p>1. Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc., que hacen que sean lo que son.</p> <p>2. Agrupar : Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno o varios criterios de clasificación.</p> <p>3. Ordenar: Colocar objetos de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. En función de algún criterio organizador, de acuerdo con una progresión y sucesión lógica.</p> <p>4. Estimar: Es calcular de forma aproximada, a partir de una situación concreta. Es una operación mental que está relacionada con calcular.</p> <p>5. Relacionar: Establecer concepciones, vínculos o correspondencia entre objetos, conceptos e ideas con base en algún criterio lógico.</p>
<p>2. ORIENTACIÓN ESPACIO- TEMPORAL (Establece relaciones espaciales)</p>	<p>1. Ubicar: Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Es ubicar- situar hechos y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados.</p> <p>2. Representar: Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc. (los conceptos se representan, los objetos se dibujan).</p>

3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZA	PROCESO	EJEMPLO
Identificar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Identificar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe los elementos. • Reconoce las características de los objetos. • Relaciona los colores con los objetos. • Identifica los colores primarios.
Agrupar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Agrupar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe los elementos • Reconoce las características de los elementos • Relaciona número cantidad • Agrupa los elementos según el número mostrado.
Estimar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Manipular • Identificar • Estimar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe las características del número • Manipula los elementos. • Identifica los números. • Estima los números.
Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Relacionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe las características de los objetos. • Identifica los objetos. • Relaciona los objetos.
Ordenar/ Secuenciar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Relacionar • Secuenciar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe elementos, imágenes y números. • Identifica elementos, imágenes y números. • Relaciona elementos, imágenes y números. • Secuencia elementos, imágenes y números.
Ubicar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Relacionar • Ubicar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe su entorno. • Identifica las nociones espaciales. • Relaciona los objetos con las nociones espaciales • Se ubica.
Representar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Organizar • Representar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe las características de los elementos y números. • Identifica las características de los elementos y números. • Organiza la información. • Representa las características de los elementos y números.

3.1.5. Métodos de aprendizaje.

Destrezas y Métodos de Aprendizaje de Educación Inicial		
Capacidades	Destrezas	Métodos generales de Aprendizaje
COMPRENSIÓN (Construye noción de cantidad)	Identificar	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las características de los objetos mediante los sentidos. • Identificar los colores y formas mediante diferentes dinámicas, utilizando diversos materiales. • Identificar las características de los objetos mediante material concreto.
	Agrupar	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupar elementos mediante material concreto. • Agrupar objetos a través de actividades lúdicas. • Agrupar objetos a través de canciones.
	Ordenar/Secuenciar	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar objetos en función de sus características perceptuales (color, forma, tamaño, etc.) mediante canciones. • Ordenar objetos en función de sus características perceptuales (color, forma, tamaño, etc.) mediante actividades lúdicas. • Ordenar objetos en función de sus características perceptuales (color, forma, tamaño, etc.) a través del trabajo en equipo.
	Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar objetos en función a sus saberes previos. • Relacionar contenidos con elementos que conocen.

		<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar los contenidos con material concreto.
	Estimar	<ul style="list-style-type: none"> • Estimar elementos mediante material concreto. • Estimar personas y/o elementos a través de actividades lúdicas. • Estimar elementos mediante canciones.
<p>ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL (Establece relaciones espaciales)</p>	Ubicar	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar en el espacio aspectos como “delante, detrás, arriba, abajo, derecha, izquierda, etc.” Mediante material concreto. • Ubicar en el espacio aspectos como “delante, detrás, arriba, abajo, derecha, izquierda, etc.” A través de actividades lúdicas. • Ubicar en el espacio aspectos como “delante, detrás, arriba, abajo, derecha, izquierda, etc.” Mediante ejercicios de orientaciones (baile, dramatizaciones, recreo, etc.)
	Representar	<ul style="list-style-type: none"> • Representar e forma gráfica las cantidades de los objetos mediante el material concreto. • Representar las cantidades de los objetos mediante la modelación y amasado. • Representar las características de los objetos a través de diferentes actividades gráfico plásticas.

3.1.6. Panel de valores y actitudes

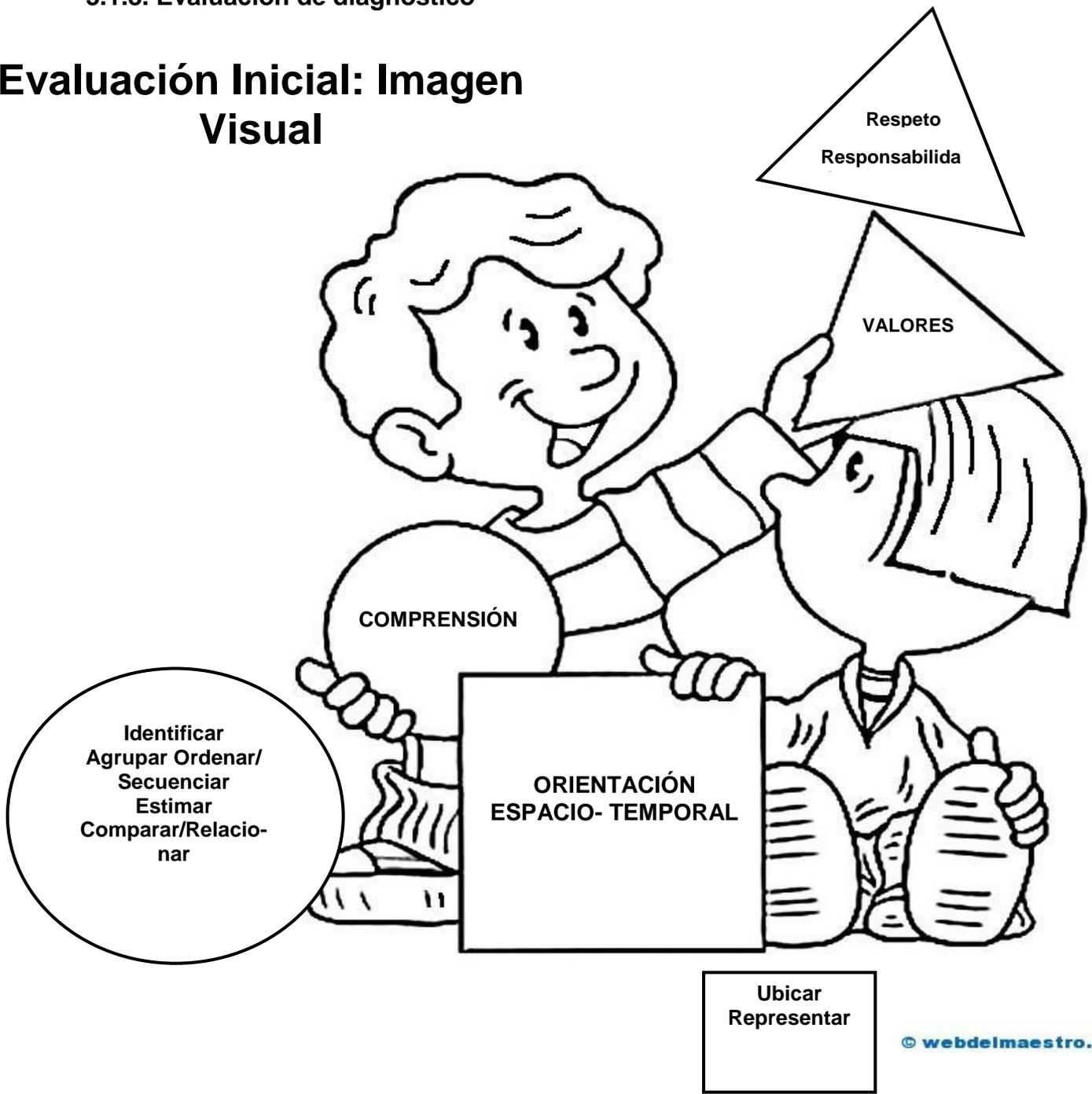
VALORES Y ACTITUDES		
Valor	1. Responsabilidad	2. Respeto
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual. • Mostrar esfuerzo en el trabajo. • Cumplir los trabajos asignados. • Asumir consecuencias de los actos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual. • Mostrar esfuerzo en el trabajo. • Cumplir los trabajos asignados. • Asumir consecuencias de los actos.
ENFOQUES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> • Equidad. • Libertad. • Búsqueda de la excelencia: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Justicia ✓ Diálogo ✓ Derecho • 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. Respeto: Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	<p>1. Escuchar con atención: Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que oigo.</p> <p>2. Aceptar al otro como es: Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es.</p> <p>3. Asumir normas de convivencia: Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</p>
<p>2. Responsabilidad: Es un valor que permite a la persona asumir sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos. A través de este valor la persona se compromete a hacer algo libremente. Un sujeto responsable es aquel que conscientemente es la causa directa o indirecta de un hecho y que por lo tanto es imputable por las consecuencias del mismo. La responsabilidad es la virtud por excelencia de los seres humanos.</p>	<p>1. Mostrar esfuerzo en el trabajo: Demostrar entrega y dedicación aún cuando los resultados no se den del todo positivos. Perseverar en la realización de la tarea asignada.</p> <p>2. Cumplir los trabajos asignados: Es una actitud a través de la cual se concluyen las tareas dadas y no es un cumplir por cumplir, sin hacerlo bien y terminarlo.</p> <p>3. Asumir consecuencias de los actos: Es una actitud a través de la cual acepto las cosas positivas negativas que conlleva mi accionar.</p>

3.1.8. Evaluación de diagnóstico

Evaluación Inicial: Imagen Visual



COLORES PRIMARIOS

NOCIONES ESPACIALES

FIGURAS GEOMÉTRICAS

TAMAÑOS



NOMBRES Y APELLIDOS:

Fecha:

LISTA DE COTEJO		
ÁREA: MATEMÁTICA	GRADO: 3 años	SECCIÓN: A
PROFESORAS:.....		

COLORES	SI	NO
❖ Reconoce el color rojo		
❖ Identifica el color azul		

FIGURAS GEOMETRICAS	SI	NO
❖ Reconoce el triángulo		
❖ Identifica el cuadrado		
❖ Reconoce el circulo		

TAMAÑOS	SI	NO
❖ Reconoce los objetos grandes		
❖ Reconoce los objetos pequeños		

NOCIONES ESPACIALES	SI	NO
❖ Reconoce la noción arriba- abajo		
❖ Reconoce la noción dentro- fuera		

NOMBRES Y APELLIDOS:

Fecha:

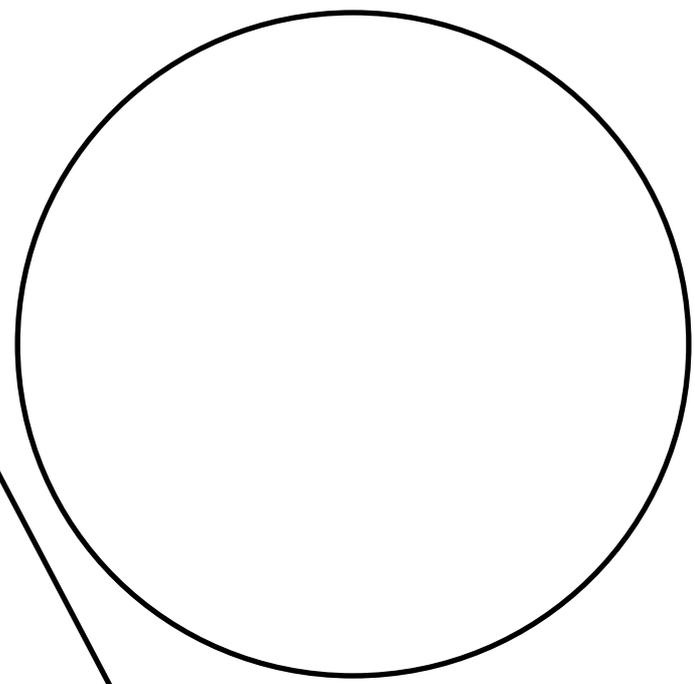
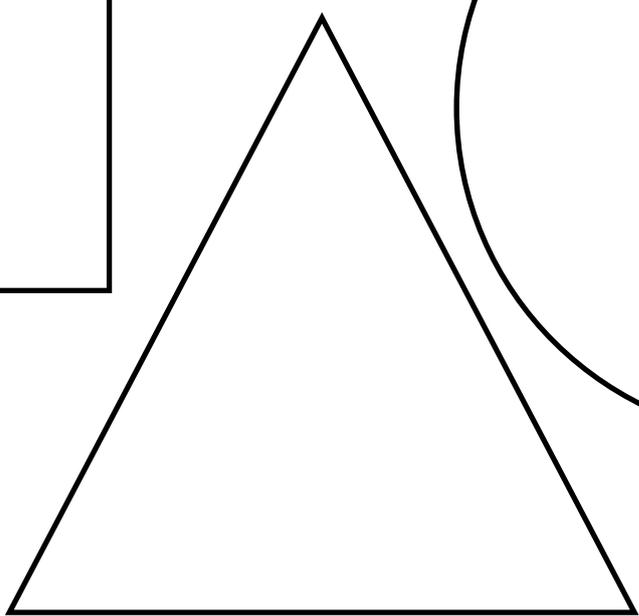
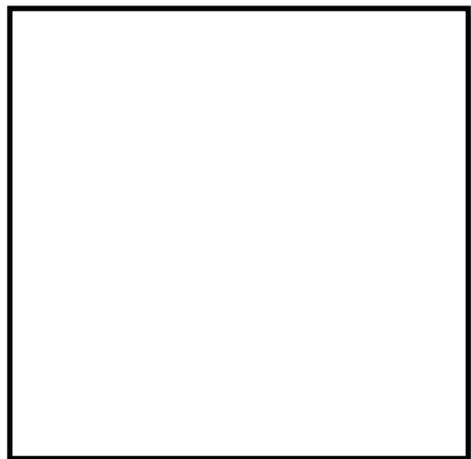
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

ÁREA: MATEMÁTICA GRADO: 3 años SECCIÓN: A

PROFESORAS:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el cuadrado al colorearlo de rojo, y el triángulo al hacer puntos con el plumón sobre él y el círculo al marcar con una “x” dentro de él.

NOMBRES Y APELLIDOS:

Fecha:

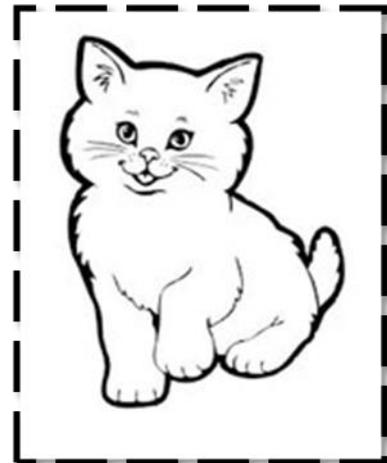
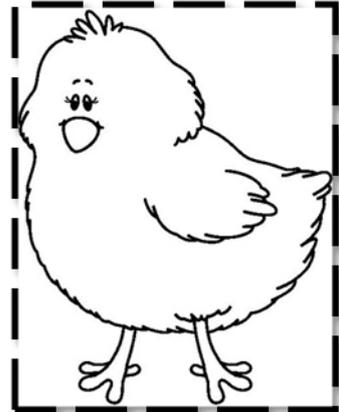
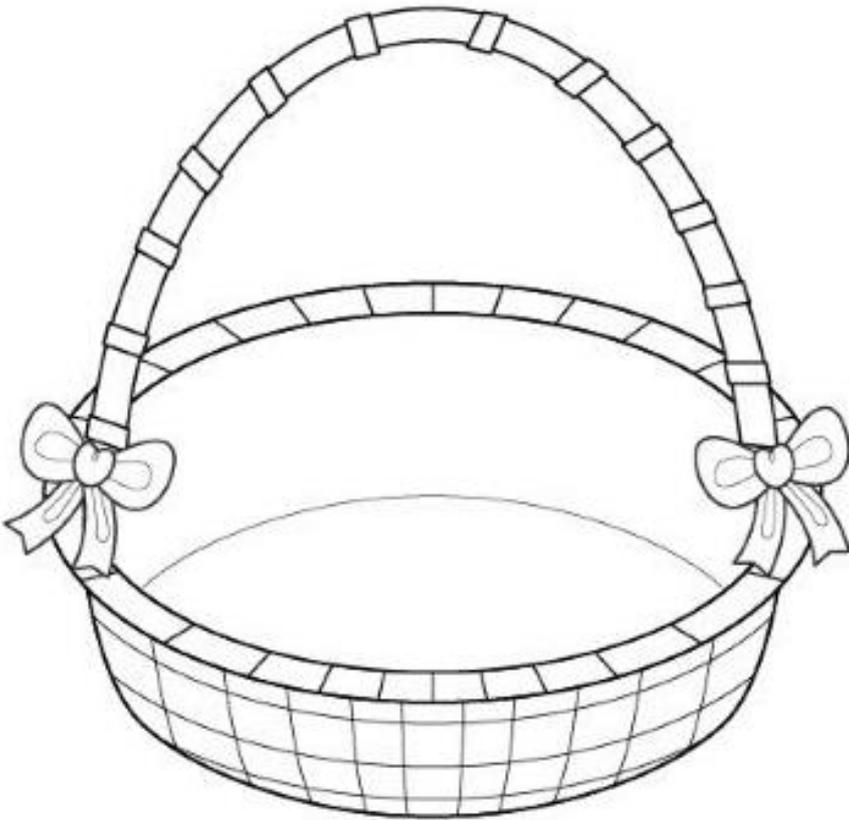
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

ÁREA: MATEMÁTICA GRADO: 3 años SECCIÓN: A

PROFESORAS:.....

Capacidad:
Orientación espacio-
temporal

Destreza:
Ubicar



Ubica el gato dentro de la canasta y el pollo fuera de la canasta.

NOMBRES Y APELLIDOS: _____

Fecha:

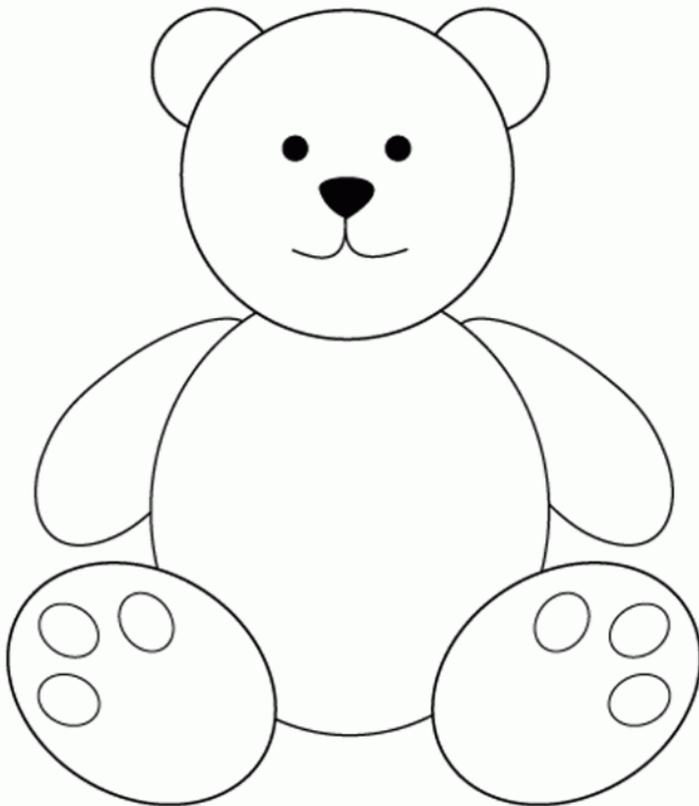
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

ÁREA: MATEMÁTICA GRADO: 3 años SECCIÓN: A

PROFESORAS:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica los tamaños grande y pequeño al pegar papel rasgado sobre el oso grande y pinta el oso pequeño.

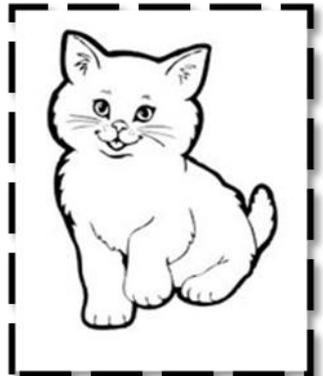


Fecha:

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA
AREA: GRADOS: 3 años SECCIONES:
PROFESORA:.....

Capacidad:
Orientación espacio-temporal

Destreza:
Ubicar



Ubica el gato arriba del árbol y el perro abajo del árbol.

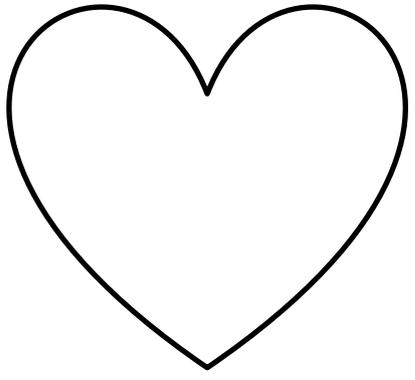
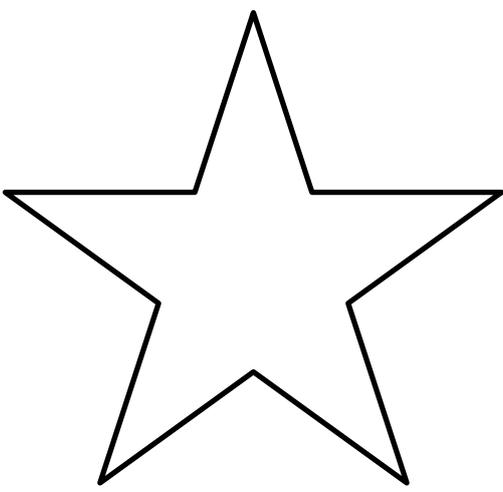
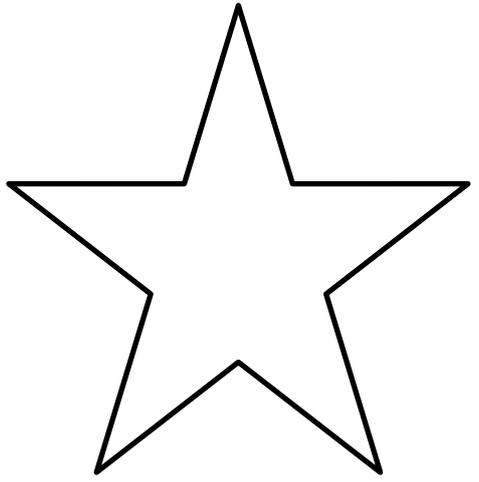
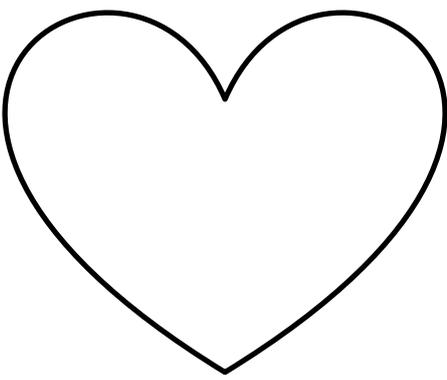
NOMBRES Y APELLIDOS:

Fecha:

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA
AREA: GRADOS: 3 años SECCIONES:
PROFESORA:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica los colores primarios al colorear según la consigna
Corazones: rojo
Estrellas: azul

3.1.9. Programación anual-general de la asignatura

PROGRAMACIÓN ANUAL de ASIGNATURA		
1. Institución educativa: I.E.P. San Juan de Miraflores	2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años	
4. Sección/es: A	5. Área: Matemática	6. Profesor(as): Kiara Barrantes y Patricia Delgado
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">I. BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Colores primarios: rojo, azul y amarillo. ✓ Colores secundarios: verde ✓ Figuras geométricas: círculo y cuadrado ✓ Nociones espaciales: : arriba- abajo, dentro- fuera ✓ Grande- pequeño. ✓ Agrupación libre de objetos. <p style="text-align: center;">II. BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Figuras geométricas: triángulo y rectángulo. ✓ Colores secundarios: morado y anaranjado ✓ Noción de cantidad: muchos- pocos ✓ Nociones espaciales: : delante- detrás ✓ Agrupación libre de objetos. <p style="text-align: center;">III. BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Clasificación por color ✓ Secuencia por color ✓ Noción de cantidad: lleno- vacío ✓ Características de los objetos: grande- pequeño. ✓ Pertenencia - no pertenencia <p style="text-align: center;">IV. BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Secuencia por forma ✓ Clasificación por forma ✓ Establece relación de los objetos: grande y pequeño ✓ conteos espontáneos hasta 3 objetos. 		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las características de los objetos mediante los sentidos. • Agrupación de elementos mediante material concreto. • Ordenación /Secuenciación de objetos en función de sus características perceptuales; mediante actividades lúdicas. • Relacion de contenidos con elementos que conoce. • Estimación de elementos; mediante material concreto. • Ubicación en el espacio aspectos como “delante, detrás, arriba, abajo; mediante ejercicios de orientaciones (baile, dramatizaciones, recreo, etc.) • Representación de las características de los objetos a través de diferentes actividades gráfico plásticas.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1) Comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Agrupar • Ordenar/Secuenciar • Relacionar • Estimar <p>2) Orientación espacio- temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicar • Representar 		<p>1) Valor: Respeto: Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual • Mostrar esfuerzo en el trabajo • Cumplir los trabajos asignados • Asumir consecuencias de los actos <p>2) Valor: Responsabilidad: Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención • Aceptar al otro como es • Valorar y respetar • Asumir normas de convivencia

3.2. Programación específica

PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA

CURSO: Matemática

GRADO: 3 años

Profesores: Kiara Barrantes y Patricia Delgado

3.2.1. Unidad de aprendizaje – 1

UNIDAD DE APRENDIZAJE Nº1		
1. Institución educativa: I.E.P. San Juan de Miraflores	2. Nivel: Inicial	3. Grado: 3 años
4. Sección/es: A	5. Área: Matemática	6. Título Unidad: Conociendo los colores y las formas
7. Temporización: 24 horas	8. Profesor(as): Kiara Barrantes y Patricia Delgado	
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Colores primarios: rojo y azul. • Figuras geométricas: círculo y cuadrado. • Agrupación libre de objetos • Nociones espaciales: arriba- abajo 		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación del color rojo y azul mediante una actividad lúdica. • Identificación del color rojo y azul mediante un cuento protagonizado. • Identificación del color rojo y azul mediante la exploración de material culinaria. • Identificación del color rojo y azul mediante una actividad artística. • Identificación de las figuras geométricas círculo y cuadrado mediante una actividad psicomotriz. • Identificación de las figuras geométricas círculo y cuadrado mediante la exploración de material concreto. • Identificación de las figuras geométricas círculo y cuadrado mediante un cuento. • Identificación de las figuras geométricas círculo y cuadrado mediante una actividad lúdica. • Agrupación libre de objetos mediante una actividad lúdica. • Agrupación libre de objetos mediante la exploración de material concreto. • Ubicación de las nociones espaciales: arriba y abajo mediante una actividad psicomotriz. • Ubicación de las nociones espaciales: arriba y abajo mediante una dramatización de títeres. • Ubicación de las nociones espaciales: arriba y abajo mediante una actividad lúdica.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar ✓ Agrupar • Orientación espacio-temporal <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ubicar 		<ul style="list-style-type: none"> • Respeto <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar con atención ✓ Asumir normas de convivencia • Responsabilidad <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar esfuerzo en el trabajo ✓ Cumplir los trabajos asignados

3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

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

Actividad 1

Color rojo

Identificar el color rojo mediante una actividad lúdica, asumiendo normas de convivencia.

Motivación:

Observa un mapa del tesoro y juega a seguir las pistas que están en el patio: primero tiene que cursar encima de las manchas rojas, luego atravesar por debajo del puente hecho con bloques de psicomotricidad de color rojo y finalmente seguir las flechas rojas hasta encontrar una X roja donde se encontrará el tesoro. Y responde a la pregunta: ¿Qué encontraste? ¿Cómo llegaste al tesoro?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los objetos que encuentra dentro de un cofre rojo; una manzana, un dado, un reloj, vasos todos de color rojo.
- **Reconoce** el color rojo en cada uno de los objetos dentro del cofre respondiendo a la pregunta ¿Qué color tienen estos objetos?
- **Relaciona** el color rojo con otros objetos que se encuentran en el aula como: sillas, juguetes, imágenes pegadas en la pared, etc. y los menciona.
- **Identifica** el color rojo al seleccionar de la gama de colores la ténpera de ese color y pintar los objetos (una manzana, un dado, un reloj, vasos) que se utilizó en el juego en una hoja de aplicación (ficha de actividades N° 1).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Tuviste dificultad al seguir las pistas y encontrar el tesoro?
¿Qué aprendiste?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros lo que más te gustó de la actividad y qué otros colores que te gustaría conocer.

Actividad 2

Figuras Geométricas: Círculo

Identificar el círculo mediante una actividad psicomotriz, mostrando esfuerzo en su trabajo.

Motivación:

Observa los malabares y responde a las preguntas: ¿Qué objetos se estaban utilizando para hacer los malabares? ¿Cómo son esos objetos? ¿Qué forma tienen?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** la figura del círculo que se encuentra dibujado en el patio.
- **Reconoce** las características del círculo al desplazarse sobre él respondiendo a la pregunta ¿Qué forma tiene la figura por donde caminaste, gateaste, saltaste, etc.?
- **Relaciona** el círculo con elementos de su casa respondiendo a las preguntas: ¿Qué cosas de tu casa se parecen al círculo? ¿Cuáles son? Menciónalas.
- **Identifica** el círculo al colorear las figuras que tienen esa forma en la hoja de aplicación (ficha de actividades N° 2).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho? ¿Por qué? ¿Tuviste dificultad para identificar los círculos?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros lo que más te gustó de la actividad y qué otros objetos tienen esa forma.

Actividad 3**Nociones espaciales Arriba y Abajo**

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo mediante un baile, mostrando esfuerzo en su trabajo.

Motivación:

El niño baila la canción “Corina la corvina” moviendo sus brazos indistintamente. Y responde a las preguntas ¿Dónde estás dirigiendo tus brazos? ¿Y ahora hacia dónde van?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** pañuelos de colores y nuevamente la canción de Corina la corvina.
- **Identifica** las nociones arriba y abajo al mover los pañuelos de colores siguiendo las indicaciones.
- **Relaciona** las nociones arriba y abajo al observar objetos que hay en su salón que se encuentran arriba o abajo. Y lo comenta a sus compañeros.

- **Ubica** las imágenes en la lámina siguiendo las indicaciones: Las manzanas arriba del árbol y las flores abajo.

Metacognición

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Tuviste dificultad al identificar arriba y abajo?

Transferencia:

Comparte con tus papás qué objetos hay en tu casa que se encuentran arriba o abajo de algo por ejemplo: estantes, juguetes, zapatos, etc.

Actividad 4

Agrupación libre de objetos

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

Motivación:

Observa un power point donde se recolectaron las fotos que los padres de familia enviaron de sus hijos con ellos en la playa, y responde a las preguntas: ¿Dónde estabas en esa foto? ¿Qué estabas haciendo? ¿Qué es lo que más te gusta hacer en la playa?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los juguetes de playa que trajeron de casa (palas, baldes, regaderas, pequeños recipientes con formas de peces, estrellas, etc.).
- **Reconoce** la agrupación libre de objetos al describir las características de los juguetes de playa que trajo de su casa.
- **Relaciona** la agrupación libre de objetos con el power point que vio y los elementos que trajo de casa, respondiendo a la pregunta: ¿Para qué servirán estos elementos? ¿Cómo los utilizas? ¿Todos son iguales? Y los menciona.
- **Agrupar** libremente los objetos que trajeron de su visita a la playa colocándolos en círculos hechos de soguilla que están pegados en el suelo y expresa en forma oral a sus compañeros cómo los agrupó.

Metacognición:

¿Qué fue lo que vimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo quisiste agrupar tus juguetes de playa? ¿Por qué?

Transferencia:

Comparte con tus papás la actividad del día de hoy y cómo quisiste agrupar tus juguetes para la siguiente visita que hagan en familia a la playa.

Actividad 5

El color rojo

Identificar el color rojo mediante una actividad lúdica, mostrando esfuerzo en su trabajo.

Motivación:

Observa un plástico extendido en el patio con pintura roja y explora el color rojo con todo su cuerpo al deslizarse por el plástico.

Desarrollo de la actividad

- **Percibe** el color rojo en su cuerpo y en el de sus amigos después de haberlo explorado en la pintura.
- **Reconoce** el color rojo en los globos que se encuentra en la piscina al escoger solo los de ese color.
- **Relaciona** el color rojo en su cuerpo y con los globos que están en la piscina al señalarlos.
- **Identifica** el color rojo al atrapar de todos los globos de colores que han sido lanzados a piscina seleccionando sólo a los que son de color rojo. Y responde a la pregunta ¿De qué color es el globo?

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Tuviste dificultad para identificar los globos rojos?

Transferencia:

Comparte con tus papás lo que más te gustó de la actividad del color rojo. Y al día siguiente trae para compartir un juguete que te guste del mismo color.

Actividad 6

Figuras geométricas el círculo

Identificar la figura geométrica “círculo” mediante la exploración de objetos, mostrando esfuerzo en su trabajo.

Motivación:

Juega a adivinar con las manos los objetos que están escondidos dentro de la bolsa mágica respondiendo a la pregunta ¿Cómo son estos objetos? ¿En qué se parecen?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** el círculo en una lámina pegada en la pizarra.
- **Reconoce** las características del círculo respondiendo a las preguntas: ¿Cómo es? ¿A qué se parece? ¿Les hace recordar algo?
- **Relaciona** el círculo con los objetos del juego (pelota, monedas, reloj, chapas, tapas) al mencionarlos.
- **Identifica** el círculo al marcar con una “X” los círculos que encuentres en la piscina de figuras en una hoja de aplicación. (ficha de actividades N° 3)

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Tuviste dificultad con los círculos?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros lo que más te gustó de la actividad del círculo y qué podrías hacer con lo aprendido.

Actividad 7**El color rojo**

Identificar el color rojo mediante un cuento protagonizado, escuchando con atención.

Motivación:

Realiza una actividad lúdica: “Ensalada de frutas”: Cada niño va a ser una fruta diferente (fresas, sandía y tomate). Va corriendo por el patio y sigue diversas indicaciones según la fruta que le corresponde: (la sandía se sienta, las fresas saltan y los tomates ruedan).

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los diferentes escenarios armados para el cuento.
- **Reconoce** el color rojo en cada escena del cuento mientras va caminando por ella y escuchando e interactuando en la historia. Respondiendo a las preguntas: ¿Qué ves? ¿De qué color son los personajes y las paredes? ¿Cómo se llama el mundo en el que estamos (“El mundo rojo”)? (material de apoyo N° 1)
- **Relaciona** el color rojo con los elementos y los personajes del cuento, señalándolos y nombrando el color en cada uno de los elementos.
- **Identifica** el color rojo al seleccionar de la gama de colores del papel rasgado el de color rojo y pegarlo sobre las frutas en una hoja de aplicación (ficha de

actividades N° 4).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Tuviste dificultad para identificar el color rojo?

Transferencia:

Comparte con tus papás sobre el color que se trabajó el día de hoy.

Actividad 8

Figuras geométricas el círculo

Identificar el círculo en diferentes actividades motrices, cumpliendo los trabajos asignados.

Motivación:

Canta la canción “Las ruedas del auto girando van” y responde a la pregunta
¿Cómo son las ruedas del auto?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** el circuito de círculos en el patio: (llantas, ula- ulas, una piscina de pelotas).
- **Reconoce** el círculo en los diferentes elementos del circuito siguiendo las indicaciones: “saltar en las llantas, caminar por el ula ula, coger una pelota y volver al circuito de círculos hasta llegar a una cesta circular y colocar las pelotas”.
- **Relaciona** el círculo respondiendo a la pregunta ¿Qué forma tenían los elementos (llantas, ula- ulas, una piscina de pelotas) en los que nos situamos?
- **Identifica** el círculo pegando lentejuelas en el contorno círculo en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°5).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Tuviste dificultad para identificar el círculo?

Transferencia:

Representa gráficamente lo que más te gustó de la actividad y comparte con tus compañeros.

Actividad 9

Nociones espaciales: arriba y abajo

Ubicar las nociones arriba y abajo mediante una dramatización de títeres, escuchando con atención.

Motivación:

Canta y baila la canción de “Los gorilas”. Responde a la pregunta: ¿A dónde se fueron nuestras manos?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los títeres del cuento “La ovejita Matilda”. (material apoyo cuento N° 2)
- **Identifica** las nociones arriba y abajo al escuchar y observar el cuento, mientras los títeres como parte de la historia van situándose arriba y abajo de diferentes lugares y arriba y abajo de ellos también.
- **Relaciona** las nociones arriba y abajo al responder las preguntas sobre la historia ¿Dónde fue volando la mariposa? ¿Y la oveja por qué lugares caminaba?
- **Ubica** las nociones arriba y abajo al colocar objetos (cartuchera, plumón, pelota, loncheras, etc.) arriba y abajo de su cuerpo (cabeza y pies) al seguir las indicaciones de la oveja Matilda: A ver ¿Quién puede colocar esa pelota arriba de su cuerpo? Así como la mariposita volaba arriba mío, y ¿Pueden colocar su cartuchera abajo de ustedes? (ficha de evaluación de proceso N° 1).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Tuviste dificultad para ubicar los objetos arriba y abajo?

Transferencia:

Comparte con tus papás las actividades que se realizaron en clase sobre las nociones arriba y abajo.

Actividad 10

Agrupación libre de objetos

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica, cumpliéndolos trabajos asignados.

Motivación:

Escucha un cuento dramatizado “Rosita se llamaba era una distraída”. Y responde a las preguntas: ¿Qué pasaba con Rosita? ¿Cómo estaba vestida? ¿Tú te vistes

igual? ¿Y tus amigos se vestirán igual que Rosita? (material de apoyo cuento N°3)

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** cómo ha venido vestido él y sus amigos.
- **Reconoce** el tipo de ropa que ha traído puesto cada uno y sus características respondiendo a las preguntas: ¿Cómo es la ropa que tiene puesta tu amigo? ¿Y el de tu amiga cómo es? ¿Serán iguales a la tuya?
- **Relaciona** la agrupación libre de objetos mediante el juego de las casitas: Cada niño corre en el patio al sonido de la canción del cuento “Rosita se llamaba era una distraída” y de la pandereta , cuando deje de sonar la canción y el sonido de la pandereta todos se detienen a escuchar la indicación: “Se juntan en casitas todos los niños que estén con zapatillas y todos los niños que estén con polo rojo”, se juntan en casitas y continúa de nuevo la canción con la pandereta y poco a poco se irán juntando hasta que todos los niños estén en casitas según la vestimenta que cada uno haya traído ese día.
- **Agrupar** libremente los objetos encerándolos en círculos mediante una hoja de aplicación (ficha de evaluación de proceso N° 2).

Metacognición:

¿Qué fue vimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo quisiste agrupar las imágenes? ¿Por qué?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros lo que más te gustó de la actividad y cómo quisiste agrupar las imágenes de tu hoja de aplicación.

Actividad 11

Color rojo

Identificar el color rojo mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

Motivación:

Juega a subirse al tren del color rojo y se pasean por todo el nido buscando elementos rojos.

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** el color rojo en el tren y los elementos que hay alrededor del nido (ventanas, puertas, juegos del patio, etc.).
- **Reconoce** el color rojo respondiendo a la pregunta: ¿Qué elementos rojos encontraste? Y los menciona.
- **Relaciona** el color rojo de sus prendas con las de sus amigos o maestras al responder a la pregunta ¿Quién trajo una prenda de color rojo el día de hoy?

- **Identifica** el color rojo mediante el juego de las manchas siguiendo las indicaciones: “salta en las manchas que son solo de color rojo”.

Metacognición

¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo lo hicimos?

Transferencia

Comenta con tus papás la actividad del día y busca una prenda de color rojo para llevarla al nido la siguiente clase.

Actividad 12

Figuras geométricas: círculo

Identificar el círculo mediante una actividad lúdica, escuchando con atención.

Motivación:

Escucha el cuento de Arturo y la mesa redonda y responde a las preguntas: ¿De qué trató el cuento? ¿Cómo era la mesa que creó el rey Arturo para los caballeros más fieles del reino? (material de apoyo N°4)

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los objetos con los que va a trabajar de material reciclable (latas, chapas, sogas, cajas).
- **Reconoce** el círculo observando la forma de la mesa redonda respondiendo a las preguntas ¿Qué forma tiene la mesa? ¿A qué te hace recordar?
- **Relaciona** el círculo al armar su mesa redonda utilizando los materiales reciclados: observa en el suelo la figura de círculo y coloca los materiales reciclados a su alrededor y, utilizando la técnica del papel maché arma su mesa redonda con ayuda de la maestra. Luego responde a la pregunta ¿Se parece la mesa del cuento a la que armaste?
- **Identifica** el círculo al pegar los desglosables del símbolo de los caballeros de la mesa redonda en la figura que tiene la forma de la mesa en la que ellos se sentaban en la hoja de aplicación. (ficha de evaluación de proceso N° 3)

Metacognición

¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo lo hicimos?

Transferencia

Comenta con tus papás sobre el círculo y la mesa redonda que armaste en clase.

Actividad 13

Figuras Geométricas: Cuadrado

Identificar el cuadrado mediante material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Escucha la canción “La canción de las formas” (los primeros 20 segundos <https://www.youtube.com/watch?v=bqKDWm7wO3Y>) responde a las preguntas:
¿Cuántos lados tenía el cuadrado en la canción?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** la imagen de un cuadrado dibujado en el piso del patio.
- **Reconoce** las características del cuadrado al desplazarse alrededor del él: caminando, gateando y saltando.
- **Relaciona** el cuadrado con diferentes elementos del salón señalando los cuadrados del salón (la pizarra de valores, los cubos, las mesas, loncheras, etc.)
- **Identifica** el cuadrado seleccionando los objetos cuadrados que hay en el salón y colocándolos en el cuadrado grande del piso.

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Tuviste dificultad para identificar los cuadrados?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros lo que más te gustó de la actividad y qué elementos de la vida cotidiana podemos encontrar cuadrados.

Actividad 14

Color Azul

(2 sesiones)

Identificar el color azul a través de una actividad culinaria, mostrando esfuerzo en el trabajo.

Motivación:

Observa un video de los pitufos (<https://www.youtube.com/watch?v=G52wb4BXZZI>) y responde a la pregunta: ¿De

qué color es la piel de todos los pitufos?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** las imágenes de los pitufos y los elementos para preparar el pitufikeke (frascos, aceite vegetal, cucharas, cucharitas).
- **Reconoce** el color azul en los elementos que va a utilizar para preparar el pitufikeke (frascos, aceite vegetal, cucharas, cucharitas). Y responde a la pregunta ¿Cuál de los elementos que vamos a utilizar es de color azul? (material de apoyo receta N° 1)
- **Relaciona** el color azul con los elementos que hay en el salón del mismo color respondiendo a la pregunta ¿Qué elementos ves en el salón que tengan el mismo color?
- **Identifica** el color azul al preparar un pitufikeke, observa los elementos para prepararlo. Al terminar el pitufikeke responde a las preguntas: ¿Cómo quedó nuestro pitufikeke? ¿De qué color es?

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Cómo te sentiste?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros lo que más te gustó de la actividad y qué otros elementos del mismo color puedes encontrar fuera del salón.

Actividad 15

Nociones espaciales: Arriba y Abajo

Ubicar las nociones arriba y abajo mediante una actividad lúdica, asumiendo normas de convivencia.

Motivación:

Realiza una visita al parque, juega a subir y a bajar del árbol con ayuda de la profesora luego responde a las preguntas: ¿Dónde está tu amigo? ¿Dónde estás tú?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los elementos que están el parque (árboles, los juegos, las flores, los animales, las nubes, los insectos, las aves etc).
- **Identifica** las nociones arriba y abajo al mencionar dónde están ubicados los elementos del parque (las aves arriba en el cielo, las flores abajo en el suelo, etc).
- **Relaciona** las nociones arriba y abajo con su cuerpo al echarse en el suelo y

responder las preguntas: ¿Qué vemos arriba de nosotros? ¿Qué hay arriba en el cielo? ¿Y abajo tuyo qué hay?

- **Ubica** las imágenes arriba y abajo en la lámina del parque según corresponde (las nubes; arriba en cielo, los chanchitos de tierra abajo, las flores abajo, las mariposas arriba, etc.).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué aprendiste hoy?

Transferencia:

Comparte con tus papás lo que más les gustó de la visita al parque y de las nociones espaciales arriba y abajo que aprendiste hoy.

Actividad 16

Agrupación libre de objetos

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

Motivación:

Arma un rompecabezas grande y al terminar de armarlo descubre que es de frutas. Responde a la pregunta ¿Qué imagen salió? ¿Alguna vez has probado esas frutas? ¿Qué crees que se trabajará hoy?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** tres canastas grandes, frutas esparcidas por el suelo (papaya, fresas, manzana, etc).
- **Reconoce** la agrupación libre de objetos al realizar la misión de ordenar las frutas del suelo y colocarlas en las canastas según su criterio para poder hacer una ensalada de frutas (material de apoyo receta N° 2).
- **Relaciona** la agrupación libre de objetos con las frutas que necesita para realizar su ensalada de frutas al mencionarlas.
- **Agrupar** libremente las frutas colocándolas en las canastas según su criterio y realiza la ensalada de frutas (ficha de evaluación final N° 1).

Metacognición:

¿Qué fue lo que vimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo quisiste agrupar las frutas? ¿Por qué?

Transferencia:

Comparte con tus papás la actividad del día de hoy y cómo quisiste agrupar las frutas.

Actividad 17

Figuras geométricas Cuadrado

Identificar el cuadrado mediante una actividad lúdica, mostrando esfuerzo en los trabajos asignados.

Motivación:

Se disfraza de explorador y el vestuario que utiliza está conformado por una lupa cuadrada y un chaleco con cuadrados. Responden a la pregunta: ¿Qué creen que buscaremos hoy?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** la vestimenta de explorador que está utilizando.
- **Reconoce** el cuadrado al encontrar las imágenes de esa figura geométrica escondidas por el salón y describe sus características respondiendo a la pregunta: ¿Qué forma tienen esas imágenes?
- **Relaciona** el cuadrado con los objetos que está utilizando de explorador: (la lupa y su chaleco). Y responde a las preguntas: ¿Qué figuras tienes pegadas en tu chaleco? ¿De qué forma es tu lupa? ¿Se parecerán a las imágenes que hemos encontrado?
- **Identifica** el cuadrado a colorear las figuras cuadradas del chaleco del explorador en la hoja de aplicación (ficha de actividades N° 6).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Tuviste dificultad para identificar los cuadrados?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros lo que más te gustó de la actividad y qué elementos de la vida cotidiana podemos encontrar objetos de forma cuadrada.

Actividad 18

Color azul

Identificar el color azul mediante una actividad artística, asumiendo normas de convivencia.

Motivación:

Observa un video de las pistas de Blue (<https://www.youtube.com/watch?v=FNiGE2MY9gQ>). Y responde a las preguntas

¿Cómo era Blue? ¿Qué hacía? ¿Quieren seguir sus pistas?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** las huellas de Blue de color azul que se encuentran en el patio.
- **Reconoce** el color azul en las huellas que encuentran en el camino y las sigue hasta llegar a una pared forrada con papelógrafos donde lo está esperando Blue.
- **Relaciona** el color azul con elementos que ya conozca respondiendo a las preguntas: ¿Qué objetos conoces de ese color?
- **Identifica** el color azul al seleccionar de una gama de colores la ténpera azul y luego pinta libremente con ayuda del pincel en el papelógrafo.

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Cómo te sentiste?

Transferencia:

Comparte con tus papás el color que aprendieron el día de hoy.

Actividad 19

Figuras geométricas Cuadrado

Identificar el cuadrado mediante una actividad artística, mostrando esfuerzo en los trabajos asignados.

Motivación:

Observa un cuadrado hecho de cartulina corrugada que se encuentra pegado encima de su mesa y pasa el dedo en el contorno del cuadrado. Respondiendo a la pregunta: ¿Qué figura descubrió tu dedo?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** la fotografía de su familia y un portarretrato cuadrado.
- **Reconoce** el cuadrado observando un modelo de un portarretrato cuadrado y respondiendo a la pregunta: ¿Crees que podamos hacer uno igual?
- **Relaciona** el cuadrado con la forma de la foto de su familia y la forma del cuadrado de la mesa, respondiendo a las preguntas: ¿Qué forma tiene tu foto? ¿Se parecerá a la imagen de tu mesa? Y realiza un cuadro con baja lenguas para colocar la foto de su familia.
- **Identifica** el cuadrado al colorear todos los cuadrados que encuentres en la tetera de mamá en la hoja de aplicación. (ficha de actividades N° 7)

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Tuviste dificultad para realizar el cuadrado?

Transferencia:

Comparte con tus papás cómo hicieron el portarretrato de su familia y qué forma tiene.

Actividad 20**Color Azul**

Identificar el color azul mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

Motivación:

Juega al universo y observa el salón forrado de negro con diversos elementos relacionados al espacio (planetas, estrellas, el sol, meteoritos, cohetes, etc.) y responde a la pregunta: ¿Qué ves? ¿Cómo son esas imágenes?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** las diferentes imágenes de aluminio de colores colgadas del techo y una canasta azul grande.
- **Reconoce** de las características de las imágenes (estrellas, planetas, cohetes, etc.) Respondiendo: ¿Cómo son? ¿Qué colores tienen? ¿Cuál de estas imágenes te gustó más?
- **Relaciona** el color azul con los elementos que han observado durante el juego “El universo”, siguiendo las indicaciones de buscar dentro del juego del universo sólo los elementos de color azul y colocarlos en una canasta del mismo color.
- **Identifica** el color azul al seleccionar dentro de una gama de papeles de colores rasgados el de color azul y pegarlo encima del cohete en una hoja de aplicación. (ficha de actividades N° 8)

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Te gustaría encontrar más elementos de ese color?

Transferencia:

Comparte con tus papás la experiencia que tuviste en “El universo” y cómo contrastaste el color azul en cada uno de los elementos.

Actividad 21

Figuras geométricas: cuadrado

Identificar el cuadrado mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

Motivación:

Escucha el cuento la “La ronda de las figuras” y responde a las preguntas ¿De qué trataba el cuento? ¿Qué personajes había? ¿A qué te hacen recordar? (material de apoyo cuento N° 5)

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los materiales: (lana y limpia tipo pegado en el suelo en forma de cuadrado) que se encuentran en el patio y responde a la pregunta: ¿Qué crees que vamos a trabajar hoy?
- **Reconoce** las características del cuadrado al unir los puntos del limpia tipo en el suelo con la lana formando el cuadrado.
- **Relaciona** el cuadrado del suelo con los cuadrados de la historia al comentarlo con sus compañeros.
- **Identifican** el cuadrado al pintar de color azul con la técnica del moteado todos los cuadrados que veas en la hoja de aplicación. (ficha de actividades N° 9)

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho? ¿Por qué? ¿Qué utilizamos? ¿Tuviste alguna dificultad?

Transferencia:

Comparte con tus papás las actividades que realizaste el día de hoy y cómo aprendiste más sobre el cuadrado.

Actividad 22

Nociones espaciales: arriba y abajo

Ubicar las nociones arriba y abajo mediante una actividad lúdica, escuchando con atención.

Motivación:

Observa las burbujas y responde a la pregunta ¿Dónde están las burbujas?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** un peluche de la clase resbalándose por el tobogán.
- **Identifica** las nociones arriba y abajo al responder las preguntas ¿Dónde está el peluche? Y ahora que se resbaló ¿Dónde está?
- **Relaciona** las nociones arriba y abajo al realizar el juego de subir y bajar del tobogán mencionando dónde se encuentra.
- **Ubica** las nociones arriba y abajo al pegar los desglosables de la niña arriba del tobogán y el niño abajo en la hoja de aplicación (ficha de evaluación final N° 2).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Qué utilizamos? ¿Tuviste alguna dificultad?

Transferencia:

Comparte con tus papás la experiencia que tuviste y cómo te ubicaste arriba y abajo del tobogán.

Actividad 23

Color Azul

Identificar el color azul mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

Motivación:

Participa en una actividad lúdica donde lanza globos con agua de color azul a una pared forrada de plástico y papelógrafos, cuando el globo revienta observa la mancha en los papelógrafos y responde a la pregunta: ¿Qué color ves?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** un balde con diversos ganchos de colores para ropa y mandiles azules.
- **Reconoce** el color azul de los mandiles y en algunos ganchos que se encuentran en el balde al responder las preguntas: ¿De qué color son los mandiles? ¿Cuál de los ganchos de ropa son de color azul?
- **Relaciona** el color azul de la pintura manchada en los papelógrafos de la pared con los elementos del juego que realizó. Respondiendo a las preguntas ¿Qué materiales tienen el mismo color de la pintura que quedó en la pared?
- **Identifica** el color azul en los ganchos al seleccionar dentro de los diferentes colores de ganchos los azules y colocarlos en el mandil de su compañero de equipo.

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué no te gustó mucho?
¿Por qué? ¿Qué utilizamos? ¿Tuviste alguna dificultad?

Transferencia:

Comparte con tus papás la experiencia que tuviste y cómo descubriste el color azul en cada momento.

Vocabulario de la Unidad de Aprendizaje

- Colores: Rojo y Azul
- Arriba y Abajo
- Figuras geométricas: Círculo y Cuadrado
- Rasgado
- Agrupar
- Dáctilo pintura
- Moteado

3.2.1.2. Guía de actividades para los padres – Unidad n° 1

GUÍA DE ACTIVIDADES DE LA UNIDAD N. ° 1
Área: Matemáticas Nivel: Inicial Edad: 3 años Duración: 24 sesiones Profesoras: Kiara Barrantes y Patricia Delgado

Actividad n° 1

Identificar el color rojo mediante una actividad lúdica, asumiendo normas de convivencia.

- **Percibe** los objetos que encuentra dentro de un cofre rojo; una manzana, un dado, un reloj, vasos todos de color rojo.
- **Reconoce** el color rojo en cada uno de los objetos dentro del cofre respondiendo a la pregunta ¿Qué color tienen estos objetos?
- **Relaciona** el color rojo con otros objetos que se encuentran en el aula como: sillas, juguetes, imágenes pegadas en la pared, etc. y los menciona.
- **Identifica** el color rojo al seleccionar de la gama de colores la témpera de ese color y pintar los objetos (una manzana, un dado, un reloj, vasos) que se utilizó en el juego en una hoja de aplicación (ficha de actividades N° 1).

Actividad n° 2

Identificar el círculo mediante una actividad psicomotriz, mostrando esfuerzo en su trabajo.

- **Percibe** la figura del círculo que se encuentra dibujado en el patio.
- **Reconoce** las características del círculo al desplazarse sobre él respondiendo a la pregunta ¿Qué forma tiene la figura por donde caminaste, gateaste, saltaste, etc.?
- **Relaciona** el círculo con elementos de su casa respondiendo a las preguntas: ¿Qué cosas de tu casa se parecen al círculo? ¿Cuáles son? Menciónalas.
- **Identifica** el círculo al colorear las figuras que tienen esa forma en la hoja de aplicación (ficha de actividades N° 2).

Actividad n° 3

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo mediante un baile, mostrando esfuerzo en su trabajo.

- **Percibe** pañuelos de colores y nuevamente la canción de Corina la corvina.
- **Identifica** las nociones arriba y abajo al mover los pañuelos de colores siguiendo las indicaciones.
- **Relaciona** las nociones arriba y abajo al observar objetos que hay en su salón que se encuentran arriba o abajo de algo. Y lo comenta a sus compañeros.
- **Ubica** las imágenes en la lámina siguiendo las indicaciones: Las manzanas arriba del árbol y las flores abajo.

Actividad n° 4

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica, cumpliéndolos trabajos asignados.

- **Percibe** los juguetes de playa que trajeron de casa (palas, baldes, regaderas, pequeños recipientes con formas de peces, estrellas, etc.).
- **Reconoce** la agrupación libre de objetos al describir las características de los juguetes de playa que trajo de su casa.
- **Relaciona** la agrupación libre de objetos con el power point que vio y los elementos que trajo de casa, respondiendo a la pregunta: ¿Para qué servirán estos elementos? ¿Cómo los utilizas? ¿Todos son iguales? Y los menciona.
- **Agrupar** libremente los objetos que trajeron de su visita a la playa colocándolos en círculos hechos de soguilla que están pegados en el suelo y expresa en forma oral a sus compañeros por qué los agrupó.

Actividad n° 5

Identificar el color rojo mediante una actividad lúdica, mostrando esfuerzo en su trabajo.

- **Percibe** el color rojo en su cuerpo y en el de sus amigos después de haberlo explorado en la pintura.
- **Reconoce** el color rojo en los globos que se encuentra en la piscina al escoger solo los de ese color.
- **Relaciona** el color rojo en su cuerpo y con los globos que están en la piscina al señalarlos.
- **Identifica** el color rojo al atrapar de todos los globos de colores que han sido lanzados a piscina seleccionando sólo a los que son de color rojo. Y responde a la pregunta ¿De qué color es el globo?

Actividad n° 6

Identificar la figura geométrica “círculo” mediante la exploración de objetos, mostrando esfuerzo en su trabajo.

- **Percibe** el círculo en una lámina pegada en la pizarra.
- **Reconoce** las características del círculo respondiendo a las preguntas: ¿Cómo es? ¿A qué se parece? ¿Les hace recordar algo?
- **Relaciona** el círculo con los objetos del juego (pelota, monedas, reloj, chapas, tapas) al mencionarlos.
- **Identifica** el círculo al marcar con una “X” los círculos que encuentres en la piscina de figuras en una hoja de aplicación. (ficha de actividades N° 3)

Actividad n° 7

Identificar el color rojo mediante un cuento protagonizado, escuchando con atención.

- **Percibe** los diferentes escenarios armados para el cuento.
- **Reconoce** el color rojo en cada escena del cuento mientras va caminando por ella y escuchando e interactuando en la historia. Respondiendo a las preguntas: ¿Qué ves? ¿De qué color son los personajes y las paredes? ¿Cómo se llama el mundo en el que estamos (“El mundo rojo”)? (cuentos N° 1)
- **Relaciona** el color rojo con los elementos y los personajes del cuento, señalándolos y nombrando el color en cada uno de los elementos.
- **Identifica** el color rojo al seleccionar de la gama de colores del papel rasgado el de color rojo y pegarlo sobre las frutas en una hoja de aplicación (ficha de actividades N° 4).

Actividad n° 8

Identificar el círculo en diferentes actividades motrices, cumpliendo los trabajos asignados.

- **Percibe** el circuito de círculos en el patio: (llantas, ula- ulas, una piscina de pelotas).
- **Reconoce** el círculo en los diferentes elementos del circuito siguiendo las indicaciones: “saltar en las llantas, caminar por el ula ula, coger una pelota y volver al circuito de círculos hasta llegar a una cesta circular y colocar las pelotas”.
- **Relaciona** el círculo respondiendo a la pregunta ¿Qué forma tenían los elementos (llantas, ula- ulas, una piscina de pelotas) en los que nos situamos?
- **Identifica** el círculo pegando lentejuelas en el contorno círculo en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°5).

Actividad n° 9

Ubicar las nociones arriba y abajo mediante una dramatización de títeres, escuchando con atención.

- **Percibe** los títeres del cuento “La ovejita Matilda”. (cuentos N° 2)
- **Identifica** las nociones arriba y abajo al escuchar y observar el cuento, mientras los títeres como parte de la historia van situándose arriba y abajo de diferentes lugares y arriba y abajo de ellos también.
- **Relaciona** las nociones arriba y abajo al responder las preguntas sobre la historia ¿Dónde fue volando la mariposa? ¿Y la oveja por qué lugares caminaba?
- **Ubica** las nociones arriba y abajo al colocar objetos (cartuchera, plumón, pelota, loncheras, etc.) arriba y abajo de su cuerpo (cabeza y pies) al seguir las indicaciones de la oveja Matilda: A ver, ¿Quién puede colocar esa pelota arriba de su cuerpo, así como la mariposita volaba arriba mío?, y ¿Pueden colocar su cartuchera abajo de ustedes? (ficha de evaluación de proceso N°1).

Actividad n° 10

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica, cumpliéndolos trabajos asignados.

- **Percibe** cómo ha venido vestido él y sus amigos.
- **Reconoce** el tipo de ropa que ha traído puesto cada uno y sus características respondiendo a las preguntas: ¿Cómo es la ropa que tiene puesta tu amigo? ¿Y el de tu amiga cómo es? ¿Serán iguales a la tuya?
- **Relaciona** la agrupación libre de objetos mediante el juego de las casitas: Cada niño corre en el patio al sonido de la canción del cuento “Rosita se llamaba era una distraída” y de la pandereta, cuando deje de sonar la canción y el sonido de la pandereta todos se detienen a escuchar la indicación: “Se juntan en casitas todos los niños que estén con zapatillas y todos los niños que estén con polo rojo”, se juntan en casitas y continúa de nuevo la canción con la pandereta y poco a poco se irán juntando hasta que todos los niños estén en casitas según la vestimenta que cada uno haya traído ese día.
- **Agrupar** libremente los objetos encerándolos en círculos mediante una hoja de aplicación (ficha de evaluación de proceso N° 2).

Actividad n° 11

Identificar el color rojo mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

- **Percibe** el color rojo en el tren y los elementos que hay alrededor del nido (ventanas, puertas, juegos del patio, etc.).
- **Reconoce** el color rojo respondiendo a la pregunta: ¿Qué elementos rojos encontraste? Y los menciona.
- **Relaciona** el color rojo de sus prendas con las de sus amigos o maestras al responder a la pregunta ¿Quién trajo una prenda de color rojo el día de hoy?
- **Identifica** el color rojo mediante el juego de las manchas siguiendo las indicaciones: “salta en las manchas que son solo de color rojo”.

Actividad n° 12

Identificar el círculo mediante una actividad lúdica, escuchando con atención.

- **Percibe** los objetos con los que va a trabajar de material reciclable (latas, chapas, sogas, cajas).
- **Reconoce** el círculo observando la forma de la mesa redonda respondiendo a las preguntas ¿Qué forma tiene la mesa? ¿A qué te hace recordar?
- **Relaciona** el círculo al armar su mesa redonda utilizando los materiales reciclados: observa en el suelo la figura de círculo y coloca los materiales reciclados a su alrededor y, utilizando la técnica del papel maché arma su mesa redonda con ayuda de la maestra. Luego responde a la pregunta ¿Se parece la mesa del cuento a la que armaste?
- **Identifica** el círculo al pegar los desglosables del símbolo de los caballeros de la mesa redonda en la figura que tiene la forma de la mesa en la que ellos se sentaban en la hoja de aplicación. (ficha de evaluación de proceso N° 3)

Actividad n° 13

Identificar el cuadrado mediante material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

- **Percibe** la imagen de un cuadrado dibujado en el piso del patio.
- **Reconoce** las características del cuadrado al desplazarse alrededor del él: caminando, gateando y saltando.
- **Relaciona** el cuadrado con diferentes elementos del salón señalando los cuadrados del salón (la pizarra de valores, los cubos, las mesas, loncheras, etc.)
- **Identifica** el cuadrado seleccionando los objetos cuadrados que hay en el salón y colocándolos en el cuadrado grande del piso.

Actividad n° 14

2 sesiones

Identificar el color azul a través de una actividad culinaria, mostrando esfuerzo en el trabajo.

- **Percibe** las imágenes de los pitufos y los elementos para preparar el pitufikeke (frascos, aceite vegetal, cucharas, cucharitas).
- **Reconoce** el color azul en los elementos que va a utilizar para preparar el pitufikeke (frascos, aceite vegetal, cucharas, cucharitas). Y responde a la pregunta ¿Cuál de los elementos que vamos a utilizar es de color azul? (recetas N° 1)
- **Relaciona** el color azul con los elementos que hay en el salón del mismo color respondiendo a la pregunta ¿Qué elementos ves en el salón que tengan el mismo color?
- **Identifica** el color azul al preparar una un pitufikeke, observa los elementos para prepararlo. Al terminar el pitufikeke responde a las preguntas: ¿Cómo quedó nuestro pitufikeke? ¿De qué color es?

Actividad n° 15

Ubicar las nociones arriba y abajo mediante una actividad lúdica, asumiendo normas de convivencia.

- **Percibe** los elementos que están el parque (arboles, los juegos, las flores, los animales, las nubes, los insectos, las aves etc).
- **Identifica** las nociones arriba y abajo al mencionar dónde están ubicados los elementos del parque (las aves arriba en el cielo, las flores abajo en el suelo, etc).
- **Relaciona** las nociones arriba y abajo con su cuerpo al echarse en el suelo y responder las preguntas: ¿Qué vemos arriba de nosotros? ¿Qué hay arriba en el cielo? ¿Y abajo tuyo qué hay?
- **Ubica** las imágenes arriba y abajo en la lámina del parque según corresponde (las nubes; arriba en cielo, los chanchitos de tierra abajo, las flores abajo, las mariposas arriba, etc.).

Actividad n° 16

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica, cumpliéndolos trabajos asignados.

- **Percibe** tres canastas grandes, frutas esparcidas por el suelo (papaya, fresas, manzana, etc).
- **Reconoce** la agrupación libre de objetos al realizar la misión de ordenar las frutas del suelo y colocarlas en las canastas según su criterio para poder hacer una ensalada de frutas (receta N° 2).
- **Relaciona** la agrupación libre de objetos con las frutas que necesita para realizar su ensalada de frutas al mencionarlas.
- **Agrupar** libremente las frutas colocándolas en las canastas según su criterio y realiza la ensalada de frutas (ficha de evaluación final N° 1).

Actividad n° 17

Identificar el cuadrado mediante una actividad lúdica, mostrando esfuerzo en los trabajos asignados.

- **Percibe** la vestimenta de explorador que está utilizando.
- **Reconoce** el cuadrado al encontrar las imágenes de esa figura geométrica escondidas por el salón y describe sus características respondiendo a la pregunta: ¿Qué forma tienen esas imágenes?
- **Relaciona** el cuadrado con los objetos que está utilizando de explorador: (la lupa y su chaleco). Y responde a las preguntas: ¿Qué figuras tienes pegadas en tu chaleco? ¿De qué forma es tu lupa? ¿Se parecerán a las imágenes que hemos encontrado?
- **Identifica** el cuadrado a colorear las figuras cuadradas del chaleco del explorador en la hoja de aplicación (ficha de actividades N° 6).

Actividad n° 18

Identificar el color azul mediante una actividad artística, asumiendo normas de convivencia.

- **Percibe** las huellas de Blue de color azul que se encuentran en el patio.
- **Reconoce** el color azul en las huellas que encuentran en el camino y las sigue hasta llegar a una pared forrada con papelógrafos donde lo está esperando Blue.
- **Relaciona** el color azul con elementos que ya conozca respondiendo a las preguntas: ¿Qué objetos conoces de ese color?
- **Identifica** el color azul al seleccionar de una gama de colores la témpera azul y luego pinta libremente con ayuda del pincel en el papelógrafo.

Actividad n° 19

Identificar el cuadrado mediante una actividad artística, mostrando esfuerzo en los trabajos asignados.

- **Percibe** la fotografía de su familia y un portarretrato cuadrado.
- **Reconoce** el cuadrado observando un modelo de un portarretrato cuadrado y respondiendo a la pregunta: ¿Crees que podamos hacer uno igual?
- **Relaciona** el cuadrado con la forma de la foto de su familia y la forma del cuadrado de la mesa, respondiendo a las preguntas: ¿Qué forma tiene tu foto? ¿Se parecerá a la imagen de tu mesa? Y realiza un cuadro con baja lenguas para colocar la foto de su familia.
- **Identifica** el cuadrado al colorear todos los cuadrados que encuentres en la tetera de mamá en la hoja de aplicación. (ficha de actividades N° 7)

Actividad n° 20

Identificar el color azul mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

- **Percibe** las diferentes imágenes de aluminio de colores colgadas del techo una canasta azul grande.
- **Reconoce** de las características de las imágenes (estrellas, planetas, cohetes, etc.) Respondiendo: ¿Cómo son? ¿Qué colores tienen? ¿Cuál de estas imágenes te gustó más?
- **Relaciona** el color azul con los elementos que han observado durante el juego “El universo”, siguiendo las indicaciones de buscar dentro del juego del universo sólo los elementos de color azul y colocarlos en una canasta del mismo color.
- **Identifica** el color azul al seleccionar dentro de una gama de papeles de colores rasgados el de color azul y pegarlo encima del cohete en una hoja de aplicación. (ficha de actividades N° 8)

Actividad n° 21

Identificar el cuadrado mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

- **Percibe** los materiales: (lana y limpia tipo pegado en el suelo en forma de cuadrado) que se encuentran en el patio y responde a la pregunta: ¿Qué crees que vamos a trabajar hoy?
- **Reconoce** las características del cuadrado al unir los puntos del limpia tipo en el suelo con la lana formando el cuadrado.
- **Relaciona** el cuadrado del suelo con los cuadrados de la historia al comentarlo con sus compañeros.
- **Identifican** el cuadrado al pintar de color azul con la técnica del moteado todos los cuadrados que veas en la hoja de aplicación. (ficha N° 9)

Actividad n° 22

Ubicar las nociones arriba y abajo mediante una actividad lúdica, escuchando con atención.

- **Percibe** un peluche de la clase resbalándose por el tobogán.
- **Identifica** las nociones arriba y abajo al responder las preguntas ¿Dónde está el peluche? Y ahora que se resbaló ¿Dónde está?
- **Relaciona** las nociones arriba y abajo al realizar el juego de subir y bajar del tobogán mencionando dónde se encuentra.
- **Ubica** las nociones arriba y abajo al pegar los desglosables de la niña arriba del tobogán y el niño abajo en la hoja de aplicación (ficha de evaluación final N° 2).

Actividad n° 23

Identificar el color azul mediante una actividad lúdica, cumpliendo los trabajos asignados.

- **Percibe** un balde con diversos ganchos de colores para ropa y mandiles azules.
- **Reconoce** el color azul de los mandiles y en algunos ganchos que se encuentran en el balde al responder las preguntas: ¿De qué color son los mandiles? ¿Cuál de los ganchos de ropa son de color azul?
- **Relaciona** el color azul de la pintura manchada en los papelógrafos de la pared con los elementos del juego que realizó. Respondiendo a las preguntas ¿Qué materiales tienen el mismo color de la pintura que quedó en la pared?
- **Identifica** el color azul en los ganchos al seleccionar dentro de los diferentes colores de ganchos los azules y colocarlos en el mandil de su compañero de equipo.

3.2.1.3. Materiales de apoyo (fichas y lecturas)

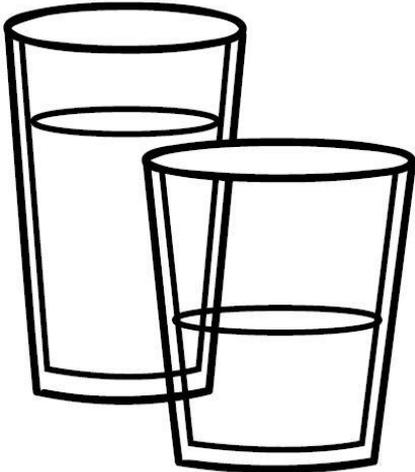
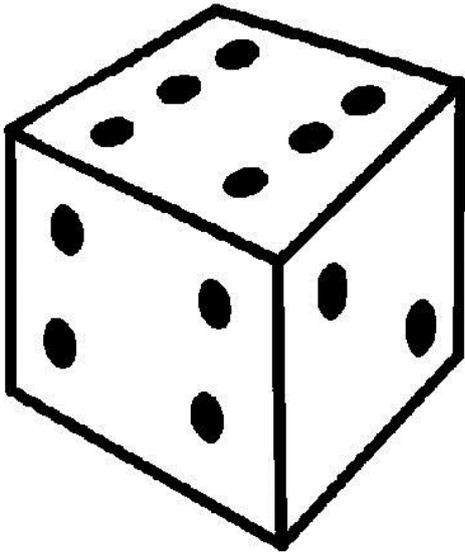
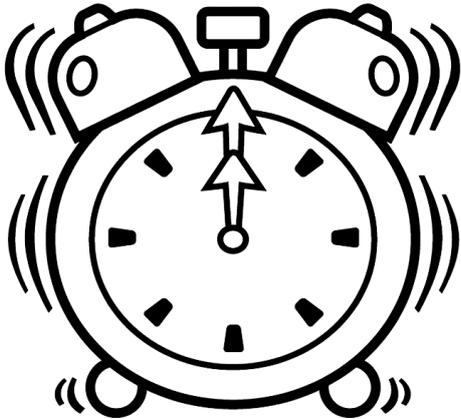
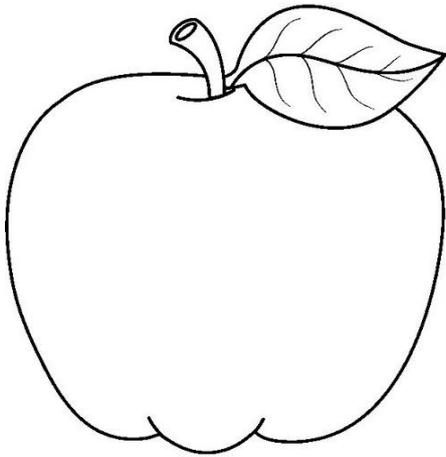
Fichas de actividades

Matemática: Color rojo

Ficha N° 1
Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



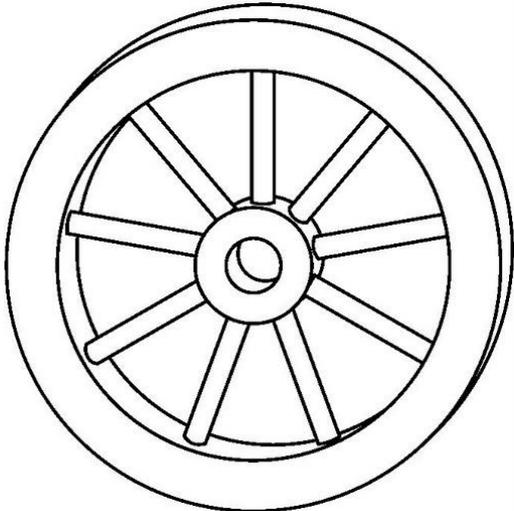
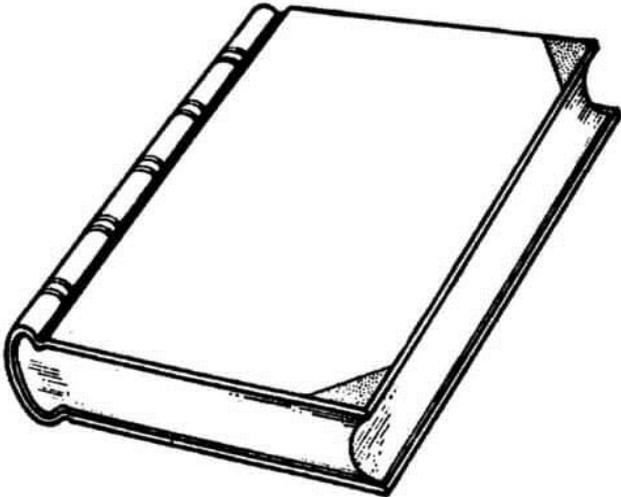
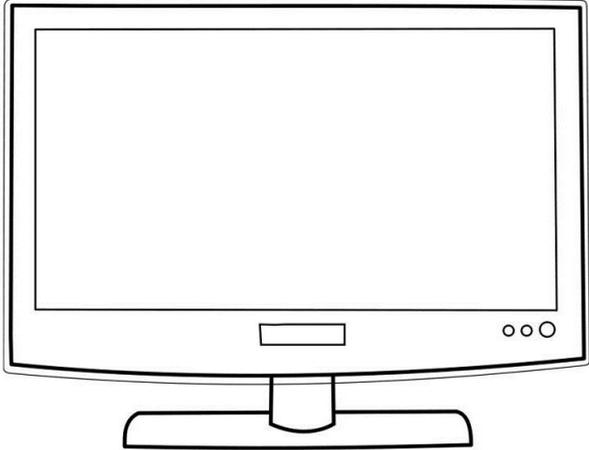
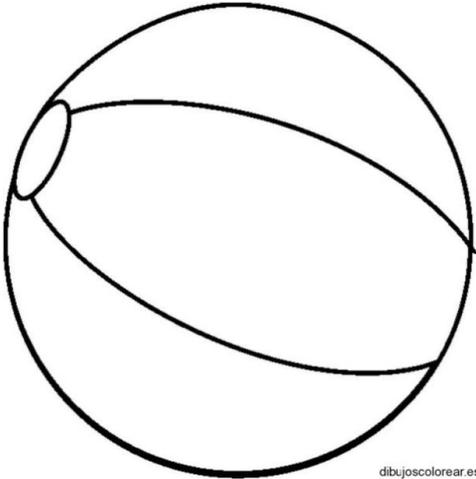
Identifica el color rojo al pintar con t mpera roja los objetos que se utilizaron en el juego.

Matemática: El círculo

Ficha N° 2
Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica las figuras que tienen forma de círculo y coloréalas.

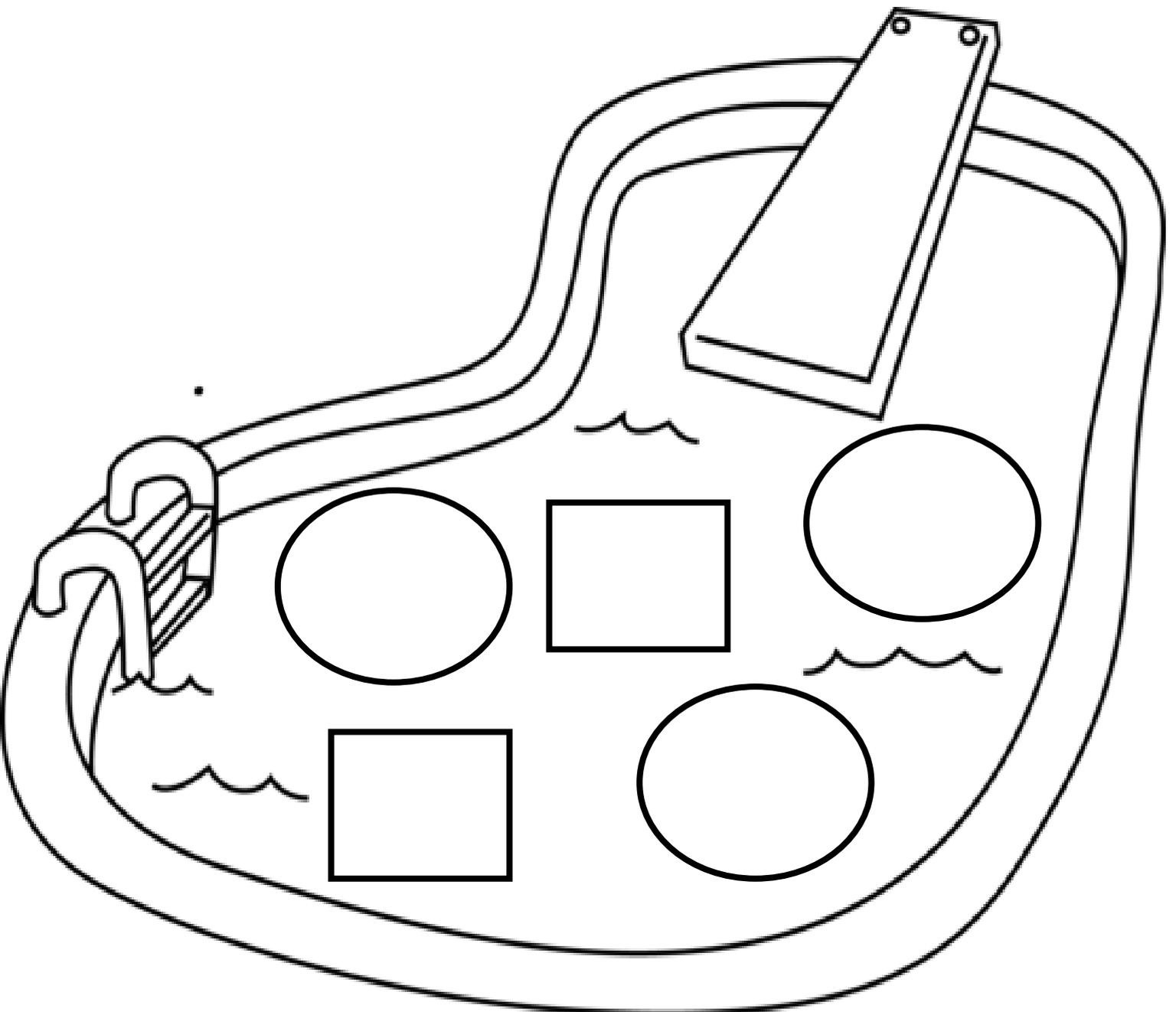
Matemática: El círculo

Ficha N° 3

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica los círculos que se encuentran en la piscina de pelotas marcándolos con una "X".

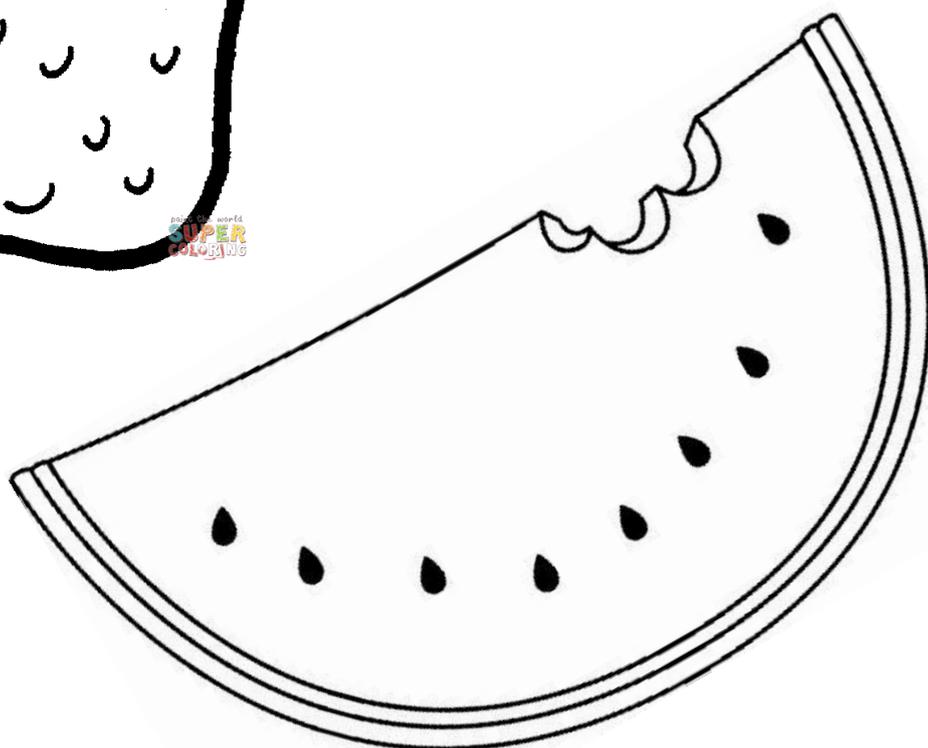
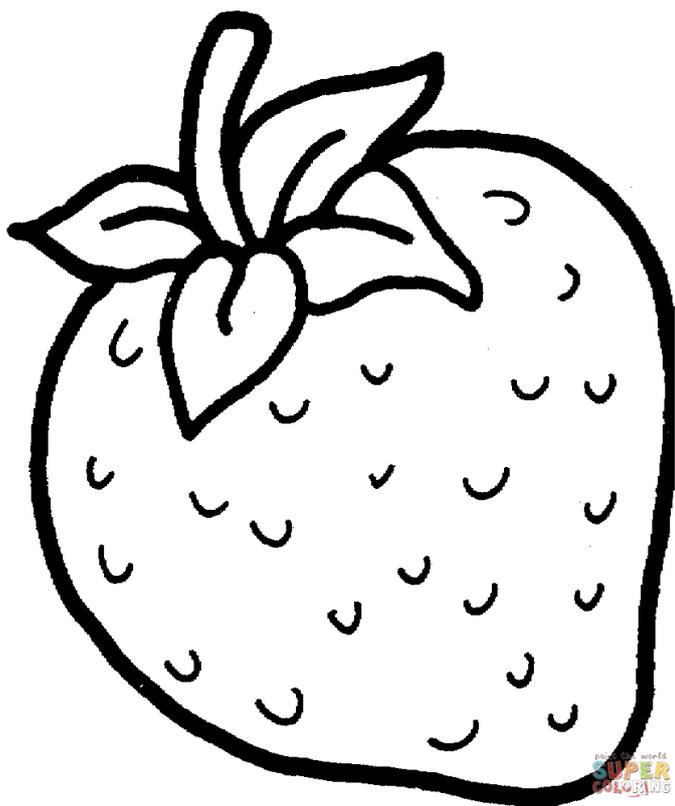
Matemática: Color Rojo

Ficha N° 4

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el color rojo al pegar papel rasgado de ese color sobre las frutas.

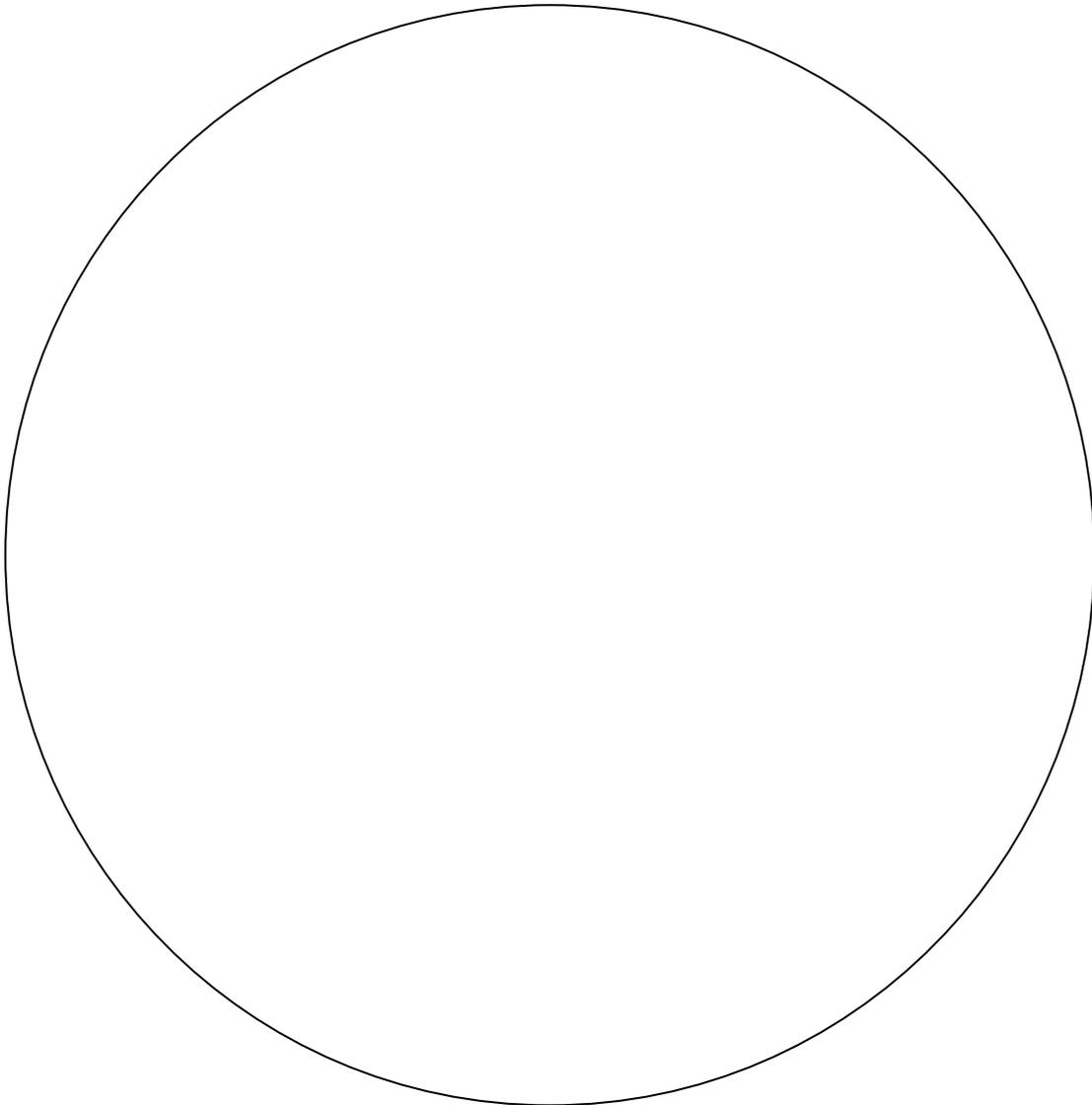
Matemática: El círculo

Ficha N° 5

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el círculo pegando lentejuelas de color rojo en el contorno del círculo.

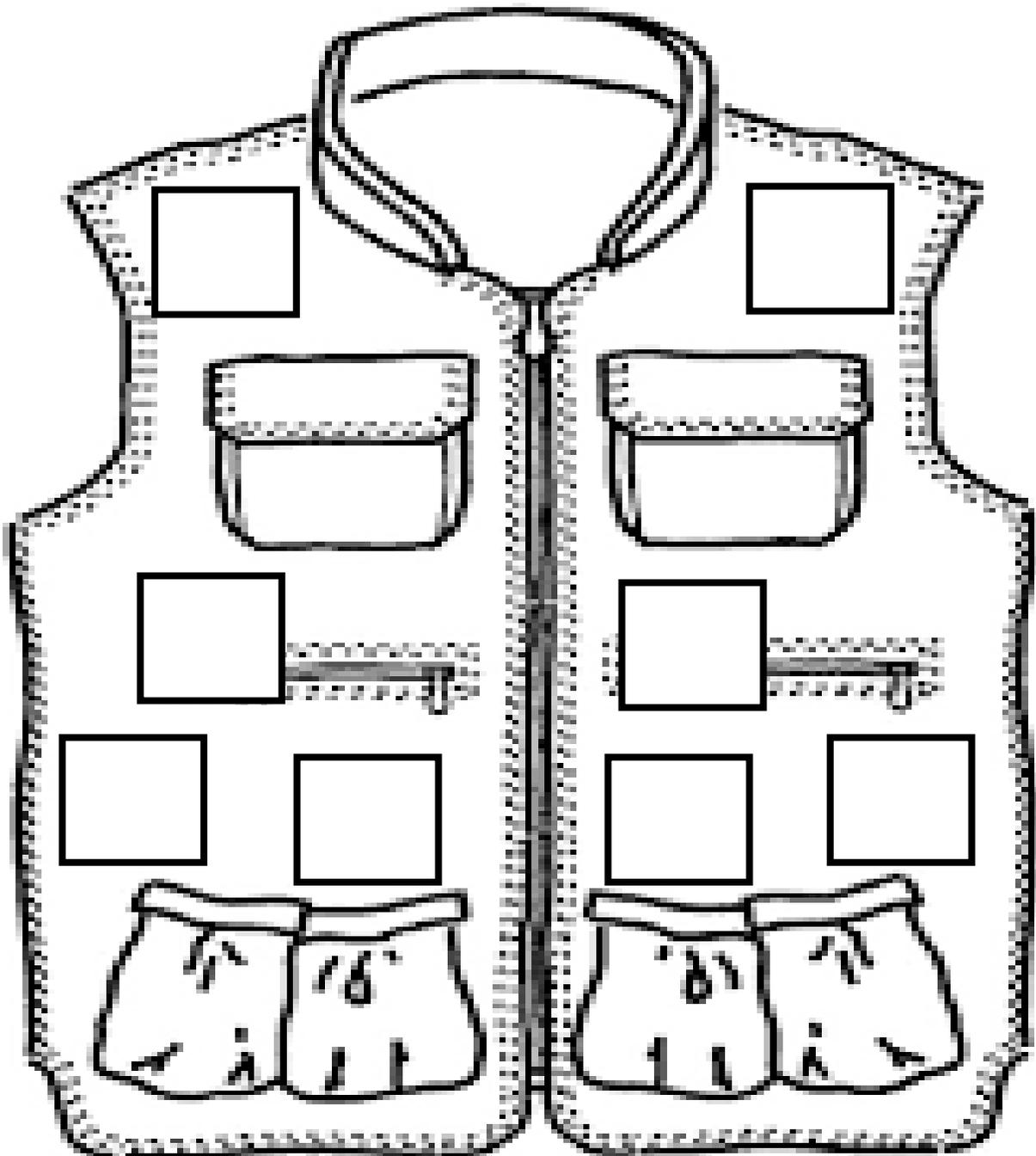
Matemática: El cuadrado

Ficha N° 6

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el cuadrado al colorear los que encuentres en el chaleco del explorador.

Matemática: El cuadrado

Ficha N° 7
Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el cuadrado al colorear todos los cuadrados que encuentres en la tetera de la mamá.

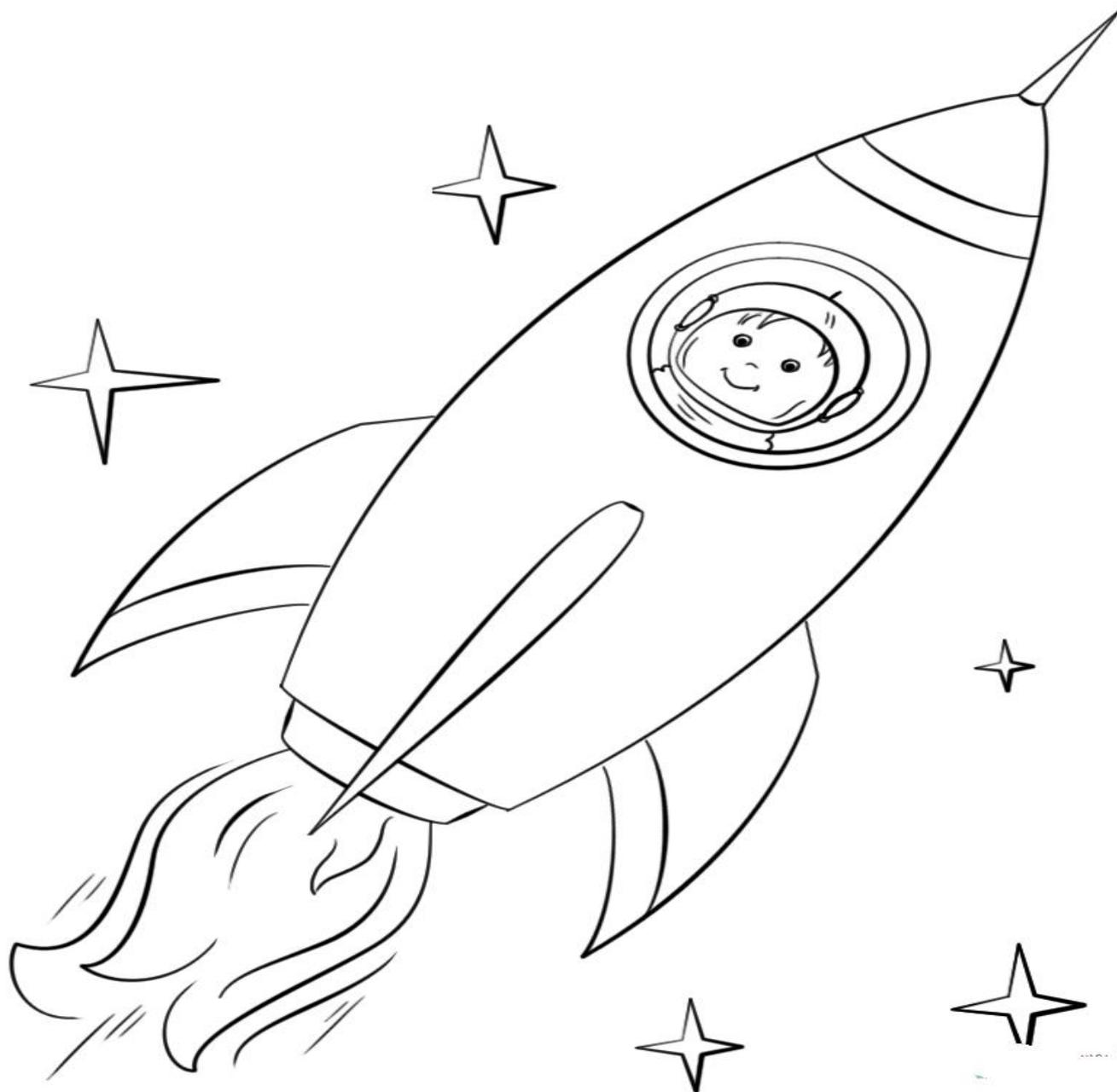
Matemática: Color azul

Ficha N° 8

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el color azul pegando papel rasgado azul sobre el cohete.

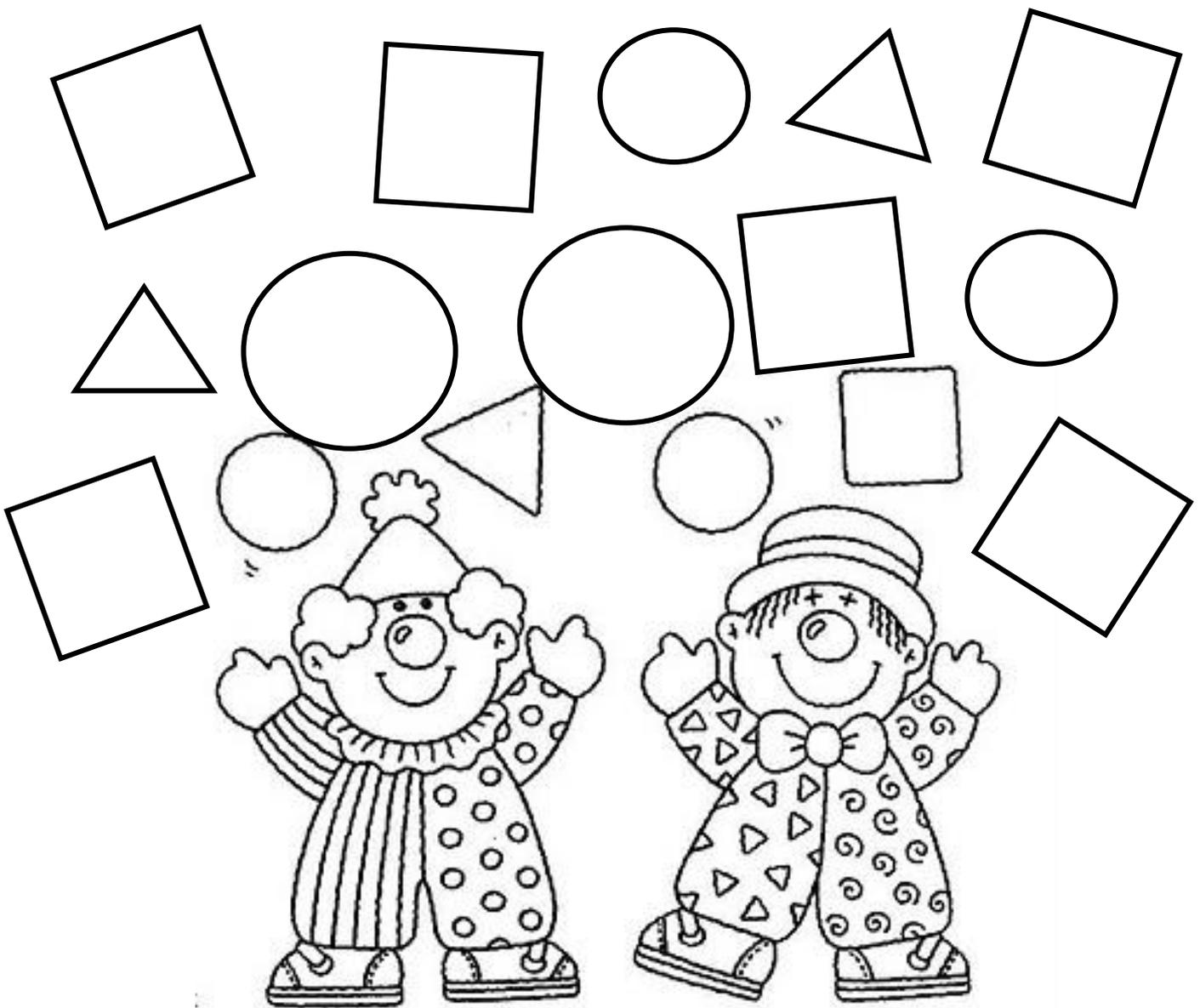
Matemática: El cuadrado

Ficha N° 9

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el cuadrado al pintar mediante la técnica del moteado todos los cuadrados de color azul.

CUENTOS

El Mundo Rojo

Zoe era una niña que le gustaba mucho explorar el mundo, y se hacía muchas preguntas todos los días sobre muchas cosas. Un día se encontró con su primo Juan que era mayor que ella y le preguntó: Juan, ¿Sabes si hay otros mundos aparte de este en el que vivimos? Y Juan le respondió: ¡Sí!, existen muchos mundos porque el universo es enorme, justo en mi colegio la profesora nos contaba de eso.

A Zoe se le abrieron los ojos de par en par muy emocionada por lo que Juan le había contado y le preguntó: ¿Y cómo son esos mundos? ¿Qué formas tienen? ¿Qué colores tienen? Y Juan le respondió: ¡Hay de muchos tamaños y colores! Zoe no podía creerlo, estaba muy asombrada por lo que le contaba su primo Juan y le dijo: ¿Habrá un mundo de color rojo?! ¡Ese es mi favorito! Y me encantaría irme un día a vivir en un mundo que sea de ese color porque me encanta.

Juan sonriendo le respondió que sí existía un mundo rojo, cuando Juan le comenzó a contar de ello, Zoe no podía más con la emoción y dijo: ¡Qué alegría, ese es mi mundo favorito! ¿Cómo es ese planeta por dentro? Le preguntó Zoe a Juan, Juan sólo sabía que era rojo no sabía qué más habría dentro. Zoe se pudo triste porque no sabía cómo era ese planeta por dentro, así que a Juan se le ocurrió la idea de armar un mundo rojo en su casa con las cosas que ellos imaginaban de cómo sería ese mundo. A Zoe le encantó la idea y juntos comenzaron a armar su "Mundo rojo" ¿Cómo será nuestro mundo rojo? Le preguntó Juan a Zoe, ella le respondió: tienen que tener muchas cosas de ese color, las paredes, la tierra, el cielo pero con unas cuantas nubes blancas para que quede bonito, las flores deben ser rojas, con hojas verdes, pero las flores rojas, los árboles darían frutas rojas. Juan asombrado le decía: ¡Wuao! Sí que te gusta el color rojo ¿Por qué te gusta tanto ese color? Y Zoe le respondió: Lo que pasa es que ese color me hace recordar el amor que me tienen mis papás porque cada vez que pinto el corazón siempre tiene ese color. A Juan le pareció muy lindo el comentario de Zoe y juntos continuaron trabajando en el mundo rojo del amor que sentía Zoe por sus papás y sus papás por ella.



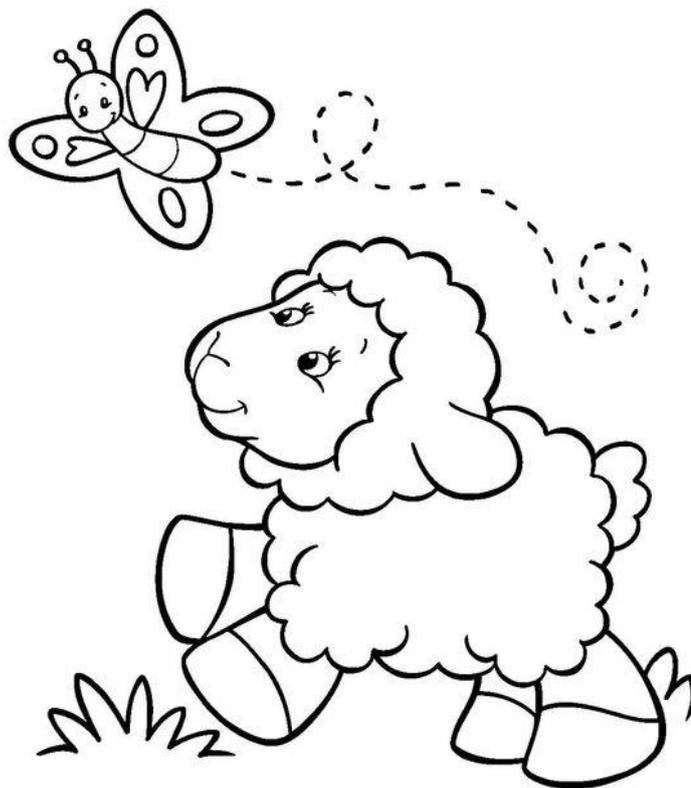
La Ovejita Matilda

Era un lindo día de primavera y la ovejita Matilda estaba feliz, descansando abajo de un árbol.

Cuando despertó tenía mucha hambre entonces vio que había una manzana arriba del árbol y la quiso comer, pero cuando estaba a punto de hacerlo se acordó que el Pastorcito le había dicho que las ovejas como ella deben comer pasto porque es bueno para ellas.

Entonces Matilda comenzó a comer pasto que se encontraba abajo de ella, comió mucho y se quedó con la barriga llena. Después la ovejita se fue a dar un paseo y observó una linda mariposa que estaba arriba de su cabeza, le pareció divertido y comenzó a perseguirla para que sea su amiga. Corrió por todas partes, arriba y abajo de muchos lugares. (En ese momento de la historia los títeres van a ir posándose por diferentes lugares del salón y de los niños, cómo por ejemplo: “arriba de la cabeza de Claudia, abajo por los pies de Juan, etc.)

Después de tanto caminar persiguiendo a la Mariposa, Matilda se fue a descansar abajo del árbol y comenzó a soñar.



Rosita se llamaba

Rosita se llamaba, era muy distraída, de todo se olvidaba, todo al revés hacía.

Un día fue al colegio con todo al revés, las medias en las manos y los guantes en los pies.

Tenía una canasta con seis, siete pañuelos; dulces y caramelos para después comerlos.

Se sonó con los caramelos, se comió los pañuelos y luego la canasta se la puso en la basta.

Tenía un jabón, tenía un melón; se bañó con el melón y se comió el jabón.

Tenía una silla, tenía una escobilla; se peinó con la silla y se sentó en la escobilla, ¡auch!



Arturo y la mesa redonda

Érase una vez, en un reino llamado Britania, hace varios siglos nació el príncipe Arturo, hijo del rey Uther. Su madre había muerto poco después del parto, por eso, el rey entregó el bebé al fiel mago Merlín, con el fin que lo educara. Merlín decidió llevar a Arturo al castillo de un caballero, que tenía un pequeño hijo llamado Kay. Por la seguridad del príncipe, el mago ocultó la identidad de su protegido. Cada día, el leal Merlín enseñaba al pequeño Arturo todas las ciencias y, con sus dotes de gran mago, le explicaba los inventos del futuro y muchas fórmulas mágicas más.

Pasaron los años y el rey Uther murió sin dejar descendencia conocida, así que los caballeros fueron en busca de Merlín:

- Hemos de elegir al nuevo rey -dijeron. Y el mago, haciendo aparecer una espada clavada a un yunque de hierro, les dijo:

- Esta es la espada Excalibur. Quien logre sacarla ¡será el rey!

Los caballeros probaron uno a uno pero, a pesar de todo su empeño, no lograron moverla.

Arturo y Kay, que eran ya dos vigorosos mozos, iban a participar en un torneo de la ciudad. Al acudir al evento, Arturo reparó que había olvidado la espada de Kay en la posada. Corrió allí pero el local ya estaba cerrado. Arturo se desesperó. Sin su espada, Kay estaría eliminado del torneo. Descubrió así la espada Excalibur.

Tiró de ella y un rayo de luz cayó sobre él, extrayéndola con toda facilidad. Kay vio el sello de la Excalibur y se lo contó a su padre, quien ordenó a Arturo que la devolviera y así volvió a clavarla en el yunque. Los nobles intentaron sacarla de nuevo, pero fue inútil. Hasta que Arturo de nuevo tomó la empuñadura, volvió a caer un rayo de luz, y la extrajo sin el menor esfuerzo. Todos admitieron que aquel joven, sin título alguno, debía ser el rey de Britania; y desfilaron ante él, jurándole fidelidad.

Merlín, feliz y humilde por su accionar, se retiró a su morada. Pero no pasó mucho tiempo cuando un grupo de traidores se levantaron en armas contra el joven monarca. Merlín intervino, confesando que Arturo era el único hijo del rey Uther; pero los desleales siguieron en guerra hasta que, al fin, fueron derrotados, gracias al valor de Arturo y a la magia de Merlín. Para evitar que la traición se repitiera, Arturo creó la gran mesa redonda, integrada por los caballeros leales al reino. Se casó con la princesa Ginebra, viviendo años de dicha y prosperidad.

- Ya puedes reinar sin mis consejos, - le dijo Merlín en su despedida- y sigue siendo un rey justo, que la Historia te premiará.



Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos-infantiles/arturo-y-el-mago-merlin-cuentos-cortos/>

La Ronda de las Figuras

Se encontraba el círculo ronda por el bosque de las figuras circulares donde todas las figuras rodaban, saltaban y jugaban entre sí. Tenían muchos colores pero el círculo pensaba ¿Habrán otras figuras a parte de nosotros los círculos? Y decidió explorar las partes lejanas del bosque de círculos.

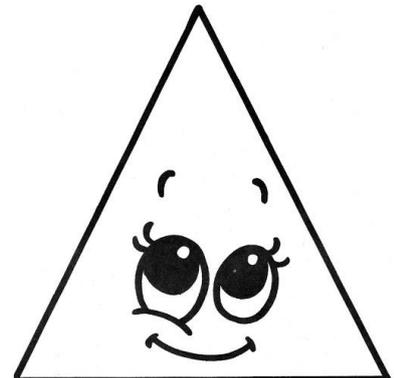
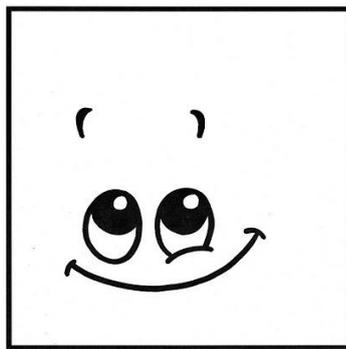
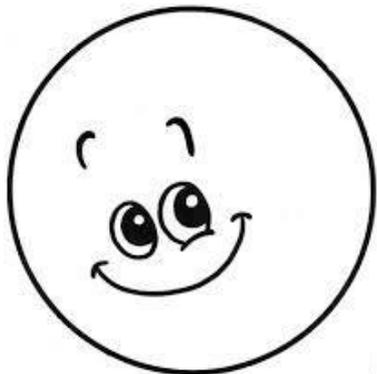
Mientras rodaba por el camino, a lo lejos vio una figura diferente, no era circular se decía ¡Qué círculo tan raro! ¡Y esquinas! No es como yo, que círculo más raro me acercaré a preguntarle su nombre y porque no es redondo como yo. Al acercarse poco a poco el círculo comenzó a darse cuenta que no sólo tenía cuatro esquinas sino que también tenía cuatro lados; y le preguntó: Hola, disculpa la molestia, pero ¿Qué clase de círculo eres? No eres redondo como yo y tienes esquinas y lados, no he visto ningún círculo como tú antes. EL amigo comenzó a reírse y le dijo: ¿Círculo? Jajaja yo no soy un círculo, soy un cuadrado y tengo cuatro lados iguales que forman mis bellas esquinas que ves, mucho gusto en conocerte, así que ¿Tú eres un círculo? Siempre quise conocer uno ¡Me alegra verte!

El círculo avergonzado se comenzó a reír y pedir disculpa por la confusión, el cuadrado le disculpo muy contento y le preguntó: ¿Qué hace un círculo tan lejos de casa? Y él le contó que quería explorar otros lugares y saber si hay otras figuras por el mundo de las figuras a demás de los círculos y veo que así es ¡Estás tú que eres un cuadrado! ¿Crees que haya otras figuras además de nosotros dos? El cuadrado le respondió que no sabía porque él tampoco había conocido otro lugar que el jardín de los cuadrados pero había escuchado que existían otras figuras como el círculo que era todo redondo y una vez escuchó la leyenda de que había una figura que tenía solo tres lados y le asombró mucho dice que esa figura se llamaba triangulo pero no estaba seguro si existían esas figuras o si era una historia.

El círculo emocionado le dijo al cuadrado si se quería unir con él en esa aventura de descubrir nuevas figuras, el cuadrado aceptó muy contento la invitación y juntos fueron caminando por largos trechos de bosque hasta que vieron de lejos vieron una figura que no era redonda, no tenía cuatro lados pero si una punta, ambos fueron corriendo hacia la figura y le preguntaron: “Hola, ¿Cómo te llamas? ¡Qué figura eres?, no eres redondo como yo dijo el círculo, y no tienes cuatro

lados como yo el cuadrado, mencionó el cuadrado, tienes uno, dos, tres lados ¿Eres acaso el triángulo?! El triángulo entre risas dijo: hola, sí soy yo el triángulo, tengo tres hermosos lados, gusto en conocerlos.

El círculo y el cuadrado felices le contaron al triángulo las aventuras que tenían planeadas y el triángulo quiso unirse a ellos. Las figuras felices comenzaron a jugar juntos y hacer una ronda bailando y cantando los siguientes lugares que recorrerían, qué otras figuras encontrarían y así conversando, bailando y cantando siguieron su camino. ¿Qué nueva figura crees que encontrarán en su caminar?



Recetas

PITUFIKEKE**Ingredientes**

- 1 Caja de Betty Crocker® supermoist® masa para pastel blanco
- 1 1/4 Tazas de leche buttermilk
- 1/3 Taza de aceite vegetal
- 3 Huevos
- 1 Cucharada de cocoa para hornear sin endulzar
- 2 Cucharaditas de colorante comestible en pasta azul marino
- 1 Punta de un palillo de dientes con colorante de pasta o gel comestible de color violeta

**Frosting**

- 1 frasco (7 oz) de crema de malvavisco (marshmallow creme)
- 1 taza de mantequilla o margarina, suavizada a temperatura ambiente
- 2 1/2 tazas de azúcar en polvo (powdered sugar)
- 1/8 cucharadita de sal

Pasos:

1. Precalienta el horno a 325°F. Engrasa con manteca vegetal el fondo y los lados de tres moldes redondos para pastel de 8 pulgadas y enharínalos ligeramente, o aplica spray para cocinar y harina.
 2. En un tazón hondo grande, bate todos los ingredientes del pastel con batidora eléctrica a baja velocidad unos 30 segundos o hasta que todo esté humedecido. Bate a velocidad media por 2 minutos, raspando el tazón de vez en cuando*.
 3. Divide la masa en forma pareja entre los moldes. Hornea de 23 a 28 minutos o hasta que la parte superior recupere su forma cuando la oprimes ligeramente en el centro. Enfría unos 15 minutos. Retira los moldes; Deja enfriar por completo.
-

4. En un tazón grande para microondas, hornea la crema de malvavisco sin tapar de 15 a 20 segundos en alta potencia para que se ablande. Añade la mantequilla. Bate con batidora eléctrica a velocidad media hasta que se suavice. Sin dejar de batir, añade el azúcar en polvo y la sal hasta que esté suave.

5. Si es necesario, corta la parte superior redondeada de dos pasteles para que asienten bien uno sobre otro. Coloca 1 pastel de cabeza sobre el plato y extiende 1 tercio del glaseado. Pon encima el segundo pastel, también de cabeza, y extiende otro tercio del glaseado. Pon ahora el pastel sin cortar (esta vez al derecho) y extiende sobre él el glaseado restante.



Recuperado de: <http://www.quericavida.com/recetas/pastel-terciopelo-azul/a2c795ac-d726-470f-baeb-a20d85e430b7>

ENSALADA DE FRUTAS

Ingredientes

- 2 manzanas
- 2 kiwis
- 20 frutillas (mínimo)
- 4 bananas
- 1 lata duraznos en almíbar
- 1 lata anana
- 2 limones
- 1 kilo naranjas
- azúcar/edulcorante



Pasos

1. Pelar y cortar en cubitos las dos manzanas y los kiwis. Agregar al bowl.
2. Cortar las frutillas y meter al bowl.
3. Cortar en cubitos todos los duraznos de la lata, y meter al bowl con su almíbar. Hacer lo mismo con la lata de ananá. (La cantidad del ananá va a gusto personal).
4. Exprimir los dos limones, cortar en trozos las bananas y sumergirlas en el jugo de limón. Meter al bowl
5. Por último, exprimir todas las naranjas y verter el jugo en el bowl.
6. Endulzar a gusto

Recuperado de: <https://cookpad.com/pe/recetas/1823316-ensalada-de-frutas>

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso de la Unidad

Evaluaciones de proceso de la Unidad I

Matemática: Arriba y Abajo

Ficha N° 1
Estudiante:

Capacidad:
Orientación espacio-
temporal

Destreza:
Ubicar

Actividad 9: Ubica las nociones arriba y abajo al colocar objetos arriba y abajo de su cuerpo (cabeza y pies)

Matriz de Evaluación e Indicadores de logro	
Ubica arriba y abajo todos los objetos según corresponde en relación a su cuerpo	A
Ubica algunos elementos arriba y abajo de su cuerpo según corresponde	B
Ubica uno o ninguno de los elementos arriba y abajo de su cuerpo según corresponde	C

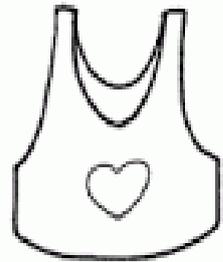
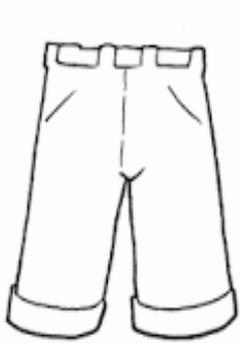
Matemática: Agrupación libre de objetos

Ficha N° 2

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Agrupar



Agrupa libremente los objetos encerándolos en círculos de colores.

Agrupa los objetos según su criterio sin dificultad	A
Agrupa los objetos según su criterio con dificultad	B
Agrupa los objetos según su criterios con mucha dificultad	C

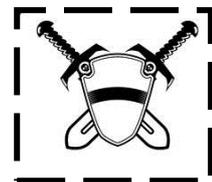
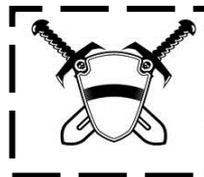
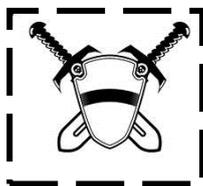
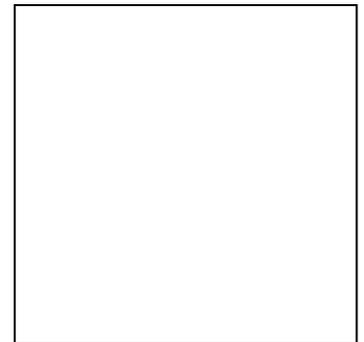
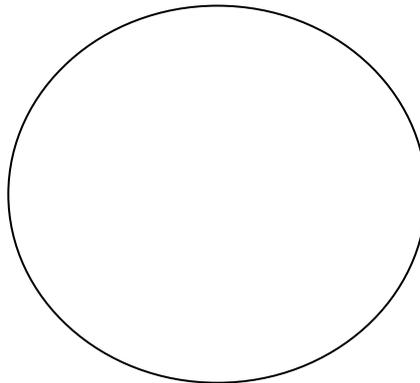
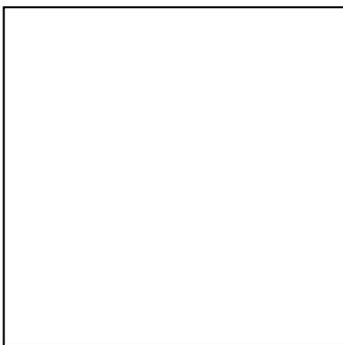
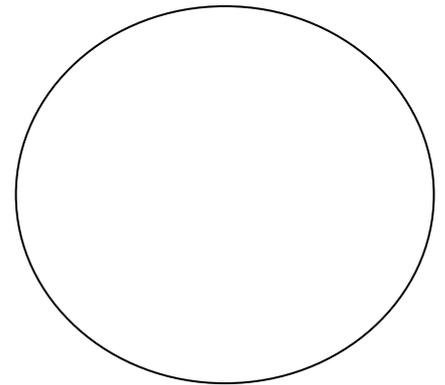
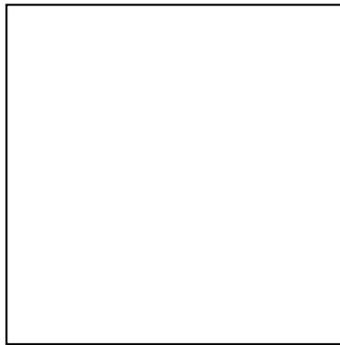
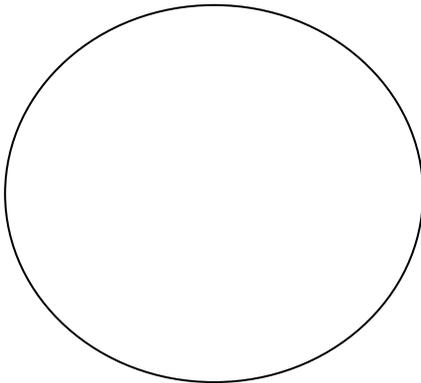
Matemática: El círculo

Ficha N° 3

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el círculo al pegar los desglosables del símbolo de los caballeros de la mesa redonda en la figura que tiene la forma de la mesa en la que ellos se sentaban.

Identifica el círculo al pegar los desglosables en todas las imágenes donde corresponde	A
Identifica el círculo al pegar los desglosables en algunas imágenes donde corresponde	B
Identifica el círculo al pegar los desglosables en de uno o ninguna de las imágenes que corresponde	C

3.2.1.5. Evaluaciones de final de unidad

Evaluaciones de Final de Unidad I

Matemática: Agrupación libre de objetos

Ficha N° 1
Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Agrupar

Indicación de la actividad 16: Agrupa libremente las frutas colocándolas en las canastas según su criterio

Matriz de Evaluación e Indicadores de logro	
Agrupa según su criterio sin dificultad	A
Agrupa según su criterio con dificultad	B
Agrupa según su criterio con mucha dificultad	C

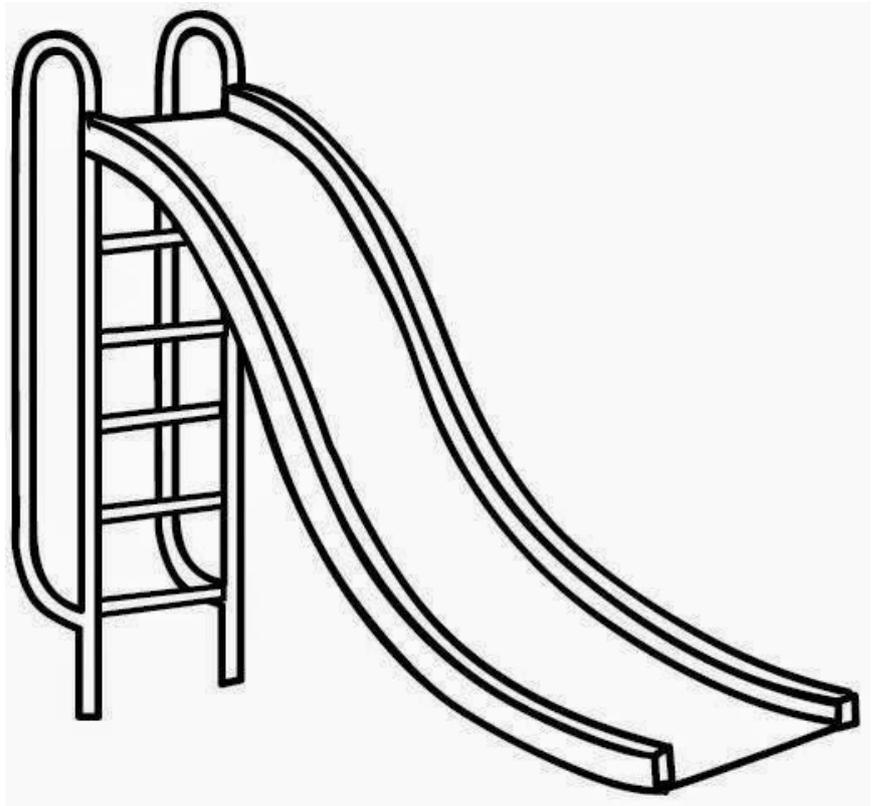
Matemática: Nociones Arriba y Abajo

Ficha N° 1

Estudiante:

Capacidad:
Orientación Espacio-
Temporal

Destreza:
Ubicar



Ubica las nociones arriba y abajo al colocar a la niña arriba del tobogán y al niño abajo.

Ubica las nociones arriba y abajo sin dificultad	A
Ubica las nociones arriba y abajo con dificultad	B
Ubica las nociones arriba y abajo con mucha dificultad	C

Matemática: El color azul

Ficha N° 3
Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar

Indicación de actividad 23: Identificar el color azul mediante una actividad lúdica.

Matriz de Evaluación e Indicadores de logro	
Identifica el color azul en todos los ganchos de ropa	A
Identifica el color azul en algunos ganchos de ropa	B
Identifica el color azul en uno o ningún gancho de ropa	C

3.2.2. Unidad de aprendizaje – 2

UNIDAD DE APRENDIZAJE Nº 2		
1. Institución educativa: I.E.P. San Juan de Miraflores	2. Nivel: Inicial	3. Grado: 3 años
4. Sección/es: A	5. Área: Matemática	6. Título Unidad: Me divierto aprendiendo las matemáticas
7. Temporización: 24 horas	8. Profesor(as): Kiara Barrantes y Patricia Delgado	
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Color primario: Amarillo. • Color secundario: Verde. • Tamaños: Grande- Pequeño • Agrupación libre de objetos. • Nociones Espaciales: Dentro- Fuera. 		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los colores amarillo y verde mediante la manipulación de material concreto. • Identificación de los colores amarillo y verde mediante una actividad lúdica. • Identificación de los colores amarillo y verde mediante una actividad artística. • Identificación del tamaño grande y pequeño mediante actividad artística. • Identificación del tamaño grande y pequeño mediante una actividad lúdica. • Identificación del tamaño grande y pequeño mediante la exploración de materia concreto. • Agrupación libre de objetos mediante una actividad lúdica. • Agrupación libre de objetos mediante una exposición. • Ubicación de las nociones dentro y fuera. mediante una actividad lúdica. • Ubicación de las nociones dentro y fuera. Mediante un juego de roles.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar ✓ Agrupar • Orientación espacio-temporal <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ubicar 		<ul style="list-style-type: none"> • Respeto <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar con atención ✓ Valorar y respetar ✓ Asumir normas de convivencia • Responsabilidad <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar esfuerzo en el trabajo ✓ Cumplir los trabajos asignados

3.2.2.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

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

Actividad 1

Color amarillo

Identificar el color amarillo mediante la manipulación de material concreto asumiendo normas de convivencia

Motivación: El niño canta la canción del patito amarillo usando una máscara de patito y responden a la pregunta ¿De qué color creen que es el patito?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** el material que se le muestra: gelatina amarilla
- **Reconoce** el color amarillo en la gelatina que se le coloca en las manos respondiendo a las siguientes preguntas ¿Qué es lo que tienes en las manos? ¿A qué se parece? ¿Qué color es?
- **Relaciona** el color amarillo al escoger objetos del salón del mismo color (Una lonchera, un cubo, un frasco, plumones, témpera un cuaderno etc.) y los menciona
- **Identifica** el color amarillo al seleccionar papel rasgado de ese color dentro de una gama de varios colores, luego los pega dentro del patito en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°1).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Te gustó conocer el color amarillo en la gelatina?

Transferencia:

Comparte con tus papás lo que aprendiste el día de hoy.

Actividad 2

(2 sesiones)

Nociones: dentro y fuera

Ubicar las nociones espaciales dentro y fuera mediante una actividad lúdica asumiendo normas de convivencia

Motivación: El niño participa de un juego siguiendo las indicaciones: cuando suene la pandereta el sol está saliendo, entonces debe salir al patio y cuando suena el tambor quiere decir que la lluvia se acerca y debe entrar al salón.

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los materiales a trabajar: una caja vacía y pelotas de diferentes colores
- **Identifica** las nociones espaciales dentro y fuera al colocar dentro de una caja las pelotas lanzándolas, luego responde a la siguiente pregunta ¿Dónde está la pelota de color azul, amarillo, verde etc.?
- **Relaciona** las nociones espaciales dentro y fuera al mencionar los objetos que tiene dentro de la mochila y los que tiene fuera de ella
- **Ubica** las nociones espaciales dentro y fuera al colocar las imágenes de las pelotas dentro de la caja y los cubos fuera de ella en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°2).

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Te fue difícil reconocer la ubicación de las pelotas?

Transferencia:

Comenta con tus papás cómo puedes ubicar dentro y fuera los objetos en casa: (ubicar los juguetes dentro y fuera de su estante, de su baúl, de sus cajones etc).

Actividad 3**Tamaños: grande y pequeño**

Identificar el tamaño grande y pequeño mediante una actividad artística mostrando esfuerzo en el trabajo.

Motivación: El niño escucha el cuento de “Ricitos de oro”, luego observa las imágenes y responde a las preguntas ¿Cómo es el papá oso? ¿Cómo es el bebe osito?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** una lámina en la pizarra de dos osos (grande y pequeño)
- **Reconoce** las características de los objetos mencionando ¿Cuál es grande? ¿Cuál es pequeño?
- **Relaciona** los juguetes grandes y los pequeños que trajeron de casa respondiendo a la pregunta ¿Cuál crees que es el grande y cuál el pequeño?
- **Identifica** el tamaño grande y pequeño modelando en arcilla los personajes

grande y pequeño de la historia

Metacognición:

¿Qué fue lo que trabajamos hoy? ¿Tuviste dificultad al identificar grande y pequeño?

Transferencia:

Comenta con tus compañeros qué objetos del aula son grandes y cuáles pequeños.

Actividad 4

Color amarillo

Identificar el color amarillo mediante una actividad lúdica del cumpliendo los trabajos asignados

Motivación: El niño observa y escucha una dramatización acerca de un girasol que andaba triste porque un día despertó y sus pétalos no tenían color, Luego responde a las preguntas que realiza el girasol; ¿Qué puedo hacer? ¿Dónde podré encontrar el color de mis pétalos?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** diferentes prendas de colores (rojo, verde, azul, amarillo)
- **Reconoce** el color amarillo seleccionando solo las prendas de color amarillo de una canasta y lo comenta a sus compañeros
- **Relaciona** el color amarillo con una planta de girasol que observa y responde a la pregunta ¿De qué color es el girasol?
- **Identifica** el color amarillo coloreando el girasol al seleccionar el amarillo de entre una gama de colores (ficha de actividades N°3).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros mencionando algunos objetos que tienes en casa de color amarillo.

Actividad 5

(2 sesiones)

Nociones espaciales: dentro y fuera

Ubicar las nociones espaciales dentro y fuera mediante un juego de roles asumiendo normas de convivencia.

Motivación: El niño observa una casita de cartón decorada y responde a las preguntas ¿Quiénes viven dentro? ¿Para qué crees que salen las personas a la calle?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** a los miembros de la familia de la casita con la que jugaron (papá, mamá, hijo).
- **Identifica** las nociones espaciales dentro y fuera jugando a la familia. Cada niño escoge ser un miembro de la familia y juega a realizar las actividades que hace en un fin de semana, luego responde algunas preguntas ¿Dónde estabas en la mañana? ¿Dentro o fuera de la casa? ¿Qué hiciste en la tarde? ¿Dentro o fuera de casa?
- **Relaciona** dentro y fuera con las partes de la casa respondiendo a las preguntas ¿En qué parte de la casa está el dormitorio? ¿En qué parte de la casa está el jardín?
- **Ubica** dentro fuera marcando la imagen donde la familia está dentro de la casa y encerrando en un círculo a la familia fuera de la casa (ficha de actividades N°4).

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Tuviste dificultad para ubicar dentro y fuera?

Transferencia:

Comparte con tu familia lo trabajado en el aula; las nociones dentro y fuera.

Actividad 6

Color amarillo

Identificar el color amarillo mediante la actividad artística escuchando con atención.

Motivación: El niño canta la canción “Señor sol dame tu calor” tocando

instrumentos musicales y responde a la pregunta ¿De qué color es el señor sol?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los materiales (lentejuelas, plumas, escarcha, papeles de colores) y un títere de sol sin color.
- **Reconoce** el color amarillo en los materiales presentados al seleccionar de entre los materiales solo los que son de color amarillo, luego responde la pregunta ¿Qué color tienen los materiales que escogiste?
- **Relaciona** el color amarillo con los objetos seleccionados respondiendo a las preguntas ¿tienes objetos amarillos parecidos en casa? ¿recuerdas cuáles son?
- **Identifica** el color amarillo al armar su títere de sol con los elementos amarillos al seleccionarlos de entre varios colores.

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué parte de la actividad te gusto más?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros cómo armaste tu títere de sol.

Actividad 7

Tamaños: grande y pequeño

Identificar el tamaño grande pequeño mediante una actividad lúdica mostrando esfuerzo en el trabajo.

Motivación: El niño observa un video de la ciudad de Lima recorriendo las calles y responde a la pregunta ¿Cómo son las casas?

<https://www.youtube.com/watch?v=WwyS9fjWPqI>

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** las casas que están alrededor del colegio.
- **Reconoce** el tamaño grande y pequeño armando una casa grande y otra pequeña con bloques.
- **Relaciona** el tamaño grande y pequeño con las casas de bloques que armaron colocándolos en la mesa y mencionando su tamaño.
- **Identifica** el tamaño grande y pequeño pegando papeles de colores en la casa grande y coloreando la casa pequeña (ficha de actividades N°5).

Metacognición

¿Qué fue lo que vimos hoy? ¿Qué es lo que más te gusto de la actividad?

Transferencia:

Comparte con tus papás acerca de las casas grandes y pequeñas que conociste hoy.

Actividad 8

Agrupación libre de objetos

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica cumpliendo los trabajos asignados.

Motivación: El niño observa un video acerca del reciclaje y responde a la pregunta ¿De qué trato el video?

<https://www.youtube.com/watch?v=OY5913aRMwk>

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los materiales reciclables que trajeron de casa (botellas, cajas, chapas, latas, platos descartables).
- **Reconoce** objetos reciclables mencionando sus características.
- **Relaciona** libremente los objetos reciclables que trajo con el video respondiendo a las preguntas ¿Todos los materiales van juntos? ¿Cómo separaste lo elementos?
- **Agrupar** libremente los objetos colocándolos en una sola los materiales reciclables que trajeron según su criterio.

Metacognición:

¿Qué vimos hoy? ¿Crees que es importante agrupar los materiales reciclables?
¿Por qué?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros cómo agrupaste los materiales reciclables en clase.

Actividad 9

Color amarillo

Identificar el color amarillo mediante una actividad culinaria asumiendo normas de convivencia.

Motivación: El niño escucha el cuento de los tallarines a la mantequilla luego responde a la pregunta ¿Qué ingredientes utilizó para preparar los tallarines que se usaron en el cuento? (material de apoyo cuento N°1).

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los ingredientes; tallarines, mantequilla, sal y ajo.
- **Reconoce** el color amarillo mezclando los tallarines con la mantequilla respondiendo a la pregunta ¿De qué color quedaron nuestros tallarines?
- **Relaciona** el color amarillo con los tallarines respondiendo a las preguntas ¿Alguna vez comiste estos tallarines en casa? ¿Quedaron del mismo color que éstos?
- **Identifica** el color amarillo al pintar la imagen de los tallarines escogiendo la pintura amarilla dentro de una gama de témperas de colores (ficha de evaluación proceso N°1).

Metacognición:

¿Qué fue lo que hicimos hoy? ¿Qué parte de la actividad te gustó más?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros ¿Cómo hiciste tus tallarines? ¿De qué color quedaron?

Actividad 10

(2 sesiones)

Nociones espaciales: dentro y fuera

Ubicar las nociones espaciales dentro y fuera mediante una actividad lúdica, mostrando esfuerzo en el trabajo.

Motivación: El niño juega a entrar y salir de un gusanito, luego responde a las preguntas ¿Dónde estás? ¿Y ahora donde te encuentras?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los materiales para ensartar fideos (dos palitos de madera, plastilina,

fideos).

- **Identifica** las nociones dentro y fuera al ensartar y sacar fideos de dos palitos parados en plastilina, luego responde a las preguntas ¿Dónde están los fideos? ¿Y ahora dónde se encuentran?
- **Relaciona** las nociones espaciales dentro y fuera con los alimentos de su lonchera y responde a las preguntas ¿Dónde estaban tus alimentos antes de sacarlos de la lonchera? ¿Y ahora dónde se encuentran?
- **Ubica** las nociones dentro y fuera al colorear los alimentos que están fuera de la lonchera y marcando los alimentos que están dentro de ella, en la hoja de aplicación (ficha de evaluación de proceso N°2).

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros cómo fue la experiencia de ensartar fideos dentro del palito y ponerlos fuera.

Actividad 11

Color verde

Identificar el color verde mediante la manipulación de material concreto asumiendo normas de convivencia.

Motivación: El niño observa una dramatización de la venta de verduras en el mercado donde “Doña panchita” camina por el salón con una canasta llena de verduras y las ofrece con mucho entusiasmo, luego responden a la pregunta ¿Qué colores tienen éstas verduras?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** las verduras que se encuentran en la mesa (alverjas, pimentón verde, brócoli, limones, habas, caiguas).
- **Reconoce** el color verde al jugar a vender solo las verduras presentadas mencionando su color al venderlas.
- **Relaciona** el color verde con algunas plantas del patio al mencionarlas y señalarlas.
- **Identifica** el color verde, coloreando las verduras de color verde al escoger de entre una gama de colores el verde en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°6).

Metacognición:

¿Qué vimos hoy? ¿Te gustó conocer las verduras verdes?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros el color nuevo que has aprendido.

Actividad 12

(2 sesiones)

Nociones espaciales: dentro y fuera

Ubicar las nociones espaciales dentro y fuera mediante una actividad lúdica asumiendo normas de convivencia.

Motivación: El niño recita “me voy de camping” varias veces haciendo sonidos con instrumentos musicales, luego responde a las preguntas ¿Alguna vez te has ido de campamento? ¿Qué necesitaste llevar? ¿Qué hiciste?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** el parque y los materiales para realizar un campamento (carpa, sleeping, madera).
- **Identifica** las nociones dentro y fuera al jugar al campamento entrando y saliendo de la carpa, luego responde a las siguientes preguntas ¿Dónde te encuentras? ¿Tu amigo dónde está?
- **Relaciona** las nociones dentro y fuera en el salón, respondiendo a las preguntas ¿Estamos dentro del salón? ¿Si no estamos dentro del salón, entonces dónde estamos?
- **Ubica** las nociones dentro y fuera colocando pelotas dentro de la carpa y peluches fuera de ella (ficha de evaluación final N°1).

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?

Transferencia:

Comparte con tus padres como fue trabajar las nociones dentro y fuera de la carpa.

Actividad 13

Tamaño: grande y pequeño

Identificar el tamaño grande y pequeño mediante una actividad lúdica asumiendo normas de convivencia

Motivación: El niño escucha el cuento; “los globos acrobáticos”, luego responde a la pregunta ¿Qué tamaño crees que tenían los globos? (material de apoyo cuento N°2)

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** globos de diferentes tamaños y colores.
- **Reconoce** el tamaño grande y pequeño reventando los globos grandes y guardando los pequeños en una cesta.
- **Relaciona** el tamaño grande y pequeño al seleccionar los objetos (plumones, mochilas, pelotas) que están en su salón, luego responde a la pregunta ¿Cuál de estos objetos es grande? ¿Cuál es pequeño?
- **Identifica** el tamaño grande y pequeño marcando los globos grandes y coloreando los globos pequeños en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°7).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Te fue difícil identificar grande y pequeño?

Transferencia:

Comparte con tus papás acerca de la actividad con los globos grandes y pequeños que trabajaste en clase.

Actividad 14

Color verde

Identificar el color verde mediante una actividad lúdica valorando y respetando la naturaleza

Motivación: El niño escucha los sonidos de la naturaleza, luego responde a las siguientes preguntas ¿Dónde has escuchado estos sonidos antes? ¿Quiénes lo producen? ¿Dónde viven estos animales?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** el parque de la zona y los elementos de la naturaleza
- **Reconoce** el color verde explorando las hojas del parque y recolectando solo hojas de color verde
- **Relaciona** el color verde con los elementos de los parques que hay alrededor de su casa al mencionarlos
- **Identifica** el color verde, elaborando un álbum con las hojas recolectadas del parque

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros la colección de hojas que encontraste en el parque
¿De qué color son?

Actividad 15

Agrupación libre de objetos

Agrupar libremente los objetos mediante una exposición escuchando con atención

Motivación: El niño observa y escucha cuales son los objetos favoritos de la miss y responde a las preguntas ¿Cuáles eran los objetos favoritos de la miss?
¿Cuáles son tus objetos favoritos?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los juguetes que ellos trajeron de casa (juguetes)
- **Reconoce** las características de un grupo de objetos mediante la descripción de los juguetes que trajeron al mencionar sus características
- **Relaciona** la agrupación libre de objetos con los juguetes del salón mencionando su parecido
- **Agrupar** libremente los juguetes según su criterio (ficha de evaluación de proceso N°3)

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?

Transferencia:

Comparte con tus papas las experiencias de otros niños con sus juguetes.

Actividad 16

Color verde

Identificar el color verde mediante una actividad gráfica asumiendo normas de convivencia.

Motivación: El niño observa una lámina del bosque con árboles, sol, nubes, animales, en la pizarra y responde a la pregunta ¿Cómo es este bosque? ¿Te recuerda a algo?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** témperas de color amarillo y azul.
- **Reconoce** el color verde al observar un experimento en el que mezcla en una botella los colores azul y amarillo con un poco de agua y responden a la pregunta ¿Cómo se llama este color?
- **Relaciona** el color verde del resultado de la mezcla del experimento con una témpera del estante respondiendo a las preguntas ¿Qué color tienen estas pinturas? ¿Son iguales?
- **Identifica** el color verde, al seleccionar entre varias cartulinas de colores la de color verde para pintar libremente con la pintura que realizó en su experimento.

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Para qué crees que te servirá lo aprendido?

Transferencia:

Comenta con tus papás cómo lograste hacer tu témpera verde.

Actividad 17

Tamaño: grande y pequeño

Identificar el tamaño grande y pequeño mediante material concreto mostrando esfuerzo en el trabajo.

Motivación: El niño salta por los círculos de diferentes tamaños que están pegados en el suelo siguiendo las indicaciones: Al sonido del silbato salta en los círculos grandes y al sonido de las palmadas salta en los círculos pequeños.

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los objetos de diferentes tamaños (Oso grande y pequeño, pelota grande y pequeña).
- **Reconoce** el tamaño grande y pequeño en las características de los objetos observados anteriormente, respondiendo a las preguntas ¿De qué tamaño son los osos? ¿De qué tamaño son las pelotas?
- **Relaciona** los tamaños grande y pequeño al jugar a buscar objetos grandes y pequeños en el salón verbalizando cuáles son.
- **Identifica** el tamaño grande y pequeño modelando en plastilina los objetos grandes y pequeños que escogieron del salón.

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Tuviste dificultad para encontrar objetos grandes y pequeños en el salón?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros sobre objetos grandes y pequeño que tengas en tu casa.

Actividad 18**Agrupación libre de objetos**

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica escuchando con atención.

Motivación: El niño observa un video sobre el mar y sus características y responde a las preguntas ¿Qué viste en el video? ¿Cómo son los elementos que hay en el mar? <https://www.youtube.com/watch?v=sdbF6j52L68>

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** una piscina que representa el mar, con diferentes imágenes que están dentro de ella (peces, pulpos, caballitos de mar, estrellas de mar, algas).
- **Reconoce** las características de diversos animales del océano en los objetos que pescaste en el juego, al mencionarlas.
- **Relaciona** los objetos que pescaron, con los peces que viste en el video, respondiendo a la pregunta ¿Cómo eran esos peces? ¿Se parecen a los que pescaste?

- **Agrupar** libremente las imágenes de animales del océano según su criterio.

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros cuál es tu criterio de selección de animales del océano y para que te servirá esta actividad.

Actividad 19

Color verde

Identificar el color verde mediante actividades lúdicas y dinámicas grupales mostrando constancia en el trabajo.

Motivación: El niño observa los materiales que recolectó en el parque de la anterior clase donde armó su álbum de hojas y responde a la preguntas ¿Recuerdas que fue lo que encontraste en el parque? ¿De qué color eran?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los materiales de color verde que recolectaron en el parque (hojas).
- **Reconoce** el color verde al colocar papel crepé verde y agua en una botella vacía, la agitan y luego responden a las siguientes preguntas ¿Qué sucedió? ¿Qué observas? ¿Qué color es?
- **Relaciona** el color verde con los materiales de color verde que recolectaron en el parque respondiendo a la pregunta ¿Qué color tenían estas hojas antes de secarse?
- **Identifica** el color verde, al seleccionar la témpera de color verde en una gama de colores para pintar el dibujo de una hoja grande en una cartulina utilizando la técnica del moteado (ficha de evaluación final N°2).

Metacognición:

¿Qué vimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad?

Transferencia:

Comparte con tus papás la actividad que realizaste con el color verde.

Actividad 20

Agrupación libre de objetos

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica asumiendo normas de convivencia.

Motivación: El niño comparte las experiencias que vivió cuando asistió a diferentes cumpleaños (de primos, amigos) mencionando todo lo que vio en ellas.

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** el salón de clase lleno de cosas de fiesta (bocaditos, gelatinas, torta, pitos, gorros, globos).
- **Reconoce** las características de los objetos describiendo cada cosa que observa en la fiesta .
- **Relaciona** los objetos de la fiesta del salón con los de otras fiestas y responde a las siguientes preguntas ¿Cómo son? ¿Qué tienen en común?
- **Agrupar** libremente los objetos de fiesta según su criterio (ficha de evaluación final N°3).

Metacognición:

¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó de la fiesta?

Transferencia:

Comparte con tus compañeros cuál fue tu criterio para agrupar los objetos de la fiesta.

Vocabulario de la Unidad de Aprendizaje

- Colores: Amarillo, Verde
- Dentro fuera
- Agrupa
- Tamaños: grande, pequeño
- Modelar
- Recolectar
- Punzar
- Marcar
- Reciclar
- Encerrar
- Pegar
- Embolillar

3.2.2.2. Guía de actividades para los padres – Unidad nº 2

GUÍA DE ACTIVIDADES DE LA UNIDAD N. ° 2
Área: Matemáticas Nivel: Inicial Edad: 3 años Duración: 24 sesiones Profesoras: Kiara Barrantes y Patricia Delgado

Actividad nº 1

Identificar el color amarillo mediante la manipulación de material concreto asumiendo normas de convivencia

- **Percibe** el material que se le muestra: gelatina amarilla
- **Reconoce** el color amarillo en la gelatina que se le coloca en las manos respondiendo a las siguientes preguntas ¿Qué es lo que tienes en las manos? ¿A qué se parece? ¿Qué color es?
- **Relaciona** el color amarillo al escoger objetos del salón del mismo color (Una lonchera, un cubo, un frasco, plumones, ténpera un cuaderno etc.) y los menciona
- **Identifica** el color amarillo al seleccionar papel rasgado de ese color dentro de una gama de varios colores, luego los pega dentro del patito en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°1).

Actividad nº 2 (2 sesiones)

Ubicar las nociones espaciales dentro y fuera mediante una actividad lúdica asumiendo normas de convivencia

- **Percibe** los materiales a trabajar: una caja vacía y pelotas de diferentes colores
- **Identifica** las nociones espaciales dentro y fuera al colocar dentro de una caja las pelotas lanzándolas, luego responde a la siguiente pregunta ¿Dónde está la pelota de color azul, amarillo, verde etc.?
- **Relaciona** las nociones espaciales dentro y fuera al mencionar los objetos que tiene dentro de la mochila y los que tiene fuera de ella
- **Ubica** las nociones espaciales dentro y fuera al colocar las imágenes de las pelotas dentro de la caja y los cubos fuera de ella en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°2).

Actividad n° 3

Identificar el tamaño grande y pequeño mediante una actividad artística mostrando esfuerzo en el trabajo.

- **Percibe** una lámina en la pizarra de dos osos (grande y pequeño).
- **Reconoce** las características de los objetos mencionando ¿Cuál es grande? ¿Cuál es pequeño?
- **Relaciona** los juguetes grandes y los pequeños que trajeron de casa respondiendo a la pregunta ¿Cuál crees que es el grande y cuál el pequeño?
- **Identifica** el tamaño grande y pequeño modelando en arcilla los personajes grande y pequeño de la historia.

Actividad n° 4

Identificar el color amarillo mediante una actividad lúdica del cumpliendo los trabajos asignados.

- **Percibe** diferentes prendas de colores (rojo, verde, azul, amarillo).
- **Reconoce** el color amarillo seleccionando solo las prendas de color amarillo de una canasta y lo comenta a sus compañeros.
- **Relaciona** el color amarillo con una planta de girasol que observa y responde a la pregunta ¿De qué color es el girasol?
- **Identifica** el color amarillo coloreando el girasol al seleccionar el amarillo de entre una gama de colores (ficha de actividades N°3).

Actividad n° 5 (2 sesiones)

Ubicar las nociones espaciales dentro y fuera mediante un juego de roles asumiendo normas de convivencia.

- **Percibe** a los miembros de la familia de la casita con la que jugaron (papá, mamá, hijo).
- **Identifica** las nociones espaciales dentro y fuera jugando a la familia. Cada niño escoge ser un miembro de la familia y juega a realizar las actividades que hace en un fin de semana, luego responden algunas preguntas ¿Dónde estabas en la mañana? ¿Dentro o fuera de la casa? ¿Qué hiciste en la tarde? ¿Dentro o fuera de casa?
- **Relaciona** dentro y fuera con las partes de la casa respondiendo a las preguntas ¿En qué parte de la casa está el dormitorio? ¿En qué parte de la casa está el jardín?
- **Ubica** dentro fuera marcando la imagen donde la familia está dentro de la casa y encerrando en un círculo a la familia fuera de la casa (ficha de actividades N°4).

Actividad n° 6

Identificar el color amarillo mediante la actividad artística escuchando con atención.

- **Percibe** los materiales (lentejuelas, plumas, escarcha, papeles de colores) y un títere de sol sin color.
- **Reconoce** el color amarillo en los materiales presentados al seleccionar de entre los materiales solo los que son de color amarillo, luego responde la pregunta ¿Qué color tienen los materiales que escogiste?
- **Relaciona** el color amarillo con los objetos seleccionados respondiendo a las preguntas ¿Tienes objetos amarillos parecidos en casa? ¿Recuerdas cuáles son?
- **Identifica** el color amarillo al armar su títere de sol con los elementos amarillos al seleccionarlos de entre varios colores.

Actividad n° 7

Identificar el tamaño grande pequeño mediante una actividad lúdica mostrando esfuerzo en el trabajo.

- **Percibe** las casas que están alrededor del colegio.
- **Reconoce** el tamaño grande y pequeño armando una casa grande y otra pequeña con bloques.
- **Relaciona** el tamaño grande y pequeño con las casas de bloques que armaron colocándolos en la mesa y mencionando su tamaño.
- **Identifica** el tamaño grande y pequeño pegando papeles de colores en la casa grande y coloreando la casa pequeña (ficha de actividades N°5).

Actividad n° 8

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica cumpliendo los trabajos asignados.

- **Percibe** los materiales reciclables que trajeron de casa (botellas, cajas, chapas, latas, platos descartables).
- **Reconoce** objetos reciclables mencionando sus características.
- **Relaciona** libremente los objetos reciclables que trajo con el video respondiendo a las preguntas ¿Todos los materiales van juntos? ¿Cómo separaste lo elementos?
- **Agrupar** libremente los objetos colocándolos en una u las los materiales reciclables que trajeron según su criterio.

Actividad n° 9

Identificar el color amarillo mediante una actividad culinaria asumiendo normas de convivencia.

- **Percibe** los ingredientes; tallarines, mantequilla, sal y ajo.
- **Reconoce** el color amarillo mezclando los tallarines con la mantequilla respondiendo a la pregunta ¿De qué color quedaron nuestros tallarines?
- **Relaciona** el color amarillo con los tallarines respondiendo a las preguntas ¿Alguna vez comiste estos tallarines en casa? ¿Quedaron del mismo color que éstos?
- **Identifica** el color amarillo al pintar la imagen de los tallarines escogiendo la pintura amarilla dentro de una gama de témperas de colores (ficha de evaluación proceso N°1).

Actividad n° 10 (2 sesiones)

Ubicar las nociones espaciales dentro y fuera mediante una actividad lúdica, mostrando esfuerzo en el trabajo

Motivación: El niño juega a entrar y salir de un gusanito, luego responde a las preguntas ¿Dónde estás? Luego ¿Y ahora dónde te encuentras?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** los materiales para ensartar fideos (dos palitos de madera, plastilina, fideos).
- **Identifica** las nociones dentro y fuera al ensartar y sacar fideos de dos palitos parados en plastilina, luego responde a las preguntas ¿Dónde están los fideos? ¿Y ahora dónde se encuentran?
- **Relaciona** las nociones espaciales dentro y fuera con los alimentos de su lonchera y responde a las preguntas ¿Dónde estaban tus alimentos antes de sacarlos de la lonchera? ¿Y ahora dónde se encuentran?
- **Ubica** las nociones dentro y fuera al colorear los alimentos que están fuera de la lonchera y marcando los alimentos que están dentro de ella, en la hoja de aplicación (ficha de evaluación de proceso N°2).

Actividad n° 11

Identificar el color verde mediante la manipulación de material concreto asumiendo normas de convivencia.

- **Percibe** las verduras que se encuentran en la mesa (alverjas, pimentón verde, brócoli, limones, habas, caiguas).
- **Reconoce** el color verde al jugar a vender solo las verduras presentadas mencionando su color a venderlas.
- **Relaciona** el color verde con algunas plantas del patio al mencionarlas y señalarlas.
- **Identifica** el color verde, coloreando las verduras de color verde al escoger de entre una gama de colores en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°6).

Actividad n° 12 (2 sesiones)

Ubicar las nociones espaciales dentro y fuera mediante una actividad lúdica asumiendo normas de convivencia

- **Percibe** el parque y los materiales para realizar un campamento (carpa, sleeping, madera,).
- **Identifica** las nociones dentro y fuera al jugar al campamento entrando y saliendo de la carpa, luego responde a las siguientes preguntas ¿Dónde te encuentras? ¿Tú amigo dónde está?
- **Relaciona** las nociones dentro y fuera en el salón, respondiendo a las preguntas ¿Estamos dentro del salón? ¿Si no estamos dentro del salón, entonces dónde estamos?
- **Ubica** las nociones dentro y fuera colocando pelotas dentro de la carpa y peluches fuera de ella (ficha de evaluación final N°1).

Actividad n° 13

Identificar el tamaño grande y pequeño mediante una actividad lúdica asumiendo normas de convivencia.

- **Percibe** globos de diferentes tamaños y colores.
- **Reconoce** el tamaño grande y pequeño reventando los globos grandes y guardando los pequeños en una cesta.
- **Relaciona** el tamaño grande y pequeño al seleccionar los objetos (plumones, mochilas, pelotas) que están en su salón, luego responde a la pregunta ¿Cuál de estos objetos es grande? ¿Cuál es pequeño?
- **Identifica** el tamaño grande y pequeño marcando los globos grandes y coloreando los globos pequeños en la hoja de aplicación (ficha de actividades N°7).

Actividad n° 14

Identificar el color verde mediante una actividad lúdica valorando y respetando la naturaleza.

- **Percibe** el parque de la zona y los elementos de la naturaleza.
- **Reconoce** el color verde explorando las hojas del parque y recolectando solo hojas de color verde.
- **Relaciona** el color verde con los elementos de los parques que hay alrededor de su casa al mencionarlos.
- **Identifica** el color verde, elaborando un álbum con las hojas recolectadas del parque.

Actividad n° 15

Agrupar libremente los objetos mediante una exposición escuchando con atención.

- **Percibe** los juguetes que ellos trajeron de casa (juguetes).
- **Reconoce** las características de un grupo de objetos mediante la descripción de los juguetes que trajeron al mencionar sus características.
- **Relaciona** la agrupación libre de objetos con los juguetes del salón mencionando su parecido.
- **Agrupar** libremente los juguetes según su criterio (ficha de evaluación de proceso N°3).

Actividad n° 16

Identificar el color verde mediante una actividad gráfica asumiendo normas de convivencia.

- **Percibe** témperas de color amarillo y azul.
- **Reconoce** el color verde al observar un experimento en el que mezcla en una botella los colores azul y amarillo con un poco de agua y responden a la pregunta ¿Cómo se llama este color?
- **Relaciona** el color verde del resultado de la mezcla del experimento con una témpera del estante respondiendo a las preguntas ¿Qué color tienen estas pinturas? ¿Son iguales?
- **Identifica** el color verde, al seleccionar entre varias cartulinas de colores la de color verde para pintar libremente con la pintura que realizó en su experimento.

Actividad n° 17

Identificar el tamaño grande y pequeño mediante material concreto mostrando esfuerzo en el trabajo.

- **Percibe** los objetos de diferentes tamaños (Oso grande y pequeño, pelota grande y pequeña).
- **Reconoce** el tamaño grande y pequeño en las características de los objetos observados anteriormente, respondiendo a las preguntas ¿De qué tamaño son los osos? ¿De qué tamaño son las pelotas?
- **Relaciona** los tamaños grande y pequeño al jugar a buscar objetos grandes y pequeños en el salón verbalizando cuáles son.
- **Identifica** el tamaño grande y pequeño modelando en plastilina los objetos grandes y pequeños que escogieron del salón.

Actividad n° 18

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica escuchando con atención.

- **Percibe** una piscina que representa el mar, con diferentes imágenes que están dentro de ella (peces, pulpos, caballitos de mar, estrellas de mar, algas).
- **Reconoce** las características de diversos animales del océano en los objetos que pescaste en el juego, al mencionarlas.
- **Relaciona** los objetos que pescaron, con los peces que viste en el video, respondiendo a la pregunta ¿Cómo eran esos peces? ¿Se parecen a los que pescaste?
- **Agrupar** libremente las imágenes de animales del océano según su criterio.

Actividad n° 19

Identificar el color verde mediante actividades lúdicas y dinámicas grupales mostrando constancia en el trabajo.

- **Percibe** los materiales de color verde que recolectaron en el parque (hojas).
- **Reconoce** el color verde al colocar papel crepe verde y agua en una botella vacía, la agitan y luego responden a las siguientes preguntas ¿Qué sucedió? ¿Qué observas? ¿Qué color es?
- **Relaciona** el color verde con los materiales de color verde que recolectaron en el parque respondiendo a la pregunta ¿Qué color tenían estas hojas antes de secarse?
- **Identifica** el color verde, al seleccionar la ténpera de color verde en una gama de colores para pintar el dibujo de una hoja grande en una cartulina utilizando la técnica del moteado (ficha de evaluación final N°2).

Actividad n° 20

Agrupar libremente los objetos mediante una actividad lúdica asumiendo normas de convivencia.

- **Percibe** el salón de clase lleno de cosas de fiesta (bocaditos, gelatinas, torta, pitos, gorros, globos).
- **Reconoce** las características de los objetos describiendo cada cosa que observa en la fiesta
- **Relaciona** los objetos de la fiesta del salón con los de otras fiestas y responde a las siguientes preguntas ¿Cómo son? ¿Qué tienen en común?
- **Agrupar** libremente los objetos de fiesta según su criterio (ficha de evaluación final N°3)

3.2.2.3. Materiales de apoyo (fichas y lecturas)

FICHAS DE ACTIVIDADES

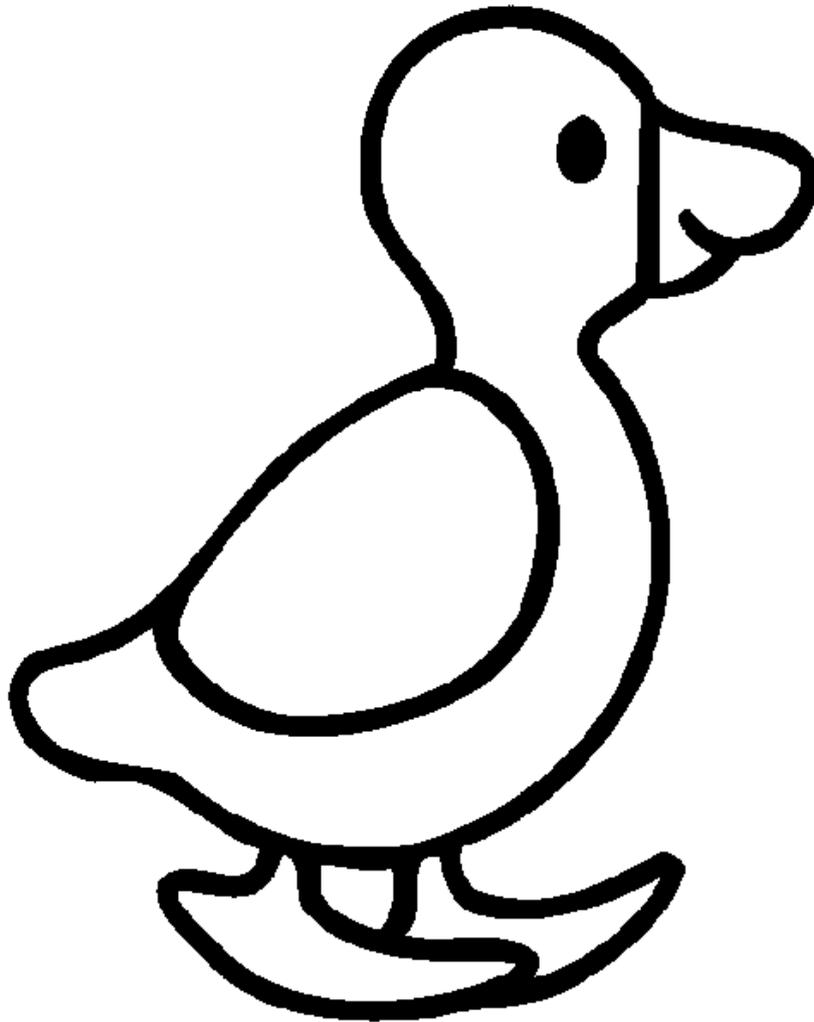
Matemática: Color Amarillo

Ficha N° 1

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el color amarillo pegando papeles rasgados amarillos en la imagen del patito.

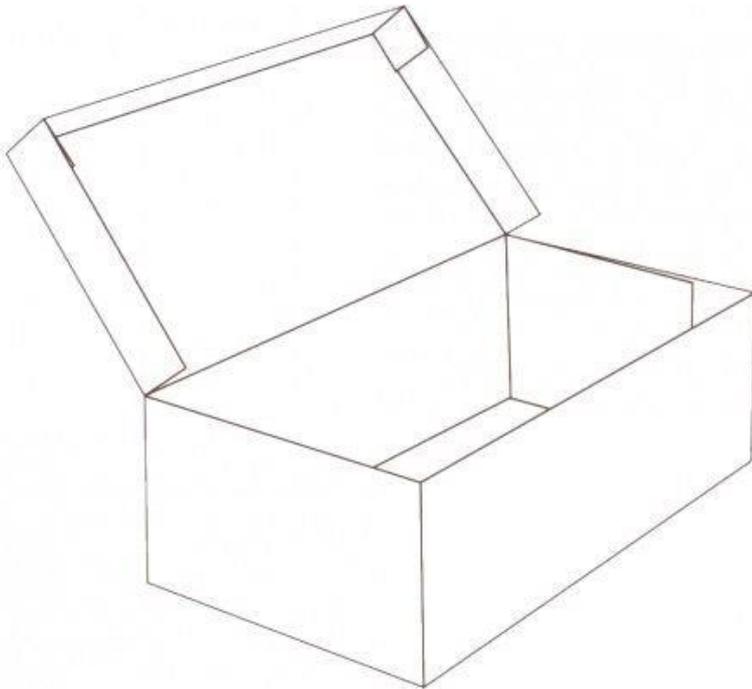
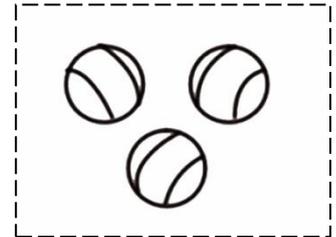
Matemática: Nociones dentro- fuera

Ficha N° 2

Estudiante:

Capacidad:
Orientación espacio-
temporal

Destreza:
Ubicar



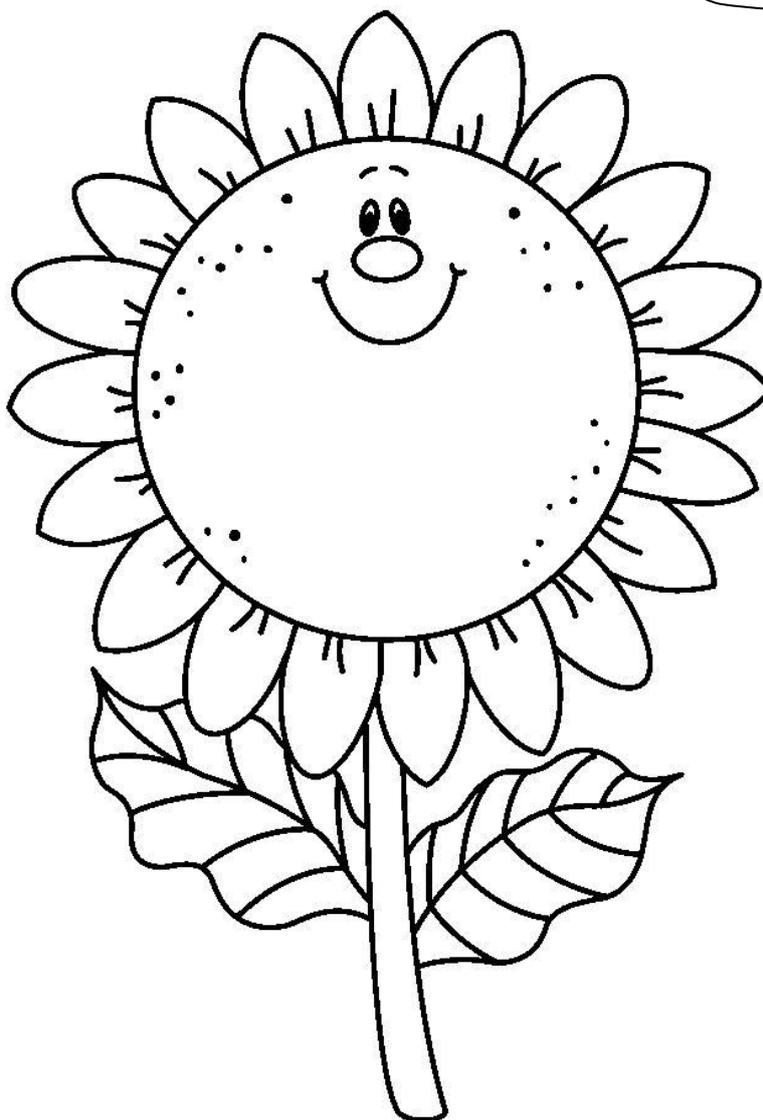
Ubica las nociones dentro fuera pegando las imágenes de pelotas dentro de la caja vacía y los cubos fuera

Matemática: Color Amarillo

Ficha N° 3
Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el color amarillo coloreando el girasol.

Matemática: Nociones dentro-fuera

Ficha N° 4

Estudiante:

Capacidad:
Orientación espacio
temporal

Destreza:
Ubicar



Ubica dentro fuera marcando la imagen donde la familia está dentro de casa y encerrando en un círculo a la familia fuera de casa

Matemática: Tamaño grande-pequeño

Ficha N° 5

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el tamaño grande y pequeño pegando papeles de colores en el edificio grande y coloreando el edificio pequeño.

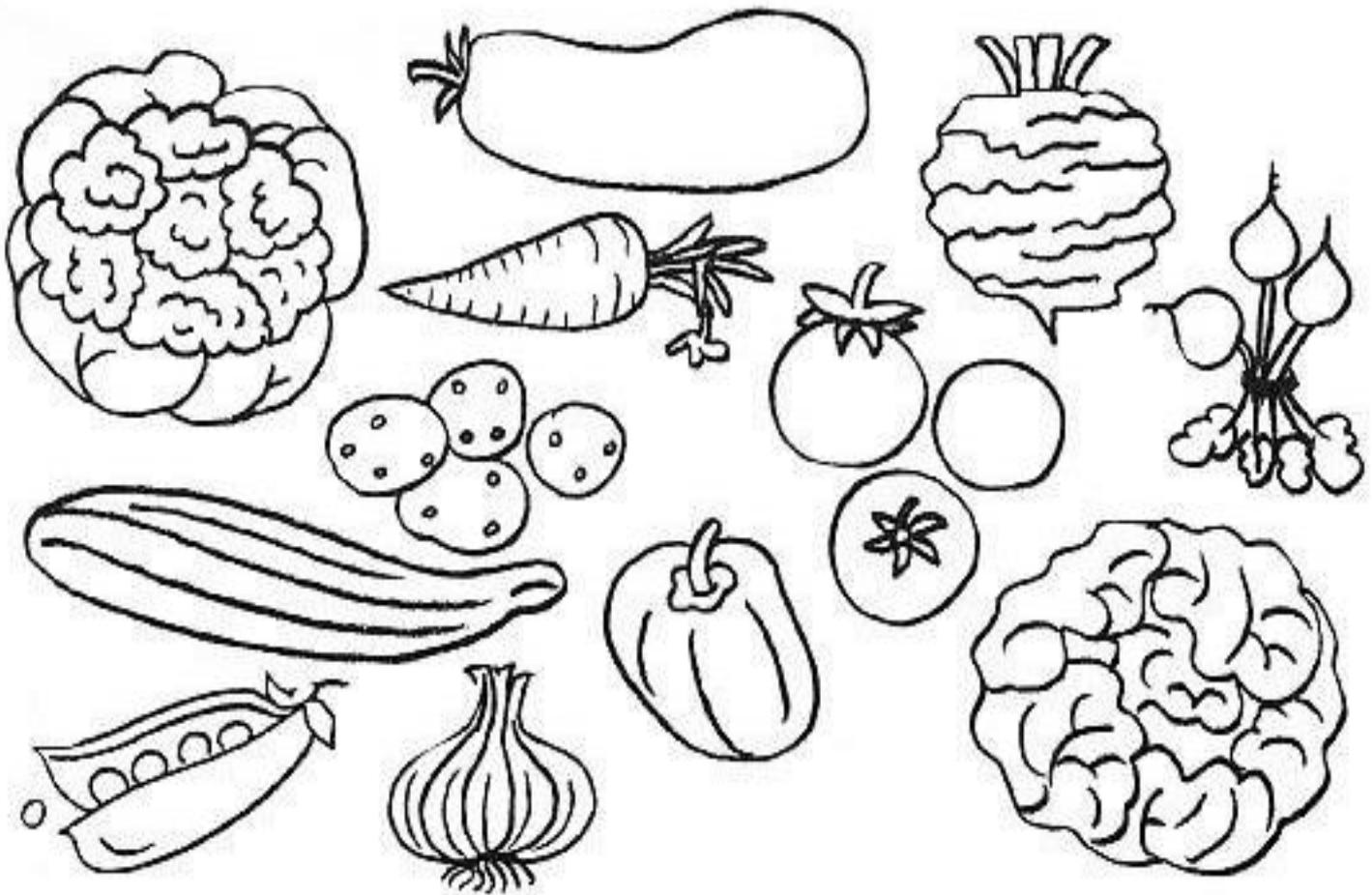
Matemática: Color verde

Ficha N° 6

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el color verde, coloreando las verduras de ese color en la hoja de aplicación.

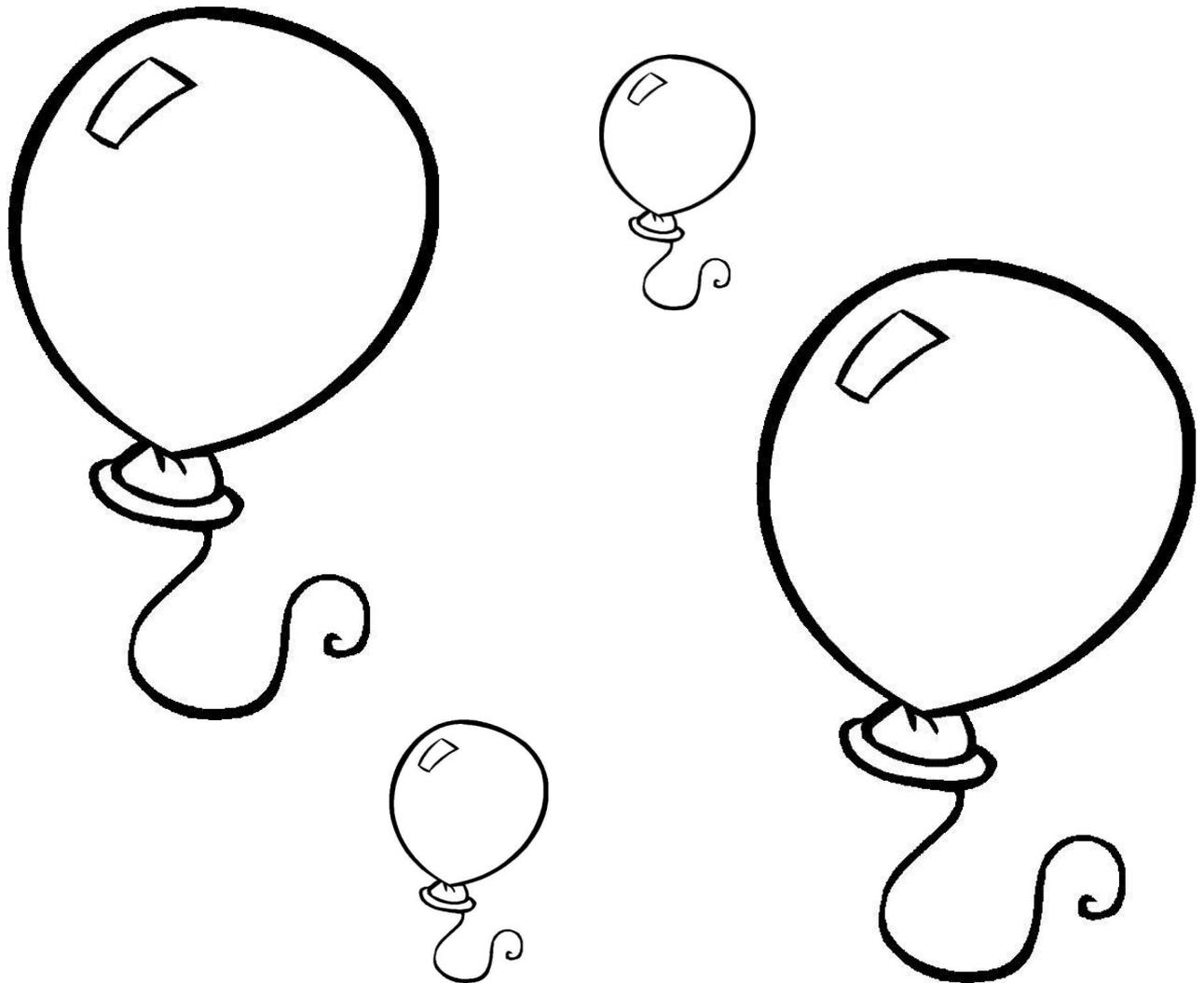
Matemática: Tamaño grande-pequeño

Ficha N° 7

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



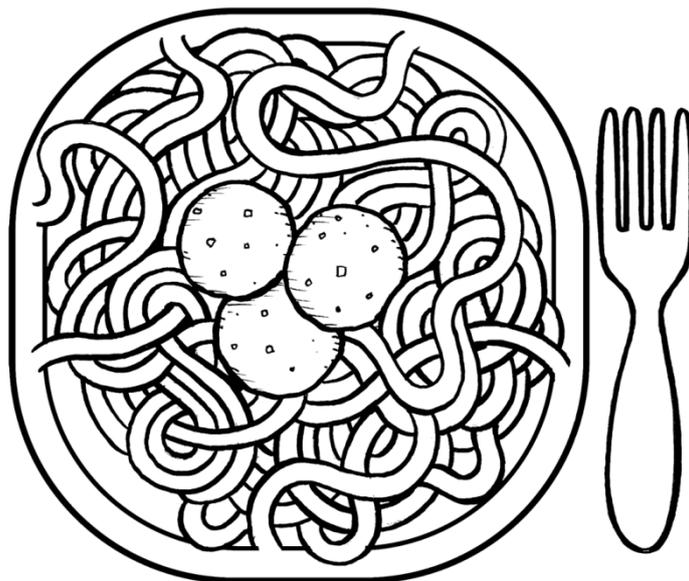
Identifica el tamaño grande y pequeño marcando los globos grandes y coloreando los globos pequeños en la hoja de aplicación.

CUENTOS

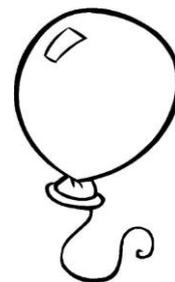
Los tallarines de la Abuela

Un día los nietos de la abuela Augusta; Carlitos y Pamela fueron a visitarla de sorpresa a la hora de almuerzo, cuando llegaron la abuelita se alegró mucho y se sorprendió por su visita, pero está preocupada porque no había cocinado nada para invitarles, entonces la abuelita Augusta entro a la cocina y se acordó que en su estante favorito guardaba un Tallarines, rápidamente los saco y pensó -¿Qué hare con ellos? Y **¡ZASSS!** se le ocurrió una deliciosa idea, cuando termino de preparar su riquísimo plato sirvió a los nietitos y llevo los platos a la mesa, Carlitos y Pamela sorprendidos observaron los tallarines al Alfredo y preguntaron cuál era su nombre porque nunca habían visto ni oido unos semejantes en la vida, la abuelita Augusta sonriente les dijo su nombre y observo muy alegre como sus nietitos disfrutaban de su comida, colorín colorado este cuento se ha terminado.

Autora: Patricia Delgado Loaiza



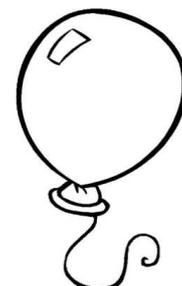
Los globos acrobáticos



Hace mucho tiempo, en un pueblo fuera de la ciudad de Lima vivía una familia de globos llenos de colores y de amor, con ellos enfrentaban toda clase de ejercicios que la vida les presentará, como volar a salvar a sus compañeros o tal vez alegrar a los niños del campo moviéndose de derecha a izquierda bailando. Por ello siempre se presentaban al concurso piruetas del pueblo.

Así llegó el día del concurso en el que se presentaban como de costumbre, ellos estaban muy emocionados el azul, el verde el amarillo el anaranjado, el guinda, grandes y pequeños. Y de pronto sonó el silbato que marcaba el inicio de las presentaciones. Se presentaron los palitos, los árboles frondosos, los cerdos de etiqueta ...Hasta que llegó el turno de los globitos, ellos saltaron en un trampolín y ¡SASSSS! dando piruetas en el aire de manera que nunca jamás se había iban en todo sentido se movían por todos lados hasta que finalizaron su presentación así lograron el gran aplauso de la gente que admiraba su show, ellos muy contentos esperaron la premiación tenían que estar todos juntos pero, de pronto uno de ellos escucho que a lo lejos alguien gritaba ¡Auxilio! ¡Auxilio! El globito verde corrió hacia donde llegaba el grito y se dio cuenta que había un niño en peligro que estaba en la cima de un árbol, sin dudarlo el globo salto hacia él, e hizo que el niño se cogiera fuertemente de él hasta bajarlo a tierra sano y salvo, el niño le agradeció con un fuerte abrazo, el globo verde regreso al concurso entonces todos los globos lo esperaban furiosos ya que no habían podido ganar por no estar presentes en la premiación todos los participantes, el globito verde pidió disculpas a sus amigos y les conto por qué tuvo que alejarse de la premiación, entonces los globitos como estaban llenos de amor comprendieron lo ocurrido y decidieron abrazar y felicitar a su compañero verde prometiendo que al próximo año lo harán mejor para volver a ganar, colorín colorado este cuento se ha terminado

Autora: Patricia Delgado Loaiza



3.2.2.4. Evaluaciones de proceso de la unidad

Evaluaciones de proceso de la Unidad II

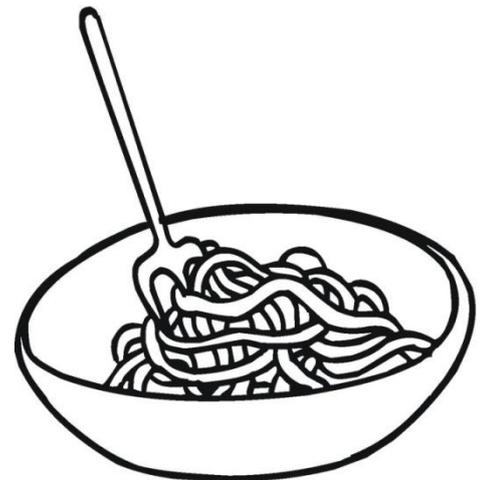
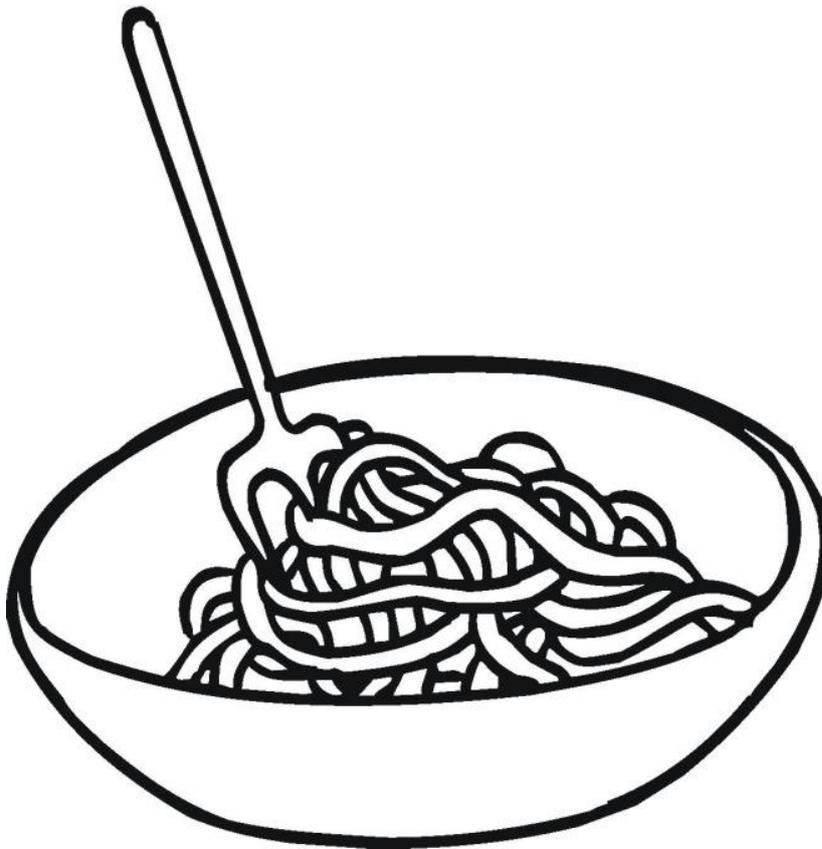
Matemática: Color amarillo

Ficha N° 1

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar



Identifica el color amarillo pintando con t mpera amarilla la imagen grande de los tallarines

Identifica el color amarillo al pintar el plato de tallarines grande con la pintura que le corresponde.	A
Identifica el color amarillo al pintar el plato de tallarines grande con la pintura que le corresponde. Con ayuda	B
No identifica el color amarillo	C

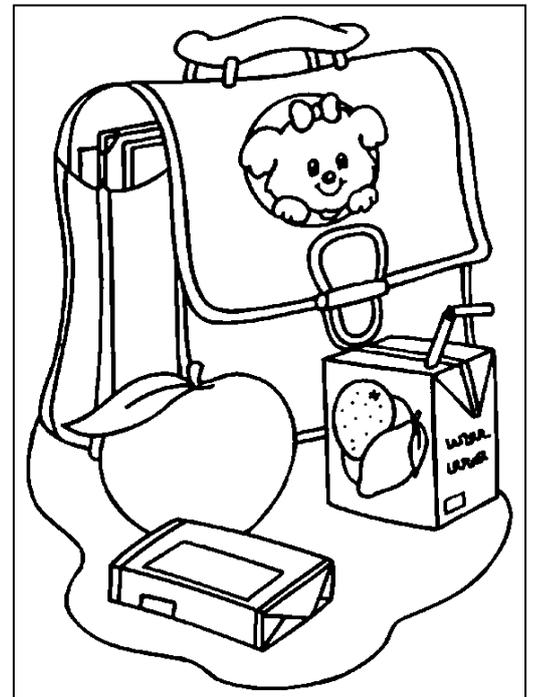
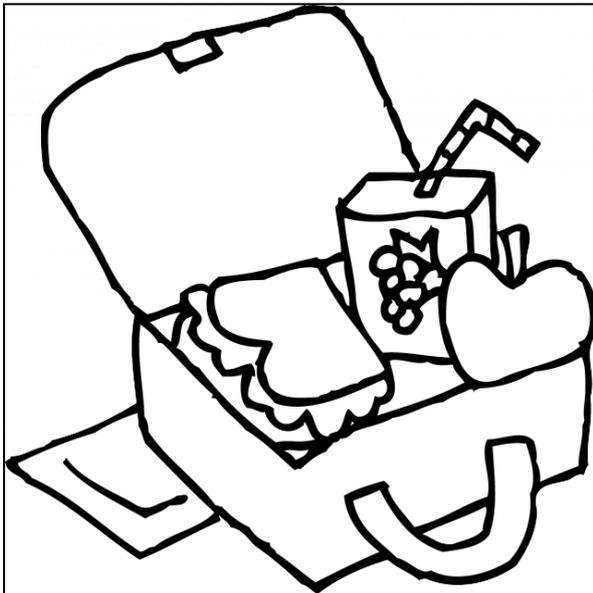
Matemática: Nociones dentro-fuera

Ficha N° 2

Estudiante:

Capacidad:
Orientación espacio temporal

Destreza:
Ubicar



Ubica las nociones dentro y fuera coloreando los alimentos que están fuera de la lonchera y marcando los alimentos que están fuera de ella en la hoja de aplicación.

Ubica las nociones dentro y fuera al colorear los alimentos que están fuera de la lonchera y marcando los alimentos que están dentro de ella	A
Ubica las nociones dentro y fuera al colorear los alimentos que están fuera de la lonchera y marcando los alimentos que están dentro de ella con ayuda	B
No ubica las nociones dentro y fuera	C

Matemática: Agrupación libre de objetos

Ficha N° 3
Estudiante:



Indicación actividad 15: Agrupa libremente los juguetes según su criterio

Matriz de Evaluación e Indicadores de logro	
Agrupar los juguetes según su criterio sin dificultad	A
Agrupar los juguetes según su criterio con dificultad	B
Agrupar los juguetes según su criterio con mucha dificultad	C

3.2.2.5. Evaluaciones de final de unidad

Evaluaciones de Final de Unidad II

Matemática: dentro y fuera

Ficha N° 1
Estudiante:

Capacidad:
Orientación Espacio-
Temporal

Destreza:
Ubicar

Indicación de la actividad 12: Ubica las nociones dentro y fuera colocando las pelotas dentro de la carpa y peluches dentro de la carpa.

Matriz de Evaluación e Indicadores de logro	
Ubica las nociones dentro y fuera al colocar todas las pelotas dentro de la carpa y todos los peluches fuera de ella	A
Ubica las nociones dentro y fuera al colocar algunas pelotas dentro de la carpa y algunos peluches fuera de ella	B
Ubica las nociones dentro y fuera al colocar una o ninguna pelota dentro de la carpa y uno o ningún peluche fuera de ella	C

Matemática: Color verde

Ficha N° 2

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Identificar

Actividad 19: Identifica el color verde, al seleccionar la t mpera de color verde en una gama de colores para pintar el dibujo de una hoja grande en una cartulina utilizando la t cnica del moteado.

Matriz de Evaluaci n e Indicadores de logro

Identifica el color verde entre las t�mperas	A
Demora al identificar el color verde en las t�mperas	B
No identifica el color verde en las t�mperas	C

Matemática: Agrupación libre de objetos

Ficha N° 3

Estudiante:

Capacidad:
Comprensión

Destreza:
Agrupar

Indicación de la actividad 20: Agrupa libremente los objetos de fiesta según su criterio

Matriz de Evaluación e Indicadores de logro	
Agrupar objetos de fiesta sin dificultad	A
Agrupar objetos de fiesta con dificultad	B
Agrupar objetos de fiesta con mucha dificultad	C

4. Conclusiones

- En conclusión, el paradigma socio-cognitivo–humanista ha sido de gran importancia y beneficioso para el desarrollo integral del alumno a lo largo de la investigación del trabajo de suficiencia profesional, ya que en la programación se puede plasmar a detalle cómo el alumno va armando sus aprendizajes mediante los procesos cognitivos y los valores y actitudes que lo ayudarán a formarse como personas competentes. De manera que:

- El desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 3 años del nivel de inicial puede ser ejecutado como parte del proceso de la gestión curricular en una Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores.

- El desarrollo de las habilidades matemáticas básicas se construye con una serie de ejercicios estructurados en diferentes sesiones de aprendizaje que trabaja las destrezas correspondientes para conseguir la competencia establecida y los valores y actitudes en los niños de 3 años del nivel inicial que son las de comprensión y orientación espacio temporal.

- La programación del área de matemática está organizada de tal manera que se visualiza en su total complejidad comenzando por la programación anual como macro estructura y se va desarticulando en unidades por bimestre hasta las actividades de trabajo diario como estructura específica.

- Esta programación configura la integración del concepto dando significación a las matemáticas cuando los niños y niñas participan de las diversas actividades para desarrollar las destrezas dentro de las competencias de comprensión y orientación espacio temporal.

- Finalmente, el proyecto busca aplicar el paradigma socio cognitivo cultural ya que se considera que es el que permite desarrollar en su plenitud las

competencias propias del estudiante, respetando su madurez y desarrollo biológico, invita al trabajo en grupo reforzándose la interacción entre ellos y su contexto y les permite explorar en su totalidad el desarrollo de su pensamiento.

Recomendaciones

- Se recomienda que este proyecto se masifique en los otros niveles en la Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores previa exposición de las estrategias dentro de la programación y el sustento teórico de cada una de ellas.
- Las sesiones de aprendizaje pueden ser recreadas, aumentadas y diversificadas a fin de tener mayor estructura y por consiguiente mayor duración centrada en los niños de 3 años.
- Es necesario hacer partícipes a los padres de familia acerca de la programación sustentada por el paradigma socio cognitivo humanista y capacitarlos en el manejo de algunas actividades a fin de fortalecer el desarrollo adecuado de cada destreza del área de matemática a fin de que éstas sean significativas para el niño.
- Publicitar la presente investigación y hacer llegar este modesto aporte a otras instituciones educativas cercanas de la misma modalidad y naturaleza que en la Institución Educativa de San Juan de Miraflores para contribuir a la mejora de la educación.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. (1976). *Psicología cognitiva un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Definición de, (2017). *Habilidad*. Recuperado de <http://definicion.de/habilidad/>
- Diez, E. y Román, M. (2009). *La Inteligencia escolar aplicaciones al aula una nueva teoría para una nueva sociedad*. Chile: Editorial Conocimiento S.A. Rojas Jimenez.
- Latorre, M. (2010). *Teoría y paradigmas de la educación*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. y Seco, C. (2016). *Diseño Curricular nuevo para una nueva sociedad- I Teoría*. Lima: Santillana.
- Real Academia Española. (2017). *Habilidad*. Recuperado de <http://www.rae.es/>
- Universidad de Colima, (2017). *Selección y Estructuración de contenidos*. Recuperado de http://ceupromed.ucol.mx/nucleum/APRENDER%20A%20ENSE%C3%91AR/AaE_3_contenidos-escolares.htm
- Sacristán, J. (1986, parr.1). *Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo*. Editorial red iberoamericana S.A (REI). Recuperado de www.corporalogia.com