



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

DESARROLLO DE HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE
PROBLEMAS MATEMÁTICOS DE LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA DE LIMA.

AUTORES:

HILDA AYQUIPA DELGADO
SANDRA HOPKINS PROAÑO

ASESOR / ASESORA:

Bringas Álvarez, Verónica

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial

DEDICATORIA

Este trabajo de suficiencia profesional está dedicado a los niños de educación inicial, quienes son mi razón de estudiar para brindarles una mejor enseñanza basada en valores.

Este proyecto de suficiencia profesional está dedicado a Dios y a mis hermanas del Instituto “Hijas de Nuestra Señora de la Misericordia”
A Dios porque en cada momento de mi vida me ha ido fortaleciendo y ayudando con las luces de su Santo Espíritu.
Al Instituto a la cual participo porque me ha brindado el apoyo material y por cada uno de los detalles de la vida sin ellas no hubiera podido lograr mis sueños.

Hna.Hilda, Ayquipa Delgado

Dedico este trabajo a los niños de educación inicial que merecen la mejor de las enseñanzas, pues ellos son el futuro que iluminarán nuestra sociedad.

Dedico este trabajo a mis padres Elsa y José, y a mi abuelita Elsa que siempre estuvieron presentes en este proceso que estoy por acabar, ellos me dieron la fuerza para seguir adelante y para poder cumplir mis sueños.

Sandra Isabel, Hopkins Proaño

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Marcelino Champagnat en facultad de educación que nos abrió las puertas para poder culminar nuestra formación y a los docentes que nos ha brindado su conocimiento y paciencia.

Doy gracias a Dios y a las hermanas de mi Instituto “Hijas de Nuestra Sra. de la Misericordia” que me han apoyado de manera incondicional para lograr este objetivo y con ella cumplir la voluntad de Dios.

Hna. Hilda, Ayquipa Delgado

Le doy mis agradecimientos a mi alma máter la Universidad Marcelino Champagnat que me acompañó durante estos años en mi carrera brindándome sus saberes y su carisma.

Le doy gracias a mis padres, Elsa y José, que siempre estuvieron para apoyarme en las buenas y en las malas, a mi abuelita Elsa, de igual manera por su apoyo incondicional que hicieron posible que estos años de sacrificio tengan finalmente sus frutos.

Sandra Isabel, Hopkins Proaño



**DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT – 2017**

Código UMCH	Nombres y apellidos	N° DNI
2005316	Hilda Ayquipa Delgado	40200610
2012016	Sandra Isabel Hopkins Proaño	72445720

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, 14 de febrero de 2017

Firma

Firma

ÍNDICE

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional.....	1
1.1. Título y descripción del trabajo.....	1
1.2. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional.....	1
1.2.1. Objetivos generales.....	1
1.2.2. Objetivos específicos.....	1
1.3. Justificación.....	1
Capítulo II: Marco teórico.....	3
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista.....	3
2.1.1. Paradigma cognitivo.....	3
2.1.1.1. Piaget.....	3
2.1.1.2. Ausubel.....	5
2.1.1.3. Bruner.....	6
2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual.....	7
2.1.2.1. Vygostsky.....	7
2.1.2.2. Feuerstein.....	8
2.2. Teoría de la inteligencia.....	10
2.2.1 Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg.....	10
2.2.2 Teoría tridimensional.....	11
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista.....	12
2.3.1 Diagnóstico de la realidad educativa de la institución.....	13
2.3.2 Definición de términos básicos.....	14
Capítulo III: Programación curricular.....	16
3.1. Programación general.....	16
3.1.1. Competencias del área	16
3.1.2. Panel de capacidades y destrezas.....	17
3.1.3. Definición de capacidades y destrezas	17
3.1.4. Procesos cognitivos	18
3.1.5. Métodos de aprendizaje	20
3.1.6. Panel de valores y actitudes.....	22
3.1.7. Definición de valores y actitudes.....	22

3.1.8. Evaluación de diagnóstico.	24
3.1.9. Programación anual.	34
3.2. Programación específica.....	36
3.2.1. Unidad de aprendizaje – 1	36
3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje.....	37
3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia.....	48
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.....	57
3.2.1.4. Evaluación de procesos.....	61
3.2.1.5. Evaluación finales.....	65
3.2.2. Unidad de aprendizaje – 2.....	69
3.2.2.1. Modelo T y actividades de la Unidad.....	70
3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia.....	81
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.....	88
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso.....	89
3.2.2.5. Evaluaciones finales	93
4. Conclusiones.....	97
Recomendaciones.....	99

REFERENCIAS

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 como realmente se desarrolla las competencias desde el aula. Para ello, el primer capítulo presenta la realidad problemática los objetivos y justificación o la 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 y los materiales de apoyo y las evaluaciones de proceso y unidad. Se presenta así una propuesta concreta y completa para desarrollar las competencias de los estudiantes del nivel inicial de 5 años en el área de matemática.

Introducción

En las últimas décadas del siglo XX la sociedad ha vivido cambios universales en sus diferentes aspectos: económico, político, religioso e incluso en la educación. Se puede decir que mientras la ciencia avanza también el hombre ha ido realizando cambios de manera paulatina, hasta llegar a una etapa en la cual se vive dentro una sociedad cuyas características son: la postmodernidad, en cuyo escenario predomina la falta de importancia valores y estos son reemplazados por la nueva religión del consumismo; la globalización, un medio que no deja aislado a ningún país sino que los mantiene interconectados en sus diferentes ámbitos; y, por último, la sociedad del conocimiento donde predomina la evolución de las tecnologías abriendo las puertas a varias posibilidades y rompiendo cualquier barrera entre los países.

En una sociedad con estas características las personas necesitan comprender la diversa información que perciben para luego procesarla y finalmente convertirla en conocimiento. Como respuesta a esto se presenta el paradigma sociocognitivo humanista, un fenómeno educativo que combina varias teorías entre ellas la de Piaget, Ausubel, Vygotsky, etc. Su objetivo es formar al alumno de manera integral tras presentarles contenidos que son contextualizados de acuerdo a su edad, para que desarrollen capacidades tanto cognitivas como sociales así como también valores que lo conviertan en un ser altamente competente para enfrentar los desafíos que se le presentan día a día.

Por tanto se habla del desarrollo de competencias, un enfoque nuevo que se presenta como consecuencia de que la educación era marcadamente tradicional, donde antiguamente los docentes y sus conocimientos eran el centro del aprendizaje y por eso el estudiante (el “qué” tenía que aprender) estaba sometido a todo lo que decía el docente. De esta manera, la educación se ha ido adaptando a las nuevas necesidades, donde la escuela debe ser refundada y enseñar el “para qué”. En este mundo de cambios vertiginosos ya no basta solo con saber, es importante que las personas sean capaces, lo que implica a su vez el saber, el hacer y el saber ser o convivir con los demás en cooperación y armonía, y, sobre todo, con capacidad de adaptación al cambio. Esto supone que es una construcción constante y consciente propiciada por los profesores, que

son los mediadores que acompañaran en el aprendizajes de los niños por lo que están llamados a programar y aplicar las actividades de manera adecuada.

El trabajo que se presenta está inspirado en este paradigma que lo consideramos como la mejor manera de programar, porque nos da una visión en general de lo que queremos lograr en nuestros estudiantes, que en este caso es el desarrollar las capacidades de comprensión y de orientación espacio temporal con estrategias adecuadas y pertinentes a la edad, como actividades que involucren manipulación de materiales, juegos simbólicos, material gráfico, etc. Para así, fomentar a largo plazo la capacidad de solucionar problemas de la vida diaria, la capacidad de razonar cosas simples, la capacidad de establecer relaciones, etc.

Capítulo I: Planteamiento del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título: Descripción del trabajo:

Desarrollo de habilidades de resolución de problemas matemáticos de los niños de 5 años del nivel Inicial de una Institución Educativa privada de Lima.

1.2. Objetivos del Trabajo de suficiencia profesional

1.2.1. Objetivos generales.

Diseñar un modelo didáctico de resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años del nivel Inicial de una Institución Educativa privada de Lima.

1.2.2. Objetivos específicos.

- Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de la comprensión, en los niños de 5 años de Inicial de la Institución Educativa privada de Lima.
- Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de orientación-espacio temporal, en los niños de 5 años de Inicial de la Institución Educativa privada de Lima.

1.3. Justificación

Vivir en un mundo lleno de desafíos que ponen a prueba las capacidades, que motiva a desarrollar habilidades de convivencia sana en valores, además de habilidades cognitivas que permita ser autónomos en la vida cotidiana. Sin embargo, para llegar a esta meta es imprescindible una buena Educación Inicial.

Nacen humanos aunque en realidad sino hasta después, esto debido a que no basta con nacer humano sino que fundamentalmente tenemos que llegar a hacerlo, finalidad para la cual el aprendizaje se nos presenta con el medio por el cual los hombres podemos llegar a mejorarnos los uno de los otros. (Savater, 2013, citado por juventud opina, 2013)

La educación es importante, pero de manera especial en el nivel inicial por el hecho significativo de que los niños “hacen más conexiones cerebrales en esta edad donde potencian las etapas en la que se desarrollan las capacidades de los niños, se apropian del lenguaje, entienden la cultura de su comunidad, descubren las posibilidades de su mente y su cuerpo, construyen su identidad y adquieren habilidades para convivir con otros” (Cromos, 2014, párr.1). Además de estas habilidades, tema del trabajo, hay otras como lo es la resolución de problemas matemáticos que comprende nociones básicas como identificar, secuenciar, clasificar. Las matemáticas demandan estimulación de capacidades

básicas como la observación, manipulación y reflexión en situaciones que el niño pueda resolver. (Secretaría de educación pública, 2001, p.11).

Esta es la razón por lo que en el trabajo se abarca el Paradigma socio – cognitivo – humanista pues trabaja el desarrollo de la inteligencia cognitiva y la inteligencia emocional que favorece al aprendizaje constructivo significativo y funcional, además, también se centra en las interacciones que forman con los demás miembros de su comunidad (Latorre, 2016, p.66).

Antiguamente solo importaba la cantidad de información que un alumno podía memorizar pero tras pasar por varios cambios que influenciaron en cómo enseñar, qué enseñar y para qué enseñar se ha determinado que aprender por competencias es lo mejor pues “es una facultad que tiene una persona para combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (Ministerio de educación, 2016, p.21). Esta programación se basará en el modelo por competencias porque en la sociedad, ahora llamada la era de la información, trae consigo características como la globalización que viene cargada de desafíos que deben ser superados.

Es verdad que se deben aprender ciertos conceptos pero al final lo que prevalece es la competencia que se desarrolle, por ejemplo, cuando se le pide al estudiante analizar un texto, pasado varios años puede que se olviden del contenido pero lo que prevalece en el alumno es la capacidad de análisis, lo cual sea realmente significativo, en cuánto pueda traspasarse a otros ámbitos de su vida, generando así nuevos aprendizajes frente a nuevas situaciones desafiantes. En conclusión, ese es el objetivo de enseñar a través del enfoque de competencias, razón por la que se considera este trabajo novedoso, en la medida en que contribuya a un mejor entendimiento de la educación Inicial.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista

El paradigma socio – cognitivo – humanista es un modelo teórico que nace como una respuesta a los grandes desafíos como la postmodernidad, la globalización y la información del conocimiento; que los alumnos enfrentan en nuestra sociedad del siglo XXI. Por ello, el diseño curricular debe tener como objetivo no solo enfocarse en el resultado sino también en el proceso de aprendizaje-enseñanza que se logra con el desarrollo de habilidades cognitivas y de la dimensión axiológica. Este es un paradigma educativo, producto de la simbiosis del paradigma cognitivo de Piaget, Ausubel y Bruner y del paradigma socio-cultural de Vygotsky y Feuerstein (Latorre, 2016, p.35-37).

2.1.1 Paradigma cognitivo

Este tipo de paradigma intenta dar explicación de “cómo” aprenden los niños y para esto se centra en los procesos de aprendizaje que este utiliza para procesar la información. Este enfoque está compuesto por las teorías del aprendizaje constructivo de Piaget, el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje por descubrimiento de Bruner.

2.1.1.1. Teoría de Piaget

Jean Piaget, psicólogo suizo, a pesar de no haber sido educador realizó grandes aportes a la educación, con el postulado llamado “teoría del desarrollo cognitivo”. Sin embargo, antes de explicar este punto es importante saber los tres pasos para lograr el conocimiento según Piaget. (s.f. citado por la Latorre, 2016, p.151)

- **Asimilación:** Es un proceso por el cual la información proveniente del exterior se incorpora a los esquemas mentales ya formados o en formación. Estos datos son de carácter subjetivo pues carecen de significado, haciendo que los alumnos proyecten sus propios significados sobre la realidad.
- **Acomodación:** Es un proceso complementario de las estructuras y los esquemas cognitivos ya existentes, los cuales se modifican con la llegada del nuevo conocimiento, produciendo así el conflicto cognitivo.
- **Equilibrio:** Es considerado como un proceso reformador de la mente entre la asimilación y la acomodación.

Según Piaget, son estos los principios del desarrollo que rigen el progreso intelectual del niño. Es aquí donde se da mención a otra de sus grandes

aportaciones que son las etapas cognoscitivas, fases que identifican las características de cómo se organiza la información siendo una secuencia invariable.

A continuación, se redacta las principales características de estas 4 etapas cognoscitivas: (citado por Linares, s.f., pp. 8-10)

- **Etapa Sensomotora (0-2 años):** Son acciones conductuales cuyo pensamiento está centrado en los objetos.
- **Etapa Preoperatorio (2-7 años):** Es la etapa de la inteligencia simbólica donde se desarrolla las habilidades verbales y sus operaciones carecen de estructuras lógicas.
- **Etapa lógico concreto (7-12 años):** Pensamiento ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
- **Etapa lógico formal (12-15 años):** Aprenden sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento lógico y el razonamiento científico.

Al tener en cuenta que el proyecto tiene programado actividades que desarrollan las competencias matemáticas en niños de 5 años, es importante profundizar la etapa preoperatorio del niño, sabiendo que se desarrolla su pensamiento representacional, demostrando una mayor habilidad para emplear juegos símbolos, gestos, palabras e imágenes; con los cuales representa las cosas reales del entorno, considerándose así esta etapa como la edad de oro (Singer y Singer, 1976, citado por Linares, s.f., pág.8). Al mismo tiempo es importante resaltar que a esta edad no adquieren un concepto verdadero del número, sino hasta la etapa de las operaciones concretas, pero se aprecian algunos principios que permiten una iniciación en la comprensión del número mostrando a su vez curiosidad por atribuir características humanas a los objetos inanimados.

Por lo cual se puede decir que el aprendizaje es un proceso de construcción interna, activo e individual, que no termina solo en conocimiento adquirido (solución de problemas) sino que posibilita desarrollar una nueva competencia, que permitirá generalizarla y aplicarla en actividades nuevas. Por lo tanto, los docentes deben respetar el proceso de maduración del estudiante y no imponer el desarrollo de habilidades forzosamente, porque puede producir frustración y bajo

deseo en aprender. Aquí el papel del docente es el de acompañar propiciando actividades con estrategias adecuadas a la edad del alumno.

2.1.1.2. Teoría de Ausubel

Nacido en Nueva York el 25 de octubre de 1918, fue seguidor de Jean Piaget, una de sus mayores aportaciones al campo del aprendizaje es el aprendizaje significativo. Ausubel concuerda en su totalidad con Piaget cuando se trata de que el profesor debe centrarse en las estructuras cognitivas ya existentes, pero pone más énfasis de que el nuevo conocimiento que va a ser asimilado tiene que tener un grado de significatividad. Para eso él propone su teoría del aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo se da como una propuesta en oposición del aprendizaje mecánico, por lo que los conocimientos memorísticos no facilitan al estudiante en su aprendizaje. Por lo tanto, el aprendizaje significativo se da cuando los conocimientos adquieren sentido y coherencia, pudiendo aplicarlo a su vida y gracias a la toma de interés del estudiante por aprender y por la presentación adecuada de los materiales (Ausubel, 1983, citado por Romero, 2009, p. 2-3).

Dado a que no siempre el aprendizaje es significativo es importante conocer sus tres condiciones planteadas: (Ausubel, 1983, citado por Romero, 2009, pág. 2-3)

- Los estudiantes deben poseer conocimientos previos para que con la llegada de conocimientos nuevos se forme una relación significativa con aquello que sabe, por lo tanto es bueno relacionar con su entorno.
- Los contenidos que se le presentan al alumno han de tener un orden jerárquico, que responda a la lógica intrínseca del alumno. No puede haber un significado en el conocimiento si los contenidos son vagos o poco estructurados.
- El alumno debe tener una buena disposición para aprender el nuevo conocimiento y poner aquello que ya posee para que el aprendizaje sea significativo. Aquello también implica la buena motivación que realiza el docente para que el estudiante tome más interés en querer aprender para la vida, esto se “vuelve funcional porque el alumno será capaz de transferir y aplicar el nuevo conocimiento a situaciones nuevas, quiere decir que mientras

haya más interconexión con los conocimientos previos y lo nuevo el aprendizaje será más significativo y funcional” (Latorre, 2016, pág. 158).

Habiendo analizado a esta teoría se podría decir que Ausubel, a diferencia de Piaget, considera más el rol del profesor no solo como mediador sino como un sujeto que debe fomentar siempre la motivación del alumno. Esto se puede considerar como un complemento de la teoría de las etapas cognoscitivas, porque con una buena motivación se propicia adecuadamente los conflictos cognitivos que queremos lograr en los alumnos. Ahora bien, si el alumno es el que debe construir su propio aprendizaje, no debemos sobre pasarnos porque si al estudiante le quedan dudas sobre lo que se está enseñando, el aprendizaje ya no sería significativo. Ahí es donde los profesores son los que tienen que acompañarlos en todo su proceso de aprendizaje.

2.1.1.3. Teoría de Bruner

Bruner, nació en Nueva York en el año de 1915, fue Psicólogo y pedagogo estadounidense que trabajó en el campo de la Psicología Cognitiva, en la Universidad de Harvard, se preocupó de la evolución de las habilidades cognitivas del niño, postulando así su teoría por descubrimiento que ha sido influenciada por las postulaciones de Piaget y Ausubel; además de tener influencia del paradigma socio cultural de Vygotsky. Bruner, citado por Latorre (2016) señala: “El aprendizaje supone el procesamiento de la información y que cada persona lo realiza a su manera” (p.160). Esto quiere decir que el alumno adquiere los conocimientos por sí mismos, donde los contenidos que se les presenten no se deben mostrar en su forma final sino que han de ser descubiertos progresivamente por ellos mismos. Si bien no se menciona qué condiciones se requiere para que se dé un aprendizaje por descubrimiento, señala cuatro principios en las que se basa su postulado: (Psicocode, s.f., párr.4-6)

- a) La motivación:** Es la actitud con la que alumno realiza sus actividades y solo es constante cuando la motivación es de tipo intrínseca.
- b) La estructura:** Los contenidos a enseñar deben estructurarse de manera óptima, de tal forma que se le pueda transmitir al alumno de manera sencilla y comprensible, para que así el alumno lo relacione con otros saberes significativamente.

- c) Organización y secuencia de los contenidos:** Los conocimientos deben ser presentados con un orden de significatividad lógica que estén adaptadas a la significatividad psicológica del alumno, la mejor forma de presentar los contenidos a los alumnos consiste en una secuencia que comience por una actividad corporal, continúe con un material gráfico y termine en una representación simbólica.
- d) El reforzamiento:** Es necesaria una retroalimentación para llegar a dominar un problema.

La teoría de Bruner ha dado a conocer que los alumnos no solo deben limitarse a la memoria sino que se les debe brindar experiencias, materiales donde los conceptos presentados permitan el desarrollo de sus habilidades como la resolución de problemas, la representación mental y expresión verbal y escrita. Por tanto, el rol del profesor no es explicar el contenido acabado con un principio y final muy claro, sino que debe ser un proceso de auto-aprendizaje; sin embargo, el profesor debe ser el mediador, cuando al estudiante le queden dudas sobre lo que se está enseñando, de lo contrario el aprendizaje no sería significativo.

2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual

A diferencia del paradigma anterior este caracteriza en las relaciones que tienen los alumnos con su sociedad y como esta la puede beneficiar o perjudicar en su proceso de enseñanza. Este enfoque conforma la teoría de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky y la teoría de la modificabilidad de Feurstein.

2.1.2.1. Teoría de Vygotsky

Destacado representante de la Psicología Rusa, de origen Judío, fue jefe de la orientación sociocultural de la psicología soviética siendo uno de los más destacados del paradigma sociocultural. Vygotsky, citado por Latorre, 2016 señala: "El aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen, al desarrollarse, en la vida intelectual de aquello que lo rodean" (p.32). Esto quiere decir que el conocimiento se adquiere desde su situación histórica y de las actividades sociales del ser humano, transmitido por el lenguaje, siempre y cuando sea ayudado por una persona mayor. Por tal motivo, los niños deben relacionarse con su entorno del

cual adquieren su riqueza cultural junto con su modo de pensar y las formas de su pensamiento.

Vygotsky, citado por Latorre (2016, p. 164), menciona algunas palabras claves que distinguen su teoría:

- **Sociabilidad:** La persona desde el primer momento en que nace da comienzo a las relaciones sociales con su entorno, cumpliendo un papel formador y constructor.
- **Cultura:** Se refiere cuando un adulto se convierte en mediador y provee al niño instrumentos culturales (juguetes, tecnologías, relaciones personales, etc.) permitiendo el desarrollo de los procesos psicológicos.
- **Los instrumentos:** Se refiere a todo aquello que provee la cultura y que permita transformar el entorno y la mente del sujeto. Estas son de dos tipos: la primera que incluye los signos (números, escritura, etc.); y, la segunda, las herramientas (artefacto o máquina).

Vygotsky, al contrario de Piaget, está convencido de que el aprendizaje precede del desarrollo es decir, de las funciones psicológicas como el lenguaje, la atención, etc.; procede de la vida social para luego ser interiorizadas por el sujeto. Para demostrar esto desarrolla su teoría zona de desarrollo próximo en la que distingue dos niveles de desarrollo: “uno real, que indica lo que el alumno posee y sabe hacer de manera autónoma en un momento determinado, y otro potencial, que muestra lo que el individuo puede hacer con ayuda de los demás. La zona de desarrollo potencial (ZDP) manifiesta la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial” (Vigotsky s.f., citado por la Latorre, 2016, p.33).

El autor con su teoría nos quiere dar a conocer que el contexto donde vive el estudiante es el que influencia en primer lugar su aprendizaje, por lo tanto los contenidos no pueden ser impartidos de igual manera con un niño de la costa que de la sierra, pues ambas realidades y recursos son totalmente diferentes. Por esa razón, los docentes estamos llamados a contextualizar los contenidos. Esta teoría nos invita a trabajar con la familia y su entorno social, propiciando actividades culturales, además no deja de atender al alumno sino más aun ayudarlo cuando sea necesario, pues poco a poco irá madurando y desarrollándose hasta que sea autónomo en sus actividades.

2.1.2.2. Teoría de Feuerstein

Feuerstein nació el 21 de agosto de 1921 y fue un médico rumano. Desarrolló la teoría del interaccionismo social que es el resultado una compleja interacción entre el organismo y el ambiente. Para este autor la inteligencia “es la capacidad del sujeto de modificar sus estructuras mentales a fin de asegurar una mejor adaptación a las realidades cambiantes de las que está expuesto el sujeto” (Feuerstein, citado por Latorre, 2016, p. 172). Esto quiere decir que su teoría profundiza las características necesarias en un ambiente social y el papel mediador del docente para que favorezca el desarrollo cognitivo y por tanto llegue a su potencial.

Para que se dé un buen aprendizaje mediado es importante considerar un adulto con experiencia e intención que al ser punto medio entre el niño y los factores externos facilitará las estrategias cognitivas (Feuerstein, citado por Latorre, 2016, pp.79-80).

Feuerstein, citado por la Latorre (2016, p.34) señala que este proceso afecta la estructura cognitiva del alumno en tres fases:

- **Fase de entrada:** El alumno acumula información y manifiesta los estímulos ambientales recibidos.
- **Fase de elaboración:** Procesamiento de la información que si se efectúa de manera adecuada la información se expande en otros ámbitos.
- **Fase de salida:** Comunicación de los resultados del proceso de aprendizaje.

Cuando hay una carencia en el aprendizaje mediado estamos hablando de una privación cultural, que trae como consecuencia la falta de desarrollo de sus habilidades cognitivas así como la falta de actitud ante la vida. Las características propias de una privación cultural son la carencia de las herramientas básicas para acceder a la cultura como lectura comprensiva, escritura correcta, etc. Y la falta de libros, estímulos, material educativo, etc. (Feuerstein, citado por la Latorre, 2016, p.174).

En conclusión, la teoría explica que es de suma importancia el aprendizaje mediado por una persona capacitada, porque esa persona es la que va a posibilitar las condiciones en que se dé el aprendizaje, darle significatividad y sobre todo que el conocimiento trascienda en otras situaciones. Por tal motivo, el profesor y la familia deben de participar activamente de cualquier actividad que

realizan y que tenga intención de ser aprendida por el estudiante, pues si los niños no son capaces de aprender de las experiencias sufrirán de deficiencias cognitivas.

2.2 Teoría de la inteligencia

La teoría de la inteligencia es el resultado de una interacción entre el niño y el ambiente en la cual vive, relacionado su contexto que le da la capacidad de usar medios o experiencias que haya vivido antes.

2.2.1 Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert Sternberg, psicólogo norteamericano, postula la teoría de la inteligencia triárquica, entendiéndola como “un conjunto de procesos mentales configurados en un contexto determinado a partir de la propia experiencia” (Sternberg citado por Latorre, 2016, p.82). Por lo tanto, la inteligencia es producto del entorno en el que vive el alumno basándose en procesos mentales para solucionar problemas situacionales.

Sternberg (citado por la Rey y Perichinsky, s.f.) propone 3 tipos de análisis de la inteligencia:

- **Relación de la inteligencia con el mundo interno del sujeto (teoría procesual):** Se describe como la relación que hay en el mundo interno de la persona con la inteligencia, por medio de los componentes (procesos mentales) que son la unidad fundamental y que controlan los megacomponentes, que son los procesos generales para planificar, solucionar problemas, etc.
- **Relación la inteligencia con la experiencia concreta del sujeto (teoría experiencial):** Tiene que ver con la realización de tareas o la solución de problemas utilizando los componentes. Este tipo de teoría tiene dos tipos para solucionar los problemas: la primera que es novedosa utiliza la creatividad para solucionar situaciones nuevas; y, la segunda, la automatizada que es cuando se realiza la misma tarea repetidas veces y por tanto el uso del pensamiento va disminuyendo.
- **Relación de la inteligencia con el contexto en que vive el sujeto (teoría contextual):** Se busca dos finalidades: la primera que es adaptativa y como bien dice su nombre nosotros nos acoplamos al entorno; y, la segunda, que plantea transformar nuestro mundo acoplándolo a nuestras necesidades.

Esta teoría se ocupa más en conocer el cómo (los procesos cognitivos) que en el qué (resultado). “Los procesos mentales son como microestrategias que se utilizan para pensar correctamente, eso indica que es un proceso dinámico y activo necesario para desarrollar la estrategia a la que apuntamos” (Latorre, 2016).

La teoría de Sternberg acentúa el rol del profesor como importante mediador y facilitador del aprendizaje, por tal motivo los profesores están llamados a realizar sus sesiones con mucha organización, no pretendiendo enseñar una destreza que para el niño sería algo avanzado sin antes hacer el procedimiento correspondiente con una organización adecuada. Consideramos que esta teoría contribuye al trabajo colaborativo y participativo del niño, en donde el mismo se dé cuenta de sus propios pasos para pensar, haciéndolo consciente de su propio aprendizaje y por tanto posibilitar el desarrollo de sus habilidades.

2.2.2 Teoría tridimensional

La teoría tridimensional (Díaz, citado por Latorre, 2016, p.87) está conformada por tres dimensiones:

- **La inteligencia escolar como un proceso de conjuntos cognitivos (dimensión cognitiva):** Esta dimensión ayudará al estudiante a desarrollar esta competencia, la que se expresa en un conjunto de capacidades y destrezas (saber), de valores y actitudes (saber ser) y manejo de métodos de aprendizaje (saber hacer). Todo ello con la finalidad de resolver los problemas de la vida cotidiana, también son importantes los procesos emocionales.
- **La inteligencia escolar como conjunto de procesos emocionales afectivos (dimensión afectiva):** Esto es muy importante en el aprendizaje del estudiante, porque se manifiesta en sus microactitudes, lo que motiva a desarrollar con más potencialidad sus valores, desenvolviéndose en un clima propicio de afectividad entre compañeros, lo cual le lleva a reflexionar de manera personal y grupal.
- **Inteligencia escolar como conjunto de estructuras y esquemas mentales (arquitectura del conocimiento):** Esta dimensión es importante en el desarrollo del aprendizaje del estudiante por que fomentará en él un desarrollo integral. La arquitectura del conocimiento organiza de manera precisa para el

niño, el contenido que adquiere de manera jerárquica, sintética y global. Al mismo tiempo el docente utiliza métodos adecuados para ayudar a desarrollar el contenido adquirido. Por tal motivo, en el proyecto de habilidades de resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años, será una gran respuesta a la necesidad de educar de una manera integral sin dejar de lado algunas habilidades de la persona.

Concluyendo esta teoría se puede decir que el docente está en la obligación de desarrollar las estrategias de aprendizaje de manera idónea; de tal forma que permitan desarrollar en el estudiante, capacidades, destrezas, valores, actitudes y esquemas mentales. Como resultado se obtendrá a profesionales competentes en una sociedad moderna y escasa en valores.

2.3 Paradigma Sociocognitivo-humanista

El paradigma socio cognitivo – humanista ha sido desarrollado por el Dr. Martiniano Román de la Universidad Complutense de Madrid, al darse cuenta que la sociedad necesita una nueva educación crea un nuevo paradigma que ayudará a los docentes de Europa y América Latina. El modelo de Román es “didactico, moderno, científico, constructivista, sintético, holista, coherente y secuenciado” (Latorre, 2016, p.42) y organizado en un modelo T, el cual permite que el estudiante desarrolle sus capacidades, destrezas, valores y actitudes tomando como eje los contenidos y métodos de aprendizaje. Se puede decir que es una puerta abierta del conocimiento que ayuda a sintetizar al docente para así poder dar una mejor enseñanza.

El paradigma responde a los grandes desafíos que nos presenta este siglo XXI: “La sociedad del conocimiento es una sociedad de cambio, y necesita una escuela centrada en el para qué, que permita el desarrollo del instrumento de aprendizaje (inteligencia) junto con el manejo de estrategias cognitivas y meta cognitivas para aprender a aprender y el desarrollo y control de las emociones” (Latorre, 2016, p. 37). Para lograr anteponerse a esta etapa el paradigma se propone y centra en los procesos de pensamiento del estudiante que consiste en analizar las capacidades y destrezas que utiliza para aprender (cognitivo), a su vez también se preocupa del escenario y del entorno cultural en que aprende el estudiante (socio-cultural contextual) junto con el desarrollo de valores y actitudes.

(Latorre, 2016, p. 36). Esto implica que el aprendizaje debe ser a base de estrategias cognitivas que consiste en seguir un conjunto de procesos mentales y afectivos que desarrollen capacidades y valores que permitan al alumno resolver problemas diarios y por tanto hacerlo competente.

Lo que caracteriza a este paradigma es el modelo T que es la forma de organizar de manera sintética sus contenidos y a su vez toma en cuenta las tres inteligencias (cognitiva, afectiva y la arquitectura del conocimiento), lo cual globaliza el pensamiento profesional de manera sintetizada y jerárquica, integrando adecuadamente los contenidos basados en la cultura, junto con las actitudes, facilitando así el desarrollo de la visión y misión de la institución.

En conclusión, este paradigma es muy importante porque toma los contenidos y las estrategias como medios que ayudan a desarrollar las capacidades y los valores de la persona de manera integral en su formación preparándolo así para enfrentar de manera competente los desafíos que han de enfrentar.

2.3.1 Diagnóstico de la realidad educativa de la institución “Los Alamos”

La Institución Educativa “Los Alamos” está ubicada en el departamento de Lima, distrito de Jesús María. Es de gestión particular, promovido por PRODEC (Promotora de Desarrollo Educación y Cultura), dedicado a brindar atención a niños de 1 a 6 años de edad, dando una formación integral. Se encuentra en una zona de sector socioeconómico de un nivel medio – alto y cuenta aproximadamente con 250 alumnos en el nivel inicial contando con cuatro secciones por grado.

En lo que se refiere a infraestructura, la institución cuenta con amplias áreas verdes para el entretenimiento de los alumnos, cada aula cuenta con espacios amplios y con una buena iluminación, implementada con proyectores multimedia y una laptop por cada grado; una pizarra acrílica, muebles adecuadas para los niños, estantes y armarios para la correcta organización de los materiales educativos. La institución cuenta con aulas para psicomotricidad, cocina y un comedor amplio, un salón de inglés y una sala con televisión equipada con DVD.

Los niños de 05 años presentan dificultades en la competencia de espacio temporal que implica identificar las nociones espaciales como hacia un lado de, de un lado hacia el otro, figuras geométricas como el rombo y el ovalo, a esto se

suma las dificultades en la competencia de comprensión en la que no relacionan las cantidades de hasta diez objetos con su respectivo número; esto se refleja en el bajo rendimiento en el área de matemática causando problemas para ubicar objetos y ubicarse a sí mismos con su entorno además necesita ayuda para identificar cantidad.

La causa de este problema es la falta de motivación de parte de los docentes, uso inadecuado de estrategias, falta de interés por parte del alumno, poca organización de los contenidos y el poco interés de los Padres en apoyar a sus hijos.

Es por esto que el presente trabajo de suficiencia profesional se enfoca en proponer actividades significativas siguiendo los aportes de las teorías cognitivas y socio-contextuales del aprendizaje, desarrollando así una propuestas completas e innovadoras detalladas y ordenadas para aplicar de manera concreta y práctica en el nuevo enfoque por competencias.

2.3.2 Definición de términos básicos

Competencia: Son los conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y participar en el mundo en el que vive.

(Latorre, 2016, Pág.31)

Capacidades: Las capacidades son recursos para actuar de manera competente.

. (Ministerio de educación, 2016, p. 21)

Destrezas: es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender.

El componente fundamental de la destreza es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad. (Latorre, 2016, p.309,)

Estrategia: es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. (Latorre, s.f. p. 340)

Métodos: Es el camino orientado para llegar a una meta (meta= fin, término; hodos=camino orientado en una dirección y sentido) el método de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos. (Latorre, 2016, p.339)

Habilidad: es un potencial que posee el individuo en un momento determinado, lo utilice o no. (Latorre, 2016, p.309)

Valores: es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. (Latorre, 2016, Pág.135)

Actitudes: es una predisposición estable hacia... Es decir, la forma en que una persona reacciona habitualmente frente a una situación dada. (Ministerio de educación, 2016.p.)

Resuelve problemas de cantidad. Consiste en estimar, comparar y relacionar cantidades o medidas, a partir de la construcción y comprensión de las nociones de cantidad, número y sistema de numeración decimal; y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. (Ministerio de educación, 2016, p.74)

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: Consiste en orientarse en el espacio al visualizar, interpretar y relacionar las características de los objetos, sus atributos medibles, posiciones y movimientos, con formas bidimensionales y tridimensionales y sus propiedades, y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. (Ministerio de Educación, 2016, p.80)

Capítulo III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.	<p>Consiste en estimar, comparar y relacionar cantidades o medidas, a partir de la construcción y comprensión de las nociones de cantidad, número y sistema de numeración decimal; y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. Buscar solución a estos retos supone poner en juego el pensamiento lógico y desplegar procesos relacionados con la comunicación, la representación, la argumentación de relaciones numéricas y el uso de estrategias, procedimientos y propiedades de las operaciones. Discernir si la solución buscada requiere hacer uso de aproximaciones, estimaciones o cálculos exactos, para lo cual es necesario que el estudiante comprenda y dote de significado a los números y sus operaciones.</p>
RESUELVE PROBLEMAS DE MOVIMIENTO, FORMA Y LOCALIZACIÓN.	<p>Consiste en orientarse en el espacio al visualizar, interpretar y relacionar las características de los objetos, sus atributos medibles, posiciones y movimientos, con formas bidimensionales y tridimensionales y sus propiedades, y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. Buscar solución a estos retos implica poner en juego el pensamiento lógico, clasificar las formas estableciendo relaciones entre sus propiedades. Así como desplegar procesos de representación desde diversas perspectivas usando sistemas de referencia, modelos, lenguaje geométrico, estrategias y diversos recursos.</p>

3.1.2. Panel de capacidades y destrezas

CAPACIDAD	COMPREENSIÓN (Construye la noción de cantidad)	ORIENTACIÓN ESPACIO - TEMPORAL (Establece relaciones espaciales)
DESTREZA	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Agrupar • Ordenar/secuenciar • Relacionar • Estimar 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar • Representar

3.1.3. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDAD	DESTREZAS
<p>COMPREENSIÓN (Construye la noción de cantidad)</p> <p>Se entiende como razonamiento o modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento que se dispone.</p> <p>Solamente comprendiendo se puede aprender, pues aprender es atribuir significado.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar. Habilidad específica que permite descubrir, a partir de la observación, las características fundamentales de los objetos o hechos. 2. Agrupar: Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se tratan, siguiendo uno o varios criterios de clasificación. 3. Ordenar/ secuenciar : Consiste en organizar objetos, hechos, etc., siguiendo alguna variable de organización que da significado al sistema construido. 4. Comparar: Examinar dos o más objetos para establecer similitudes y semejanzas existentes utilizando criterios. 5. Estimar: Es calcular de forma aproximada, a partir de una situación concreta.
<p>ORIENTACIÓN ESPACIO - TEMPORAL (Establece relaciones</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicar: Situarse en un lugar y/o tiempo, un acontecimiento, personaje, etc.

<p>espaciales)</p> <p>Es una habilidad general que se desarrolla mostrando sentido de la ubicación/localización, de ritmo, de la orientación, del movimiento, del equilibrio y del auto control corporal.</p> <p>Es una habilidad general que se desarrolla al simbolizar, representar, graficar y secuenciar.</p>	<p>2. Representar gráficamente: Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar mediante gráficos, material concreto etc.</p>
---	--

3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas

PROCESOS MENTALES DE LAS DESTREZAS			
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS	EJEMPLO
<p>Construye la noción de cantidad</p>	<p>Identificar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe. 2. Reconoce 3. Relaciona 4. Identifica. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe las frutas 2. Reconoce la cantidad de frutas. 3. Relaciona las frutas que cada uno tiene 4. Identifica el número de cantidad.
	<p>Agrupar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe 2. Identifica. 3. Relación 4. Agrupa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perciben un cuento. 2. Identifican los objetos del cuento. 3. Relacionan los objetos que recogieron. 4. Agrupan por juguetes, ropa y cuentos los objetos.
	<p>Ordenar/</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe, figuras geométricas:

	secuenciar	<ol style="list-style-type: none"> 2. Identifica. 3. Relaciona 4. Ordena 	<p>cuadrado, círculo, triángulos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Identifica la forma y tamaño cada una de ellas. 3. Ordena las figuras geométricas.
	Relacionar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe. 2. Identifica. 3. Relaciona 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perciben las características de sus juguetes. 2. Identifican que tipo de juguetes tienen. 3. Realizan os juguetes con sus características.
	Estimar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe. 2. Manipula. 3. Identifica. 4. Estima 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe las características de número. 2. Manipula los elementos. 3. Identifica los elementos. 4. Estima la cantidad de elementos.
Establece relaciones espaciales	Ubicar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe 2. Identifica 3. Relaciona 4. Ubica 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe siluetas del círculo y del cuadrado con un juguete dentro 2. Identifica la noción dentro-fuera. 3. Relaciona juguetes con su entorno 4. Ubica los juguetes que en las siluetas y en otros sitios que se le indique.
	Representar gráficamente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe 2. Identifica 3. Organiza 4. Realiza la represent ación. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe el gráfico de una casa. 2. Identifica en la casa las figuras geométricas. 3. Organiza figuras geométricas según su forma

			4. Representa gráficamente de acuerdo a las formas geométricas.
--	--	--	---

3.1.5. Métodos de aprendizaje.

DEZTREZAS Y METODOS DE APRENDIZAJE		
CAPACIDADES	DESTREZAS	METODOS GENERALES DE APRENDIZAJE
COMPRESIÓN (Construye la noción de cantidad)	Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas, mediante diferentes técnicas y /o estrategias de juego. 2. Identificación de los objetos y sus propiedades en función de sus características por medio de la observación y la manipulación. 3. Identificación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso del material concreto y gráfico.
	Agrupar/ clasificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Clasificación de objetos e imágenes de acuerdo a propiedades atributos y criterios, mediante técnicas diversas, juegos y material concreto. 2. Clasificación de colecciones de objetos mediante la manipulación de objetos concretos. 3. Clasificación de ellos mismo de acuerdo a sus características mediante la técnica de la observación.
	Ordenar/ Secuenciar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ordenación de objetos atendiendo su dimensión, número, forma etc. Atraves de la observación y la manipulación de material concreto y gráfico. 2. Ordenación de números, seriación progresiva y regresiva mediante la manipulación de material concreto y gráfico. 3. Ordenación de imágenes por su tamaño, de mayor, menor y al revés mediante la manipulación de material concreto y gráfico.
	Relacionar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relación de los objetos, cantidades y números, mediante el uso de material concreto y gráfico. 2. Relación de conjuntos de acuerdo a la

		<p>cantidad de objetos a través del uso del material concreto y gráfico.</p> <p>3. Relación de objetos con el número simbolizado utilizando material gráfico (ganchos).</p>
	Estimar	<p>5. Estimación de los números del uno al cinco en material concreto, material gráfico y juegos lúdicos.</p> <p>6. Estimación de los números y cantidad.</p> <p>7. Estimación de agregar y quitar cantidades.</p>
ORIENTACIÓN ESPACIO - TEMPORAL (Establece relaciones espaciales)	Ubicar	<p>1. Ubicación en el tiempo, aspectos como antes, después, hoy, ayer, otro año, mediante la observación de identificación del tiempo que dura los ejercicios rutinarios, mediante técnicas de preguntas y por comparación.</p> <p>2. Ubicación en el espacio, direcciones y trayectorias a través de las posiciones que toman el cuerpo y objetos en el espacio físico y material gráfico.</p> <p>3. Ubicación de objetos de vida diaria en láminas y dibujos.</p>
	Representar	<p>1. Representación de dibujos, figuras, conjuntos y diagramas a través de diversas técnicas.</p> <p>2. Representación de cantidades mediante la organización de dibujos a partir de distintas situaciones.</p> <p>3. Representación de agrupación de objetos según un criterio a través de distintas técnicas.</p>

3.1.6. Panel de valores y actitudes

PANEL DE VALORES Y ACTITUDES (5 AÑOS)			
VALORES	RESPECTO	RESPONSABILIDAD	SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> - Esperar su turno - Respetar las opiniones de sus compañeros. - Asumir las normas de convivencia. - Escuchar con atención. 	<ul style="list-style-type: none"> - Asumir las consecuencias de sus actos. - Realizar las actividades en el tiempo determinado. - Asume con optimismo sus tareas. - Cuidar sus pertenencias y materiales que se le brinda. - Sigue las indicaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir sus cosas con los compañeros que lo necesitan - Ayudar a los compañeros que lo necesitan. - Mostrar empatía por los demás.
ENFOQUES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Justicia ✓ Diálogo ✓ Derechos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equidad ✓ Libertad ✓ Búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Interculturalidad • Orientación al bien común

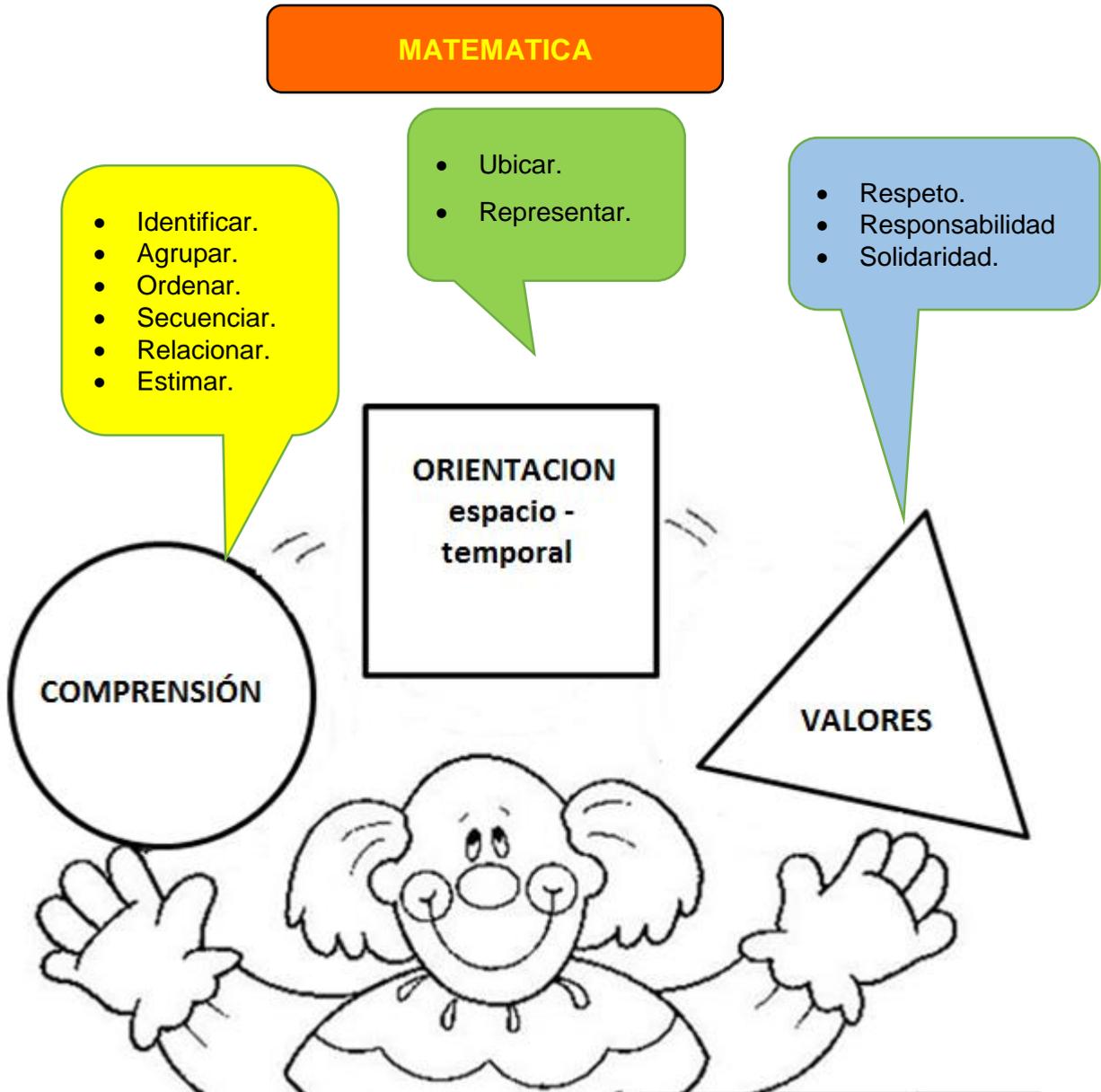
3.1.7. Definición de valores y actitudes

DEFINICION DE LOS VALORES Y ACTITUDES	
Comprendiendo los valores	Comprendiendo las actitudes
<p>I. Respeto Es un valor a través del cual muestro admiración, atención y consideración a mí mismo y a los demás.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Espera su turno: Es una actitud en el cual el alumno espera su turno manteniendo posturas adecuadas. 2. Respeto las opiniones de sus compañeros: Es una actitud de tolerancia hacia las opiniones de sus compañeros. 3. Asume las normas de convivencia: Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañías de otros. 4. Escucha con atención las indicaciones que se le da: Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que oigo.
<p>II. Responsabilidad Es un valor mediante el cual la persona asume obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asume las consecuencias de sus actos: Actitud por el cual toma responsabilidad por sus decisiones. 2. Realiza las actividades en un tiempo determinado: Es una actitud, por lo tanto, una disposición permanente a terminar a tiempo las tareas asignadas. 3. Asume con optimismo sus tareas: Es una actitud por el cual se asume con disposición una tarea. 4. Cuida sus pertenencias y materiales que se le da:

	Es una actitud mediante el cual la persona es cuidadosa de sus cosas y las cosas ajenas.
<p>III.Solidaridad Es un valor que consiste en la colaboración que alguien puede brindar para que se puedan conseguir un fin en común.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compartir sus cosas con los compañeros que lo necesitan. Es una actitud de compartir lo que tiene a otra persona para que ambos disfruten conjuntamente de ella. 2. Ayudar a los compañeros que lo necesitan: Es una actitud de servir, ayudar y apoyar a la persona que lo necesita 3. Mostrar empatía por los demás: Es una actitud que permite que sintamos lo que la otra persona siente colocándonos en su lugar.

Evaluación diagnóstica	
Nombres y apellidos:-----	
Profesor:-----	
Área: -----	Nivel: -----
Sección: -----	

3.1.8. Evaluación de diagnóstico



Forma geométrica

Colores

Cuantificadores

Numero de cantidad

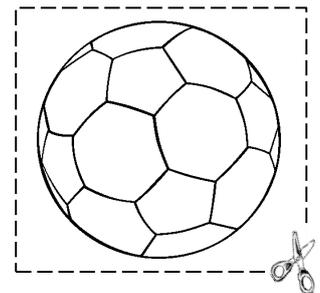
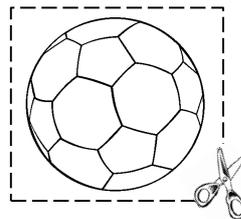
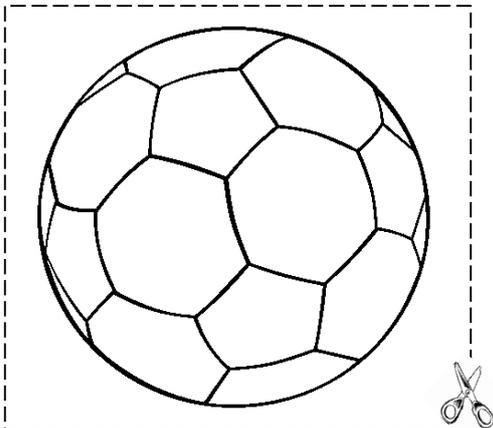
Nociones Espaciales

Tamaño

Capacidad: Comprensión

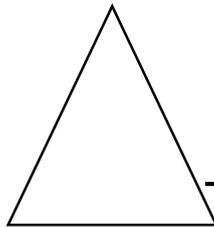
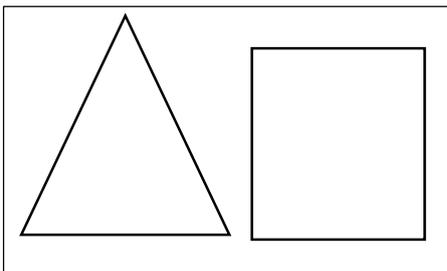
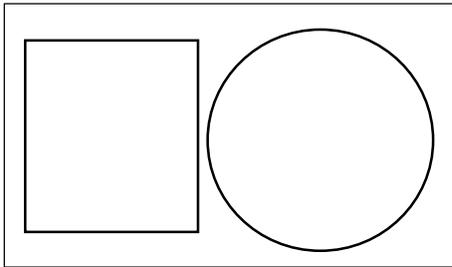
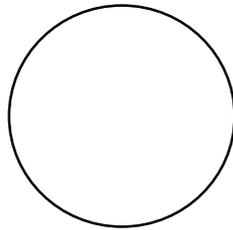
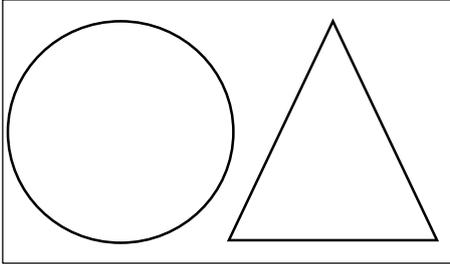
Destreza: Ordenar

1. Recorta y ordena las figuras de pequeño a grande.



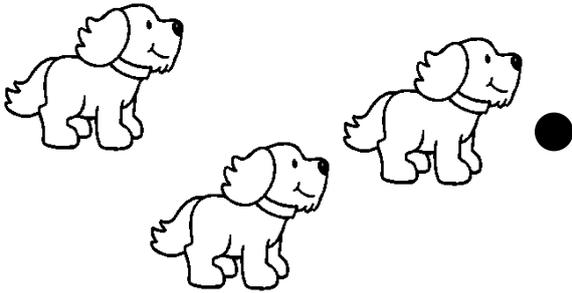
1. Completa la secuencia siguiendo el patron.

Destreza: Secuenciar

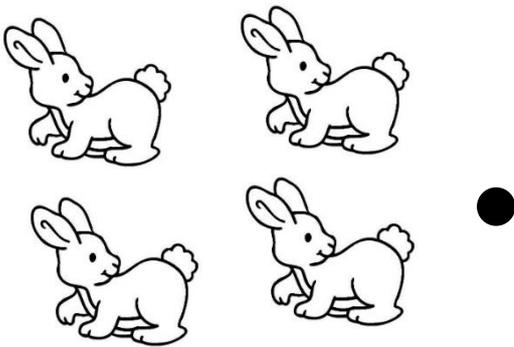


- 2 Une cada numeral con la cantidad de los animales según corresponda.

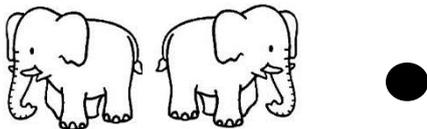
Destreza: Relacionar



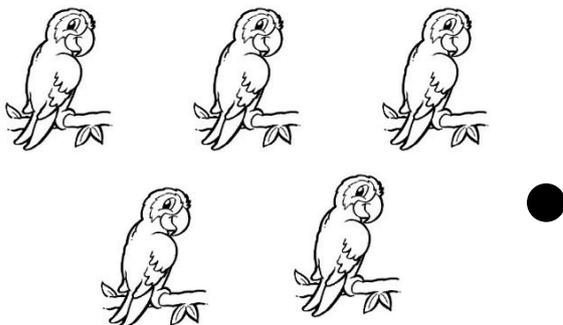
• 2



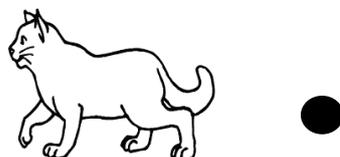
• 1



• 4



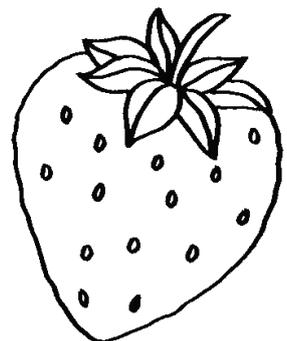
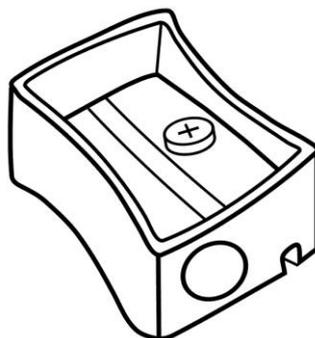
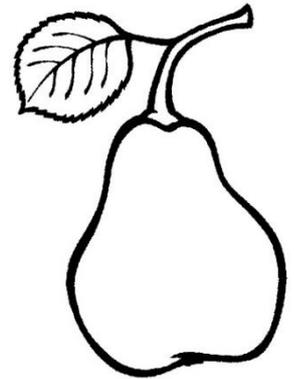
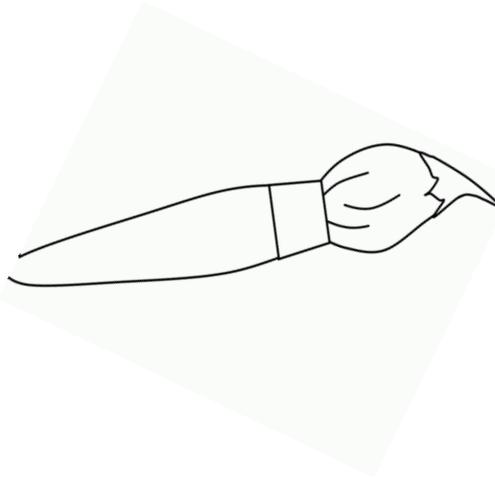
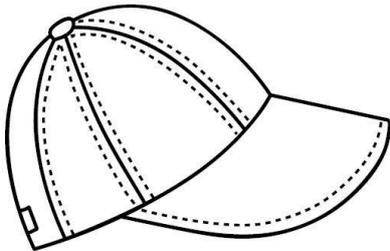
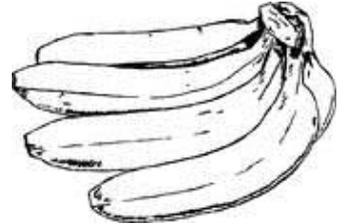
• 3



• 5

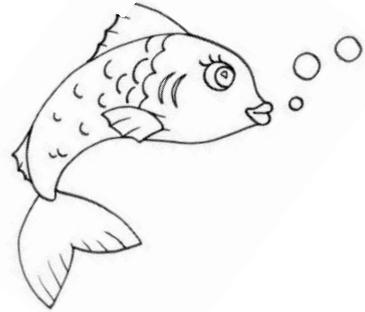
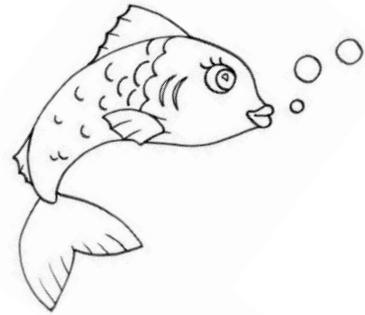
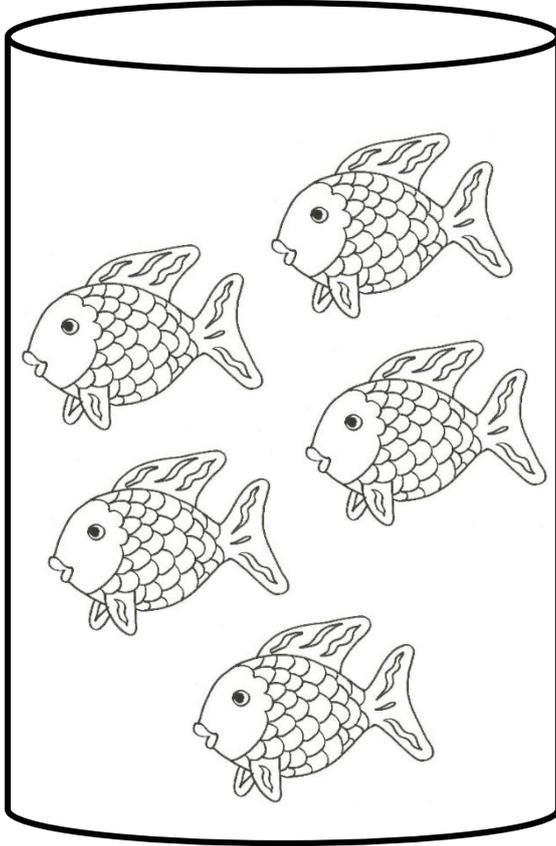
4. Clasifica y encierra con color celeste la ropa, con color rojo los útiles escolares y con el color marrón las frutas.

Destreza: Clasificar



5. Marca con una aspa de color rojo donde hay muchos peces y encierra de color azul donde hay pocos peces.

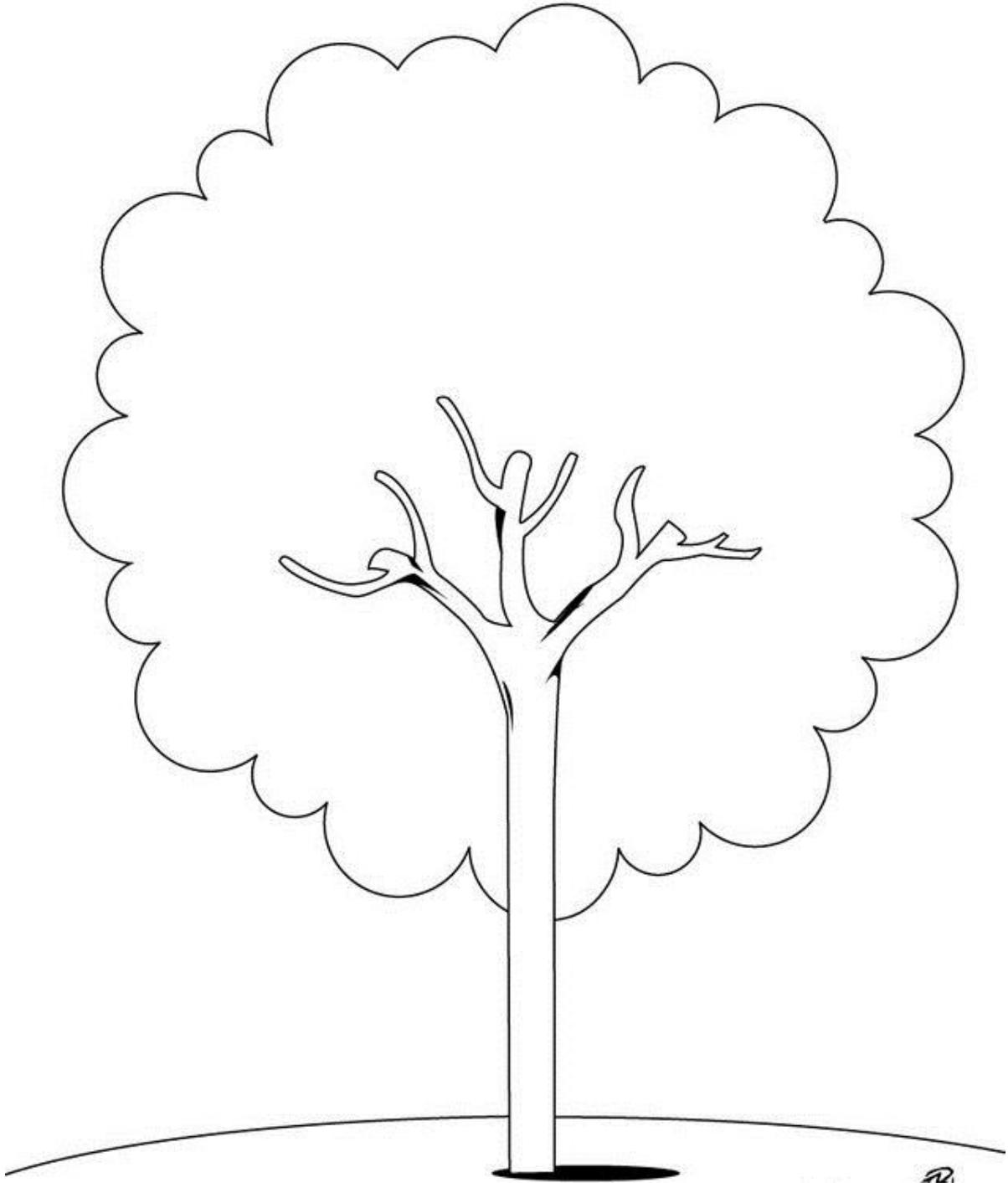
Destreza: Identifica



**Capacidad: Orientación
espacio temporal**

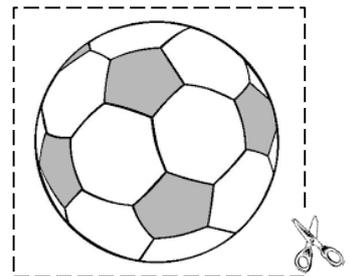
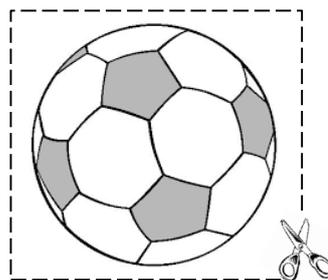
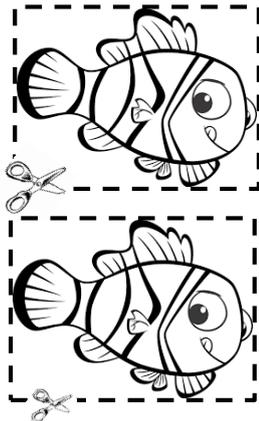
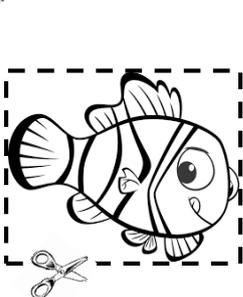
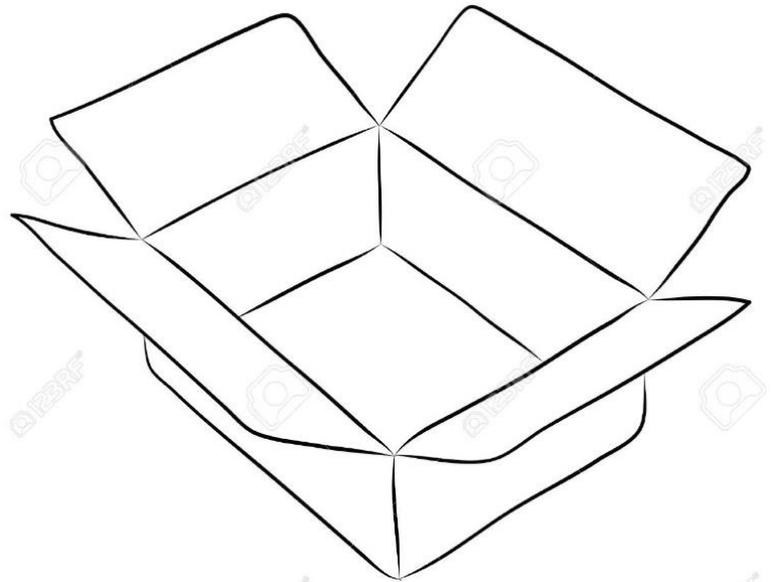
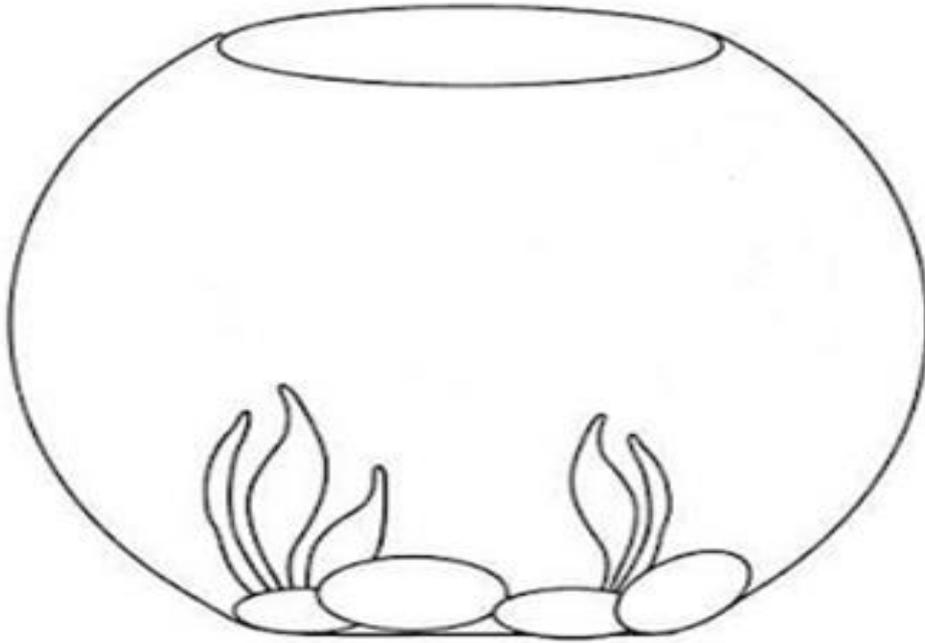
Destreza: Ubicar

6. Dibuja manzanas arriba del árbol y naranjas debajo del árbol.



7. Recorta y pega los peces dentro de la pecera y las pelotas fuera de la caja.

Destreza: Ubicar



Destreza: Representar

8. Dibuja las figuras geométricas indicados por la profesora (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo)

1	2
3	4

Lista de cotejo

INDICADORES	SI	NO
1. Recorta y ordena las figuras de pequeño a grande.		
2. Completa la secuencia siguiendo el patrón.		
3. Une cada numeral con la cantidad de los animales según corresponda.		
4. Clasifica y encierra con color celeste la ropa, con color rojo los útiles escolares y con el color marrón las frutas		
5. Marca con una aspa de color rojo donde hay muchos peces y encierra de color azul donde hay pocos peces		
6. Dibuja manzanas arriba del árbol y naranjas debajo del árbol.		
7. Recorta y pega los peces dentro de la pecera y las pelotas fuera de la caja.		
8. Dibuja las figuras geométricas indicados por la profesora (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo)		
TOTAL		

3.1.9 PROGRAMACIÓN ANUAL

PROGRAMACIÓN ANUAL de MATEMÁTICA		
1. Institución educativa:2. Nivel: Inicial 3. Grado: 5 años		
4. Sección/es: única 5. Área: Matemática 6. Profesor(a):		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I. BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de los objetos: grande mediano pequeño, largo, corto, alto, bajo, ancho y angosto. • Figuras: rombo y ovalo • Nociones: cerca de y lejos de • Cuantificadores muchos, pocos, uno y ninguno <p>II. BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secuencia por color y forma • Noción temporal: antes de y después de. • Desplazamientos: hacia adelante, hacia atrás • Agrupación por forma y tamaño. • Pertenece y no pertenece. • Correspondencia uno a uno. <p>III. BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número y cantidades hasta 10 objetos • Números ordinales 1° al 5° • Nociones espaciales al lado de, hacia un lado hacia el otro lado de. • Agregar y quitar. • Seriación por tamaño <p>IV. BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descomposición numérica • Dimensión de objetos: Esfera, cubo y pirámide cilindro • Mediciones • Problemas sencillos. • Cuadro de doble entrada • Sucesiones temporales 		<p>4. Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas, mediante diferentes técnicas y /o estrategias de juego.</p> <p>5. Clasificación de objetos e imágenes de acuerdo a propiedades atributos y criterios, mediante técnicas diversas, juegos y material concreto.</p> <p>6. Ordenación de objetos atendiendo su dimensión, número, forma etc.</p> <p>7. Ordenación a través de la observación y la manipulación de material concreto y gráfico.</p> <p>8. Relación de los objetos, cantidades y números, mediante el uso de material concreto y gráfico.</p> <p>9. Ubicación en el espacio, direcciones y trayectorias a través de las posiciones que toman el cuerpo y objetos en el espacio físico y material gráfico.</p> <p>10. Representación de dibujos, figuras, conjuntos y diagramas a través de diversas técnicas.</p> <p>11. Estimación de los números del uno al cinco en material concreto, material gráfico y juegos lúdicos.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1.- CAPACIDAD: comprensión.</p> <p>Destrezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar ➤ Agrupar ➤ Ordenar/secuenciar ➤ Relacionar ➤ Estimar <p>2.- CAPACIDAD: orientación espacio - temporal</p> <p>Destrezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicar ➤ Representar 		<p>1.- VALOR: Respeto.</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esperar su turno - Respetar las opiniones de sus compañeros. - Asumir las normas de convivencia. - Escuchar con atención. <p>2.- VALOR: Responsabilidad.</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asumir las consecuencias de sus actos. - Realizar las actividades en el tiempo determinado. - Asume con optimismo sus tareas. - Cuidar sus pertenencias y materiales que se le da. - Sigue las indicaciones <p>3.- VALOR: Solidaridad</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compartir sus cosas con los compañeros que lo necesitan - Ayudar a los compañeros que lo necesitan. - Mostrar empatía por los demás.

PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA

CURSO:Matemática

GRADO: 5 años

Profesores:

Hilda Ayquipa Delgado

Sandra Hopkins Proaño

3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 1

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° I		
1. Institución educativas:2. Nivel: Inicial 3. Grado: 5 años 4. Sección/es: Única 5. Área: Matemática 5. Título Unidad: 6 Profesor(a):.....		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Número y cantidades de 1 a 5 objetos • Números ordinales 1° al 5° • Agregar elementos • Nociones espaciales “al lado de” 		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los objetos y sus propiedades en función de sus características por medio de la observación y la manipulación. • Identificación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso del material concreto y gráfico. • Relación de los objetos, cantidades y números, mediante el uso de material concreto y gráfico. • Ordenación de números, seriación progresiva y regresiva mediante la manipulación de material concreto y gráfico. • Ubicación en el espacio, direcciones y trayectorias a través de las posiciones que toman el cuerpo y objetos en el espacio físico y material gráfico
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1.- CAPACIDAD: comprensión. Destrezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar ➤ Relacionar ➤ Ordenar/secuenciar <p>2.- CAPACIDAD: orientación espacio - temporal Destrezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicar 		<p>1.-VALOR: Respeto. Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esperar su turno - Asumir las normas de convivencia. - Escuchar con atención. <p>2.- VALOR: Responsabilidad. Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar las actividades en el tiempo determinado. - Cuidar sus pertenencias y materiales que se le da. - Sigue las indicaciones

3.2.1.1 Actividades de la unidad I de aprendizaje

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad N° 01

Relacionar el numeral y la cantidad de hasta cinco objetos usando material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Motivación:

Observan una canasta con frutas, luego responden a algunas preguntas: ¿Qué frutas hay?, y ¿Cuántas manzanas crees que hay? ¿Cuántas peras crees que hay? ¿Cuántas naranjas crees que hay? ¿Cuántos plátanos crees que hay?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las frutas de manzana, plátano, piña, freza y naranja y las agrupa por color.
2. **Identifica** la cantidad de frutas que hay en la canasta mencionándolos.
3. **Relaciona** con la cantidad respectiva colocando una cartilla en el numeral correspondiente.

Metacognición: ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué aprendiste? ¿Qué actividad te dificultó?

Transferencia: comenta con tus compañeros lo que has aprendido.

Actividad N° 02

Ordenar objetos del 1° al 5° posición utilizando material gráfico y por medio de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

Motivación: Perciben cinco títeres que harán una carrera, cuando se acaba responden ¿Qué títere llegó primero? ¿Quién llegó segundo? ¿Quiéren hacer una carrera?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** en el patio líneas de carrera una de salida y otra de llegada, se les menciona que todos participarán de la carrera en grupos de 5
2. **Identifica** en que posiciones llegan los participantes de la carrera respondiendo, ¿Quién llegó primero?, ¿Quién llegó segundo?, etc.
3. **Ordena** a los alumnos que participan de la carrera alineándolos por orden de llegada y asignándoles a cada uno la tarjeta del número ordinal correspondiente.

Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cuál era el nombre de cada número?

Transferencia: Comenta con sus compañeros quién llegó primero y en qué posición llegaría él/ella si corriera en otra carrera.

Actividad N° 03

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto, escuchando con atención.

Motivación: Observa una tela expandida en el suelo con pelotas debajo de ella luego responde ¿Qué habrá debajo de la tela? El estudiante elegido mediante la canción

“palo palito palo” revelará lo que hay ¿te gustaría agregar más pelotas? ¿Qué pasa si agregan más?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** 2 pelotas pequeñas de plástico que hay debajo y señalan cuántas hay, luego todos cogen la tela y empiezan a sacudirla con las pelotas encima siguiendo el ritmo de la canción.
2. **Reconoce** que hay 3 pelotas en el suelo y se les mencionan que ellas también quieren unirse al juego, los alumnos seleccionados las incluyen y siguen sacudiendo la tela a la vez que responden ¿cuántas hay ahora?
3. **Relaciona** la cantidad de pelotas que hubo anteriormente y responden ¿cuántas pelotas había antes? ¿Habrá más pelotas o menos?
4. **Identifica** la cantidad de pelotas pegando imágenes de ellas de cuándo había antes y luego pegando las pelotas que se unieron después en la ficha aplicativa N°1, contando al final el total.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Qué parte te gusto más?

Transferencia: Comentan con su compañeros en la lonchera cuántas frutas trajo cada uno y luego señalan cuántas frutas hay en total de todo el salón.

Actividad N° 04

Ubicar la noción espacial: “hacia el lado de” utilizando material concreto escuchando con atención.

Motivación:

Se les pide a todos a que salgan de sus lugares se asiento para que bailen acompañados de una música folclórica “El valicha”, 1° la docente les indicará la forma del movimiento del baile ,los niños escucharán la indicación de la profesora para colocarse al lado del compañero, etc. Y así sucesivamente realizarán los movimientos de un lado de hacia el lado de, cada vez que se haga una pausa a la música.

Luego responden ¿Al lado de quien estas? Y ¿Ahora al lado de quien estas?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los objetos: muebles, juguetes y útiles escolares que hay en el aula, nombrándolos.
2. **Identifica** la ubicación de los objetos respondiendo a la pregunta ¿Qué hay debajo de la mesa? ¿Qué hay arriba de la ventana? , ¿Qué hay al lado de la puerta?, ¿Qué hay al lado de la pelota, etc.
3. **Relaciona** los cambios de posición de los objetos que realiza la profesora respondiendo a la pregunta ¿De qué lado está ahora la pelota? ¿De qué lado está ahora la mesa? Etc.
4. **Ubica** los objetos colocando al lado de la mesa, de la silla etc. siguiendo las indicaciones.

Meta cognición: ¿Qué te pareció el juego? ¿En qué te ayudó la clase? ¿Qué aprendiste hoy?

Transferencia: Juegan con sus compañeros a la hora del recreo colocándose al lado del compañero.

Actividad N° 05 (90 minutos)

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

Motivación: Observan una serie numérica hasta el número 2 luego responden ¿Qué será esto? ¿Se puede agregar más número? ¿Qué números faltan? ¿Qué número está después?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** una cantidad de chapas que traen de sus casas
2. **Reconoce** los problemas que se le colocan en la pizarra escuchando, por ejemplo, Juan tiene 3 chapas, luego viene Pablo y le regala 2 ¿Cuántas chapas tiene Juan ahora?
3. **Relaciona** las cantidades con las chapas que tenía Juan con la nueva cantidad que tienen ahora y lo plasman en su hoja con sus propias chapas.
4. **Identifican** la cantidad de chapas que hay al agregar resolviendo el problema y expresando oralmente el resultado y el procedimiento que hizo para llegar a esta respuesta.

Metacognición: ¿Sabes cómo se llama lo que hicieron hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Te pareció difícil?

Transferencia: Con sus compañeros hacen realizan problemas similares en el patio y expresan sus respuestas.

Actividad N° 06 (Evaluación de procesos)

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto esperando su turno

Motivación: Perciben frutas de plástico, un carrito de compras y un títere que se llama Lucy, responden ¿A dónde crees que irá Lucy? ¿Cuántas frutas crees que hay? ¿Qué frutas podemos agregar?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** un cuento inventado de la títere Lucy: Un día la mamá de Lucy le pidió que vaya al mercado y le hizo una lista de lo que tenía que comprar, la lista indicaba 4 manzanas, 2 duraznos, 3 naranjas y 5 manzanas, Lucy muy feliz se dirigió a la tienda pero cuando llegó se dio cuenta de que no había llevado la lista y no se acordaba bien de cuántas manzanas tenía que traer de igual manera con las demás frutas. A pesar de ello Lucy cogió 2 manzanas, 1 durazno, 1 naranja y 3 manzanas, cuando llegó a su casa su mamá le dice que se olvidó de la lista y ahora el recado está incompleto.
2. **Reconoce** en imágenes de las frutas que tenía que comprar Lucy y lo colocan en una tabla donde en la primera fila estará indicado el número de la cantidad que le pidió su mamá, en la primera columna está lo que compró Lucy y en la segunda columna se coloca la cantidad de frutas que faltan.

3. **Relaciona** la cantidad que compró Lucy con la cantidad que pidió su mamá y completan la tabla.
4. **Identifica** cantidad de manzanas y agrega dibujando para completar el numeral que se le pide en la hoja de procesos N°1

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿En qué se había equivocado Lucy? ¿Qué parte te fue más difícil de realizar?

Transferencia: Comenta con sus compañeros en la lonchera propiciando respuestas a preguntas como ¿Qué pasa si le das una manzana a tu compañero que también ya tiene? ¿Habrá aumentando la cantidad?

Actividad N° 07 (Evaluación de procesos)

Relacionar el numeral y la cantidad de hasta cinco objetos usando material gráfico, escuchando con atención.

Motivación: se les cuenta un cuento inventado: había una vez un abuelito allá en la sierra ya casi ciego que tenía unos animales como son: perro, pato, oveja, un buen día estos animales se perdieron, el abuelito muy preocupado buscó casi todo el día, ya muy cansado se fue con esperanza a buscar al pastizal donde siempre los llevaba, por fin allí los encontró y se puso muy contento hasta que se los llevó a su respectiva casa. Responden a las preguntas ¿A quién se le perdió los animales? ¿Qué animales están perdidos?, ¿En dónde lo encontró? ¿Cómo se puso el abuelito? ¿Cuántos animales se le perdieron?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el cuento de los animales perdidos finalizando en que necesitan su ayuda para volver a su hogar.
2. **Identifica** la casa y los lugares de los animales mencionando el nombre.
3. **Relaciona** los animales con su casa y responde ¿Cuántos patos hay en la laguna? ¿Cuántas ovejas hay en el establo? ¿Cuántos perros hay en su casa? Escribiendo el número en la pizarra.
4. **Relaciona** la cantidad de botones al dibujar de acuerdo al numeral. N°2.

Metacognición: ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cómo hiciste para aprender la cantidad con los números?

Transferencia: comenta con tus compañeros la cantidad de animales que hay y que animales más te gusta.

Actividad N° 08 (Evaluación de procesos)

Ubicar la noción espacial: “hacia el lado de” utilizando material concreto cuidando los materiales que se le da.

Motivación

Se les cuenta a los niños que se perdió dos títeres los cuales necesitan ser buscados, dentro del aula y en patio del colegio, los niños irán corriendo a ubicarlos, una vez encontradas responden ¿Dónde estaban los títeres? ¿Estaba arriba? ¿Estaba abajo? ¿Estaba al lado? o ¿Al lado de qué?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** un titiritero puesto encima de la carpeta al lado los títeres llamado Pinita y Paquito.
2. **Identifica** donde se encuentran los títeres, tras responder ¿Al lado de que está ubicado Pinita? ¿De que hablaban Paquito y Pinita?
3. **Relaciona** las posiciones en la que estaban los títeres con su nueva ubicación al responder ¿ahora al lado de qué está el títere Pinita? ¿ahora al lado de qué está el títere Paquito?
4. **Ubica** diversos objetos entre juguetes, materiales escolares, etc. Siguiendo las indicaciones. (Ficha de procesos N°3)

Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste en esta clase? ¿Te es fácil ubicarte al lado de?

Transferencia: comparte sus recuerdos de la actividad sobre donde colocaban sus cosas.

Actividad N° 09 (Evaluación de procesos)

Ordenan objetos del 1° al 5° manipulando material concreto respetando la opinión de sus compañeros.

Motivación: Los niños en grupos de 5 forman filas y luego responden, ¿quién está primero en cada fila? ¿Quién es segundo en tu fila? De igual manera hasta la quinta posición

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** por grupos cajas de zapatos que están en forma de torre de manera desordenada lo cual están enumerados con unas cartillas del 1° al 5°, responden ¿Cuántas cajas hay? ¿Estará en orden las torres?
2. **Identifica** por grupos que cajas no están en su lugar señalándolas y mencionando donde deberían estar.
3. **Ordena** las cajas siguiendo un patrón teniendo en cuenta los números ordinales sin dificultad.(Ficha de procesos N° 4)

Metacognición: ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué es lo que más te gustó de la actividad?

Transferencia: Expresa de manera oral con su compañero cuántos pisos tenían la torre de caja y de cómo lo ordenaron.

Actividad N° 10 (90 minutos)

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico escuchando con atención.

Motivación: Los niños salen al patio y escuchan la canción “soy una serpiente” siendo la profesora la cabeza y los alumnos quienes formaran la cola, tras avanzar en la música la cola se va agrandando con alumnos y responden ¿Cuántos alumnos hay en la cola? ¿Se puede hacer la cola más larga? ¿Cómo se puede hacer más grande? ¿Cuántos alumnos faltan agregar?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** una cartulina con forma de la cara de una serpiente y mencionar que es una serpiente bebé que irá creciendo y que a medida que vaya creciendo se les va poniendo más círculos para formar su cola.
2. **Reconoce** que el bebé serpiente tiene solo un círculo en su cola, luego les dirá que tras tomar su leche creció a un niño y que necesita más círculos, la cantidad será indicada con cartillas de números.
3. **Relaciona** que la serpiente ya es adulta y compararan la cantidad de círculos que tenía cuando era bebé, cuando era niño y cuando era adolescente luego responden ¿cuánta cantidad de círculos indica la cartilla? ¿cuántos círculos tiene ahora? ¿cuánto te falta para llegar a ese número? Y colocan la cantidad correcta.
4. **Identifica** cuántos círculos le falta al gusano en su cola dibujándolas según el numeral indicado en la hoja aplicativa N°2.

Metacognición: ¿Te gustó jugar con la serpiente? ¿Qué aprendiste con la serpiente?

Transferencia: Comentan con sus compañeros cuántos círculos tuvo al final la serpiente y que hicieron para lograrlo.

Actividad N° 11

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico asumiendo las normas de convivencia.

Motivación: Observan una imagen en diapositiva sobre una ciudad que está muy oscura y que solo tiene unos cuantos postes prendidos, se les comentará que está así porque hubo un cortocircuito luego responden ¿Cuántas luces ves prendidas? ¿Cuántas luces crees que necesitan para iluminar toda la ciudad? ¿Qué pueden hacer para que se ilumine toda la ciudad? ¿Cuántas luces faltan agregar?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** imágenes de postes donde por una cara estará prendido y por la otra estará apagado, luego se les invita a formar una ronda por grupos sentados en el patio con la imagen del farol apagado y les dirá que van a jugar el “juego de los postes”. El juego consiste en que un alumno, que variará por momentos, es el electricista que tiene que dar la vuelta por la ronda, para que pueda arreglar un poste es necesario que toque la cabeza de cualquiera de sus compañeros para que este se pare y voltee la imagen de poste apagado a prendido.
2. **Reconoce** la cantidad de postes prendidos que había en la ciudad respondiendo ¿Se acuerdan cuántas luces estaban prendidas? Luego de manera al azar se escoge a algunos alumnos de sus respectivos grupos para que se paren representando la cantidad dicha.
3. **Relaciona** la cantidad que tienen ahora dándoles a conocer que el alumno que va a ser el electricista va a arreglar un poste, después de jugar esa primera parte responden ¿Cuántas luces arregló? ¿Será suficiente para iluminar la ciudad? Luego se les comenta que se necesita más luz por lo que el electricista debe arreglar más postes, y así sucesivamente hasta que todos los alumnos de los

grupos estén parados respondiendo al final ¿Cuántas luces tenían al inicio?
¿Cuántas luces han tenido que aumentar?

4. **Identifica** la cantidad de postes que se aumentó de acuerdo al numeral dibujándolas en la hoja aplicativa N°3.

Metacognición: ¿Qué pasó con la ciudad? ¿Qué tuvieron que hacer para que regrese a la normalidad? ¿Te pareció difícil?

Transferencia: Comenta con sus compañeros si le pareció divertido el juego y si cree que fue la cantidad necesaria para iluminar toda la ciudad.

Actividad N° 12

Ubicar la noción espacial: “hacia el lado de” utilizando material concreto y gráfico siguiendo las indicaciones.

Motivación: se les contará un relato inventado sobre Pedrito que se fue de paseo y puso a su lado a su tortuga llamada periquita pero de repente al lado de su tortuga estaba el perro llamado peluchón durmiendo.

¿A dónde se fue Pedrito? ¿Cómo se llama su tortuga? ¿En qué lugar puso a su tortuga? ¿Quién estaba al lado de periquita?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los peluches de los personajes y acordándose del pequeño relato lo ubican correctamente respondiendo ¿Qué estaba al lado de la tortuga? ¿Quién estaba al lado de Pedrito?
2. **Identifica** el peluche que cada uno trajo de su casa cogiéndolo y colocando a su lado.
3. **Relaciona** la posición de su peluche comparando con de sus compañeros respondiendo ¿Los peluches de tus compañeros están puesto igual que al tuyo? Si no es así ¿En qué lado lo puso?
4. **Ubica** los peluches de acuerdo a la indicación del docente, por ejemplo, Juanita coloca el peluche al lado de la mesa de Julián, Tito coloca al lado de tu compañera Vicky y así sucesivamente con todos sus compañeros.

Metacognición: ¿A qué te invita esta clase? ¿Para qué te sirve esta clase?

Transferencia: Comenta con sus compañeros como tienen ordenado sus juguetes y al lado de qué están.

Actividad N° 13

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto y gráfico esperando su turno.

Motivación: Los niños observan una caja de pizza, luego responden ¿Qué forma tiene esta caja? ¿Qué tendrá adentro? Luego se saca la pizza de plástico y mencionan qué ingredientes les gustaría agregar a esta pizza

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** una cartulina en forma de pizza con algunos ingredientes y les mencionan que van a seguir las indicaciones que nos dice nuestro jefe, que

estará en forma de títere, para agregar los ingredientes.

2. **Reconoce** los ingredientes mencionando sus nombres mientras se van colocando las imágenes
3. **Relaciona** los ingredientes que quieres que el títere agreguen con los que están en la pizza y respondiendo ¿qué ingredientes hay? ¿Qué ingredientes quiere que coloquen el jefe (títere)?
4. **Identifica** los ingredientes que se agregan colocando las imágenes según lo que pide el títere, luego responden ¿Cuántos ingredientes se ha agregado a la pizza?

Metacognición: ¿Qué se cocinó hoy? ¿Te gusto la actividad? ¿Qué le agregaron a la pizza?

Transferencia: Comentas con tus papás que hiciste una pizza y todos los ingredientes que le agregaste

Actividad N° 14

Relacionar el numeral y la cantidad de hasta cinco objetos mediante el uso de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Motivación: se colocará en distintos lugares del patio del jardín los dibujos de ropa en canastitas y se les pide a los niños que busquen y lo traigan por equipos hasta el aula y lo colocan en la canasta grande ¿Qué ropas encontraron? ¿Qué cantidad de ropas hay?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el gancho de ropa y las cinco pinzas de ropa que se le da a cada niño luego se le entrega cinco imágenes de ropa a cada niño para que lo cuelguen en su gancho.
2. **Identifica** la cantidad de ropa que debe colgar de acuerdo al número que resulte del lanzamiento del dado que se le entrega.
3. **Relaciona** el número del dado lanzado, colocando la cantidad de imágenes de ropas en sus ganchos. Responden a la pregunta de acuerdo a cada Número del dado cuelgan las prendas ¿Cuántas prendas haz colgado en el gancho?

Metacognición: ¿Qué acabaron de hacer? ¿Qué te gusto de la actividad? ¿En qué te dificultaste?

Transferencia: comparte tu experiencia vivida en la actividad con tus compañeros.

Actividad N° 15 (90 minutos)

Ordenar objetos del 1° al 5° utilizando material concreto asumiendo las normas de convivencia

Motivación: se realizará una carrera del patio al salón y responden ¿Quién llegó primero al salón? ¿Quién llegó segundo? Así hasta el 5°.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los 5 juguetes que trajo cada uno de su casa y mencionan que juguetes trajeron enseñándoles a sus demás compañeros

2. **Identifica** cuál es el primer juguete con que más le gusta jugar mencionando de igual manera con el segundo, el tercero hasta el quinto contando que hace con ellos.
3. **Ordena** los juguetes del 1° al 5° dibujando según su preferencia en la hoja aplicativa N°4.

Metacognición: ¿Se vio antes este tema antes? ¿Qué se ordenado esta vez? ¿Hasta qué número han ordenado? ¿Te pareció difícil?

Transferencia: Comentan con sus compañeros el orden de los juegos que más les gusta jugar en patio o en otro sitio.

Actividad N° 16 (Evaluación final)

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto y gráfico siguiendo las indicaciones.

Motivación: Observan una imagen de la festividad de Halloween en una diapositiva luego aparece el títere de la bruja Cecilia para que le responden unas preguntas, ¿Cuándo se celebra Halloween? ¿Qué se hace en Halloween? ¿Me ayudarías a agregar más caramelos a mis calabazas? ¿Cuántos caramelos podre agregar?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** 3 calabazas con una imagen de un dulce cada una, uno con 2 caramelos, otra con 1 chocolates y la otra con 3 chupetes. Luego responden ¿Cuántos caramelos crees tiene esta calabaza? ¿Cuántos chocolates crees que tiene la otra calabaza? ¿Cuántos chupetines crees que tengan la última calabaza?
2. **Reconoce** la cantidad que hay en cada calabaza llamando a tres alumnos para que los cuenten, luego escriben el número de cada una.
3. **Relaciona** la cantidad que quiere la bruja, que es tener 5 de cada dulce, y de la bolsa de dulces que se dará a los tres niños para que completen la cantidad respondiendo ¿Cuántos caramelos quiere la bruja? ¿Cuántos chocolates y cuántos chupetes quiere la bruja? ¿Cuánto faltará para completar los caramelos? Etc.
4. **Identifica** la cantidad de caramelos que se le pide cortando y pegando los que faltan en la ficha evaluativa N° 1.

Metacognición: ¿Te gusto la actividad de hoy? ¿Qué hicieron con los dulces?

Transferencia: Comentan con sus compañeros cuántos dulces quiera por Halloween y se le gustaría agregar más.

Actividad N° 17 (Evaluación final)

Relacionar número y cantidad de hasta cinco objetos usando material gráfico escuchando con atención

Motivación: se le cuenta la historia de doña Clotilde. Ella es una mujer trabajadora que siempre va a comprar cinco envases de helados a la fábrica de Donofrio todas las

mañanas para que los venda en su bodega, ni bien que llegó a su bodega vinieron cinco personas: Martín, Rosa, Adrián, Hilda y Alicia, cada uno compraron un envase, ellos se fueron muy contentos y cada uno repartió el helado con bolas de a uno, dos, tres, cuatro y cinco respectivamente.

¿Qué hace dona Clotilde todas las mañanas? ¿Cuántos envases vendió?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** cinco cartulinas en forma de cono de helado y la cantidad de bolas que se le dará a cada uno. Responde ¿Cuántos conos hay en la pizarra? ¿Cuántas bolas tienes? Luego se les comentara que esos cinco conos son de Martín, Rosa, Adrián, Hilda y Alicia.
2. **Identifica** la cantidad de bolas que puso cada uno de ellos en su cono y completan respondiendo ¿Cuántas bolas puso Martín? ¿Cuántas bolas puso María? Así hasta mencionar a todos. Luego se les comenta que van a hacer su propio cono de helado.
3. **Relaciona** el número que está en su hoja y pegan la cantidad de bolas según el numeral en la ficha Evaluativa N° 2.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cuántas bolas tienen tu helado? ¿Te gusto la actividad?

Transferencia: Comenta con sus padres que elaboró un helado y menciona cuántas bolas tuvo el suyo.

Actividad N° 18 (Evaluación final)

Ordenar objetos del 1° a la 5° utilizando material gráfico escuchando con atención.

Motivación:

Observan la imagen de un tren y de 5 animales en cada vagón luego responden, ¿Qué animales hay?, ¿Cuántos animales hay? ¿Quién está en el primer vagón? ¿Quién está en el segundo vagón? Luego se les comenta que esos animales son del circo responden si quieren escuchar su historia.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** un cuento inventado llamado “El tren de Noé” que trataba de unos animales del circo que estaban ordenados de la siguiente manera: en el primer vagón el elefante, en el segundo vagón el león, en el tercer vagón mono, en el cuarto vagón el conejo y en el quinto vagón la serpiente. Mientras se estaban dirigiendo muy felices para su próximo show, pero de repente se acercó una tormenta y el viento era tan fuerte que hizo que todos los animales se cayeran del tren. Su dueño se dio cuenta del hecho muy tarde y decidió regresar para rescatar a sus queridos animales mientras tanto ellos buscaban con desesperación el tren. Luego se dieron cuenta que necesitan de nuestra ayuda para encontrar el tren y para que les hagan recordar en que vagón iba cada uno.
2. **Identifica** que animal iba en cada vagón mencionando recordando lo que escucharon del cuento respondiendo ¿Qué animal iba en el primer vagón? ¿Quién en el segundo?, etc.

3. **Ordena** ubicando las imágenes de los animales en su vagón correspondiente, según el cuento en la ficha evaluativa N° 3

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué ordenaron hoy? ¿En dónde los han ordenado?

Transferencia: Comenta con su compañero que hubiese pasado con los animales si no hubiesen subido al tren y que hubiese pasado si estaban desordenados.

Actividad N° 19 (Evaluación final)

Ubicar la noción espacial: “hacia el lado de” utilizando material gráfico escuchando con atención.

Motivación: se les pide a los niños a salir al parque de la I.E. en el cual se les pide que se ubiquen en diferentes lugares y responden a las preguntas ¿Qué están observando? ¿Qué cosas hay a su lado?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** un cuento inventado de un elefante que no mira bien y que necesita de nuestra ayuda para indicarles donde están sus amigos que estarán pegados en un periódico mural
2. **Identifica** donde están los animales indicando al lado de qué están los animales respondiendo a preguntas como ¿Al lado de qué está el tigre? ¿Al lado de qué está el ratón?, etc.
3. **Relaciona** los elementos del patio observando desde la ventana del aula con las posiciones de los animales respondiendo a preguntas como: si el tigre está al lado de un árbol ¿Qué habrá al lado de nuestro árbol del parque?, si el ratón está al lado de una roca ¿Qué habrá al lado de nuestra roca del patio?, etc.
4. **Ubica** los animales con la noción “hacia el lado de” siguiendo las indicaciones de la profesora (Ficha de evaluación N° 4)

Metacognición: ¿Para qué te sirvió esta clase? ¿Estas contenta con las actividades hechas?

Transferencia: comenta con tus compañeros lo que han vivenciado y si se acuerdan en que posiciones estaban los animales

Actividad N° 20 (90 minutos)

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto y gráfico realizando la actividad en el tiempo determinado.

Motivación: Observan una imagen en diapositiva de una florería luego responden, ¿Saben que venden este lugar? Luego les invitaron a buscar lo que tienen debajo de sus sillas. Después de descubrir que es una flor cuentan en voz alta cuántas flores tienen en total, ¿A quién le falta flores?

Cuando se den cuenta de que a la profesora y a la auxiliar le falta responden ¿Cuántas flores hay que agregar para yo y la auxiliar también tengan?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** latas decoradas que simulan ser floreros y que tendrán un número en el medio luego les contarán que la dueña de la tienda (títere) necesita muchas flores para poder venderlas y pregunta si puede ayudar.
2. **Reconoce** el número que tiene la lata y salen al patio a buscar más flores para completar la cantidad que se le pide.
3. **Relaciona** las cantidades que tienen ahora respondiendo cada uno a la pregunta ¿Cuántas flores tenían en el inicio? ¿Cuántas flores te pidió el florero? ¿Cuántas agregaste para llegar al número?
4. **Identifica** ¿Cuántos floreros hay en total y responden ¿Cuántos floreros tenía la vendedora? ¿Ahora cuántos tiene? ¿Cuánto aumento?

Metacognición: ¿Te gusto la actividad? ¿Qué aprendiste con las flores? ¿Te gusto la actividad?

Transferencia: Comentan con sus compañeros si hubiese agregado más flores y lo hubiese dejado con la misma cantidad que se le dio al inicio.

Vocabulario:

Número y cantidad

Números ordinales

Agregar elementos

Noción espacial “al lado de”

3.2.1.2. Guía de actividades para los padres – Unidad I

Actividad N° 01

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar los objetos con el número de cantidad y hasta cinco objetos usando un material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** las frutas de manzana, plátano, pina, fresa y naranja y las agrupa por color.
- **Identifica** la cantidad de frutas que hay en la canasta.
- **Relaciona** con la cantidad respectiva colocando una cartilla con el número correspondiente.

Actividad N° 02

Capacidad: Comprensión

Destreza: Ordenar

Ordenar objetos del 1° al 5° posición utilizando material gráfico y por medio de actividades lúdicas asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** en el patio líneas de carrera una de salida y otra de llegada, se les menciona que todos participarán de la carrera en grupos de 5

- **Identifica** en que posiciones llegan los participantes de la carrera respondiendo, ¿Quién llegó primero?, ¿Quién llegó segundo?, etc.
- **Ordena** a los alumnos que participan de la carrera alineándolos por orden de llegada y asignándoles a cada uno la tarjeta del número ordinal correspondiente.

Actividad N° 03

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto, escuchando con atención.

- **Percibe** 2 pelotas pequeñas de plástico que hay debajo y señalan cuántas hay, luego todos cogen la tela y empiezan a sacudirla con las pelotas encima siguiendo el ritmo de la canción.
- **Reconoce** que hay 3 pelotas en el suelo y se les mencionan que ellas también quieren unirse al juego, los alumnos seleccionados las incluyen y siguen sacudiendo la tela a la vez que responden ¿cuántas hay ahora?
- **Relaciona** la cantidad de pelotas que hubo anteriormente y responden ¿cuántas pelotas había antes? ¿Habrá más pelotas o menos?
- **Identifica** la cantidad de pelotas pegando imágenes de ellas de cuándo había antes y luego pegando las pelotas que se unieron después en la ficha aplicativa N°1, contando al final el total.

Actividad N° 04

Capacidad: Orientación espacio temporal.

Destreza: Ubicar

Ubicar la noción espacial: “hacia el lado de” utilizando material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** los objetos: muebles, juguetes y útiles escolares que hay en el aula, nombrándolos.
- **Identifica** la ubicación de los objetos respondiendo a la pregunta ¿Qué hay debajo de la mesa? ¿Qué hay arriba de la ventana? , ¿Qué hay al lado de la puerta?, ¿Qué hay al lado de la pelota, etc.
- **Relaciona** los cambios de posición de los objetos que realiza la profesora respondiendo a la pregunta ¿De qué lado está ahora la pelota? ¿De qué lado está ahora la mesa? Etc.
- **Ubica** los objetos colocando al lado de la mesa, de la silla etc. siguiendo las indicaciones.

Actividad N° 05

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** una cantidad de chapas que traen de sus casas
- **Reconoce** los problemas que se le colocan en la pizarra escuchando, por ejemplo, Juan tiene 3 chapas, luego viene Pablo y le regala 2 ¿Cuántas chapas tiene Juan ahora?
- **Relaciona** las cantidades con las chapas que tenía Juan con la nueva cantidad que tienen ahora y lo plasman en su hoja con sus propias chapas.
- **Identifica** la cantidad de chapas que hay al agregar resolviendo el problema y expresando oralmente el resultado y el procedimiento que hizo para llegar a esta respuesta.

Actividad N° 06

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto esperando su turno

- **Percibe** un cuento inventado de la títere Lucy: Un día la mamá de Lucy le pidió que vaya al mercado y le hizo una lista de lo que tenía que comprar, la lista indicaba 4 manzanas, 2 duraznos, 3 naranjas y 5 manzanas, Lucy muy feliz se dirigió a la tienda pero cuando llegó se dio cuenta de que no había llevado la lista y no se acordaba bien de cuántas manzanas tenía que traer de igual manera con las demás frutas. A pesar de ello Lucy cogió 2 manzanas, 1 durazno, 1 naranja y 3 manzanas, cuando llegó a su casa su mamá le dice que se olvidó de la lista y ahora el recado está incompleto.
- **Reconoce** en imágenes de las frutas que tenía que comprar Lucy y lo colocan en una tabla donde en la primera fila estará indicado el número de la cantidad que le pidió su mamá, en la primera columna está lo que compró Lucy y en la segunda columna se coloca la cantidad de frutas que faltan.
- **Relaciona** la cantidad que compró Lucy con la cantidad que pidió su mamá y completan la tabla.
- **Identifica** cantidad de manzanas y agrega dibujando para completar el numeral que se le pide en la hoja de procesos N°1

Actividad N° 07

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar los objetos con el número de cantidad y hasta cinco objetos usando material gráfico, escuchando con atención.

- **Percibe** el cuento de los animales perdidos finalizando en que necesitan su ayuda para volver a su hogar.
- **Identifica** la casa y los lugares de los animales mencionando el nombre.
- **Relaciona** los animales con su casa y responde ¿Cuántos patos hay en la laguna? ¿Cuántas ovejas hay en el establo? ¿Cuántos perros hay en su casa? Escribiendo el número en la pizarra.
- **Relaciona** la cantidad de botones al dibujar de acuerdo al numeral. N°2.

Actividad N° 08

Capacidad: Orientación
espacio temporal.

Destreza: Ubicar

Ubicar la noción espacial: “hacia el lado de” utilizando material concreto cuidando los materiales que se le da.

- **Percibe** un titiritero puesto encima de la carpeta al lado los títeres llamado Pinita y Paquito.
- **Identifica** donde se encuentran los títeres, responde ¿Al lado de que está ubicado Pinita? ¿De que hablaban Paquito y Pinita?
- **Relaciona** las posiciones en la que estaban los títeres con su nueva ubicación al responder ¿ahora al lado de qué está el títere Pinita? ¿ahora al lado de qué está el títere Paquito?
- **Ubica** diversos objetos entre juguetes, materiales escolares, etc. Siguiendo las indicaciones. (Ficha de procesos N°3)

Actividad N° 09

Capacidad: Comprensión

Destreza: Ordenar

Ordena objetos del 1° al 5° manipulando material concreto respetando la opinión de sus compañeros.

- **Percibe** por grupos cajas de zapatos que están en forma de torre de manera desordenada lo cual están enumerados con unas cartillas del 1° al 5°, responden ¿Cuántas cajas hay? ¿Estará en orden las torres?
- **Identifica** por grupos que cajas no están en su lugar señalándolas y mencionando donde deberían estar.
- **Ordena** las cajas siguiendo un patrón teniendo en cuenta los números ordinales.(Ficha de procesos N° 4)

Actividad N° 10

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico escuchando con atención.

- **Percibe** una cartulina con forma de la cara de una serpiente y mencionar que es una serpiente bebé que irá creciendo y que a medida que vaya creciendo se les va poniendo más círculos para formar su cola.
- **Reconoce** que el bebé serpiente tiene solo un círculo en su cola, luego les dirá que tras tomar su leche creció a un niño y que necesita más círculos, la cantidad será indicada con cartillas de números.
- **Relaciona** que la serpiente ya es adulta y compararan la cantidad de círculos que tenía cuando era bebé, cuando era niño y cuando era adolescente luego responden ¿cuánta cantidad de círculos indica la cartilla? ¿cuántos círculos tiene ahora? ¿cuánto te falta para llegar a ese número? Y colocan la cantidad correcta.
- **Identifica** cuántos círculos le falta al gusano en su cola dibujándolas según el numeral indicado en la hoja aplicativa N°2.

Actividad N° 11

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** imágenes de postes donde por una cara estará prendido y por la otra estará apagado, luego se les invita a formar una ronda por grupos sentados en el patio con la imagen del farol apagado y les dirá que van a jugar el “juego de los postes”. El juego consiste en que un alumno, que variará por momentos, es el electricista que tiene que dar la vuelta por la ronda, para que pueda arreglar un poste es necesario que toque la cabeza de cualquiera de sus compañeros para que este se pare y voltee la imagen de poste apagado a prendido.
- **Reconoce** la cantidad de postes prendidos que había en la ciudad respondiendo ¿Se acuerdan cuántas luces estaban prendidas? Luego de manera al azar se escoge a algunos alumnos de sus respectivos grupos para que se paren representando la cantidad dicha.
- **Relaciona** la cantidad que tienen ahora dándoles a conocer que el alumno que va a ser el electricista va a arreglar un poste, después de jugar esa primera parte responden ¿Cuántas luces arregló? ¿Será suficiente para iluminar la ciudad? Luego se les comenta que se necesita más luz por lo que el electricista debe arreglar más postes, y así sucesivamente hasta que todos los alumnos de los grupos estén parados respondiendo al final ¿Cuántas luces tenían al inicio? ¿Cuántas luces han tenido que aumentar?
- **Identifica** la cantidad de postes que se aumentó de acuerdo al numeral dibujándolas en la hoja aplicativa N°3.

Actividad N° 12

Capacidad: Orientación
espacio temporal.

Destreza: Ubicar

Ubicar la noción espacial: “hacia el lado de” utilizando material concreto y gráfico siguiendo las indicaciones.

- **Percibe** los peluches de los personajes y acordándose del pequeño relato lo ubican correctamente respondiendo ¿Qué estaba al lado de la tortuga? ¿Quién estaba al lado de Pedrito?
- **Identifica** el peluche que cada uno trajo de su casa cogiéndolo y colocando a su lado.
- **Relaciona** la posición de su peluche comparando con de su compañeros respondiendo ¿Los peluches de tus compañeros están puesto igual que al tuyo? Si no es así ¿En qué lado lo puso?
- **Ubica** los peluches de acuerdo a la indicación del docente, por ejemplo, Juanita coloca el peluche al lado de la mesa de Julián, Tito coloca al lado de tu compañera Vicky y así sucesivamente con todos sus compañeros.

Actividad N° 13

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto y gráfico esperando su turno.

- **Percibe** una cartulina en forma de pizza con algunos ingredientes y les mencionan que van a seguir las indicaciones que nos dice nuestro jefe, que estará en forma de títere, para agregar los ingredientes.
- **Reconoce** los ingredientes mencionando sus nombres mientras se van colocando las imágenes
- **Relaciona** los ingredientes que quieres que el títere agreguen con los que están en la pizza y respondiendo ¿qué ingredientes hay? ¿Qué ingredientes quiere que coloquen el jefe (títere)?
- **Identifica** los ingredientes que se agregan colocando las imágenes según lo que pide el títere, luego responden ¿Cuántos ingredientes se ha agregado a la pizza?

Actividad N° 14

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar el numeral con la cantidad del uno al cinco mediante el uso de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** el gancho de ropa y las cinco pinzas de ropa que se le da a cada niño luego se le entrega cinco imágenes de ropa a cada niño para que lo cuelguen en su gancho.

- **Identifica** la cantidad de ropa que debe colgar de acuerdo al número que resulte del lanzamiento del dado que se le entrega.
- **Relaciona** el número del dado lanzado, colocando la cantidad de imágenes de ropas en sus ganchos. Responden a la pregunta de acuerdo a cada Número del dado cuelgan las prendas ¿Cuántas prendas haz colgado en el gancho?

Actividad N° 15

Capacidad: Comprensión

Destreza: Ordenar

Ordenar objetos del 1° al 5° utilizando material concreto asumiendo las normas de convivencia

- **Percibe** los 5 juguetes que trajo cada uno de su casa y mencionan que juguetes trajeron enseñándoles a sus demás compañeros
- **Identifica** cuál es el primer juguete con que más le gusta jugar mencionando de igual manera con el segundo, el tercero hasta el quinto contando que hace con ellos.
- **Ordena** los juguetes del 1° al 5° dibujando según su preferencia en la hoja aplicativa N°4.

Actividad N° 16

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto y gráfico siguiendo las indicaciones.

- **Percibe** 3 calabazas con una imagen de un dulce cada una, uno con 2 caramelos, otra con 1 chocolates y la otra con 3 chupetes. Luego responden ¿Cuántos caramelos crees tiene esta calabaza? ¿Cuántos chocolates crees que tiene la otra calabaza? ¿Cuántos chupetines crees que tengan la última calabaza?
- **Reconoce** la cantidad que hay en cada calabaza llamando a tres alumnos para que los cuenten, luego escriben el número de cada una.
- **Relaciona** la cantidad que quiere la bruja, que es tener 5 de cada dulce, y de la bolsa de dulces que se dará a los tres niños para que completen la cantidad respondiendo ¿Cuántos caramelos quiere la bruja? ¿Cuántos chocolates y cuántos chupetes quiere la bruja? ¿Cuánto faltará para completar los caramelos? Etc.
- **Identifica** la cantidad de caramelos que se le pide cortando y pegando los que faltan en la ficha evaluativa N° 1.

Actividad N° 17

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar número y cantidad de hasta cinco objetos usando material gráfico escuchando con atención

- **Percibe** cinco cartulinas en forma de cono de helado y la cantidad de bolas que se le dará a cada uno. Responde ¿Cuántos conos hay en la pizarra? ¿Cuántas bolas tienes? Luego se les comentara que esos cinco conos son de Martín, Rosa, Adrián, Hilda y Alicia.
- **Identifica** la cantidad de bolas que puso cada uno de ellos en su cono y completan respondiendo ¿Cuántas bolas puso Martín? ¿Cuántas bolas puso María? Así hasta mencionar a todos. Luego se les comenta que van a hacer su propio cono de helado.
- **Relaciona** el número que está en su hoja y pegan la cantidad de bolas según el numeral en la ficha Evaluativa N° 2.

Actividad N° 18

Capacidad: Comprensión

Destreza: Ordenar

Ordenar objetos del 1° a la 5° utilizando material gráfico escuchando con atención.

- **Percibe** un cuento inventado llamado “El tren de Noé” que trataba de unos animales del circo que estaban ordenados de la siguiente manera: en el primer vagón el elefante, en el segundo vagón el león, en el tercer vagón mono, en el cuarto vagón el conejo y en el quinto vagón la serpiente. Mientras se estaban dirigiendo muy felices para su próximo show, pero de repente se acercó una tormenta y el viento era tan fuerte que hizo que todos los animales se cayeran del tren. Su dueño se dio cuenta del hecho muy tarde y decidió regresar para rescatar a sus queridos animales mientras tanto ellos buscaban con desesperación el tren. Luego se dieron cuenta que necesitan de nuestra ayuda para encontrar el tren y para que les hagan recordar en que vagón iba cada uno.
- **Identifica** que animal iba en cada vagón mencionando recordando lo que escucharon del cuento respondiendo ¿Qué animal iba en el primer vagón? ¿Quién en el segundo?, etc.
- **Ordena** ubicando las imágenes de los animales en su vagón correspondiente, según el cuento en la ficha evaluativa N° 3

Actividad N° 19

Capacidad: Orientación espacio temporal.

Destreza: Ubicar

Ubicar la noción espacial: “hacia el lado de” utilizando material gráfico escuchando con atención.

- **Percibe** un cuento inventado de un elefante que no mira bien y que necesita de nuestra ayuda para indicarles donde están sus amigos que estarán pegados en un periódico mural
- **Identifica** donde están los animales indicando al lado de qué están los animales respondiendo a preguntas como ¿Al lado de qué está el tigre? ¿Al lado de qué está el ratón?, etc.
- **Relaciona** los elementos del patio observando desde la ventana del aula con las posiciones de los animales respondiendo a preguntas como: si el tigre está al lado de un árbol ¿Qué habrá al lado de nuestro árbol del parque?, si el ratón está al lado de una roca ¿Qué habrá al lado de nuestra roca del patio?, etc.
- **Ubica** los animales con la noción “hacia el lado de” siguiendo las indicaciones de la profesora (Ficha de evaluación N° 4)

Actividad N° 20

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto y gráfico realizando la actividad en el tiempo determinado.

- **Percibe** latas decoradas que simulan ser floreros y que tendrán un número en el medio luego les contarán que la dueña de la tienda (títere) necesita muchas flores para poder venderlas y pregunta si puede ayudar.
- **Reconoce** el número que tiene la lata y salen al patio a buscar más flores para completar la cantidad que se le pide.
- **Relaciona** las cantidades que tienen ahora respondiendo cada uno a la pregunta ¿Cuántas flores tenían en el inicio? ¿Cuántas flores te pidió el florero? ¿Cuántas agregaste para llegar al número?
- **Identifica** ¿Cuántos floreros hay en total y responden ¿Cuántos floreros tenía la vendedora? ¿Ahora cuántos tiene? ¿Cuánto aumento?

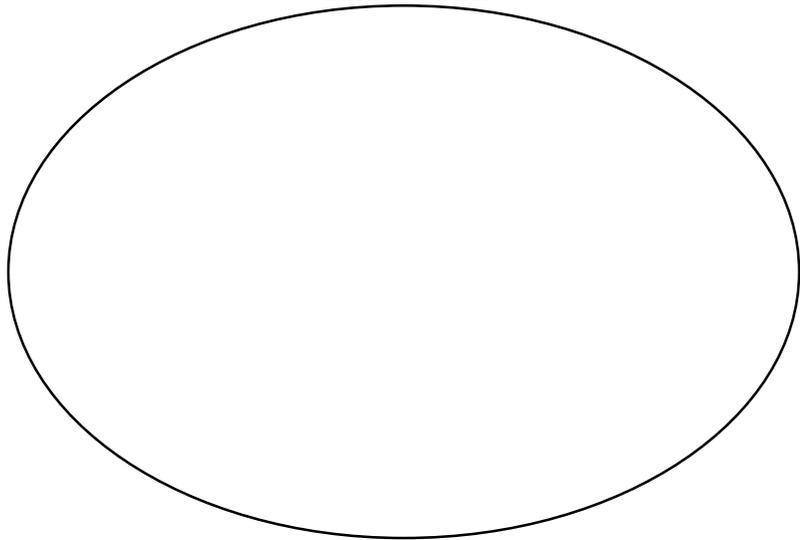
3.2.1.3. Materiales de apoyo (fichas y lecturas)

CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA: Identificar

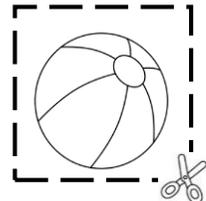
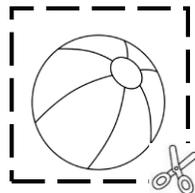
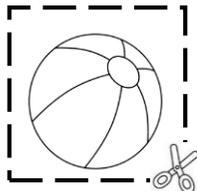
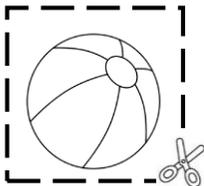
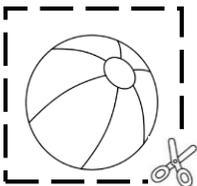
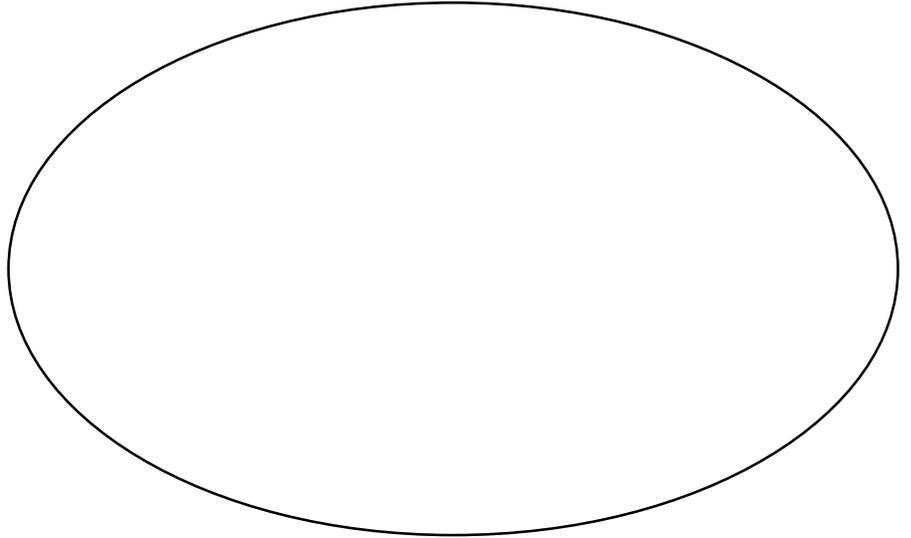
Hoja aplicativa N°1
NOMBRE:

Identifica la cantidad de pelotas al agregar cortando y pegando según el numeral y siguiendo las indicaciones

2



3

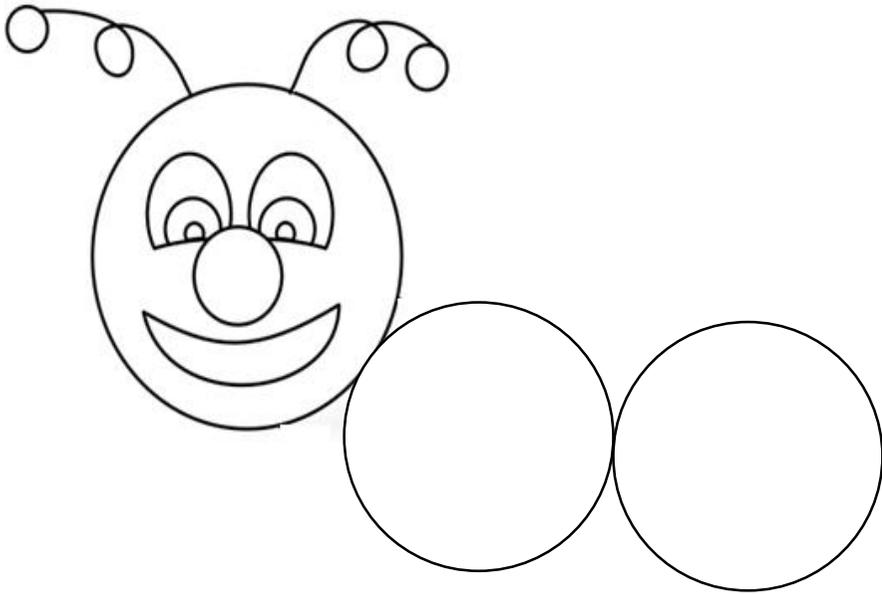


CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA: Identificar

Hoja aplicativa N°2
NOMBRE:

Identifican cuántos círculos le falta al gusano en su cola dibujándolas según el numeral indicado.

5

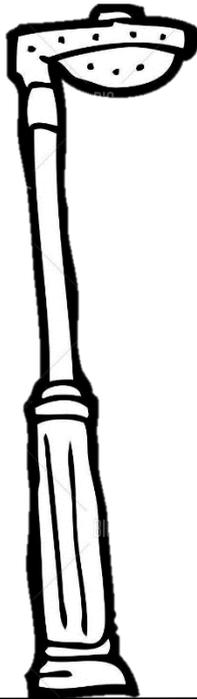


CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA: Identificar

Hoja aplicativa N°3
NOMBRE:

Identifica la cantidad de postes que se aumentó de acuerdo al numeral dibujándolas

4



Hoja aplicativa N°4

NOMBRE:

CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA: Ordenar

Ordenan sus juguetes dibujándolos según su preferencia y escribiendo el número.

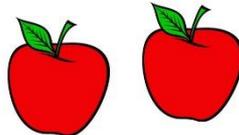
1°	2°	3°	4°	5°

Ficha de Proceso N° 1

NOMBRE: -----

CAPACIDAD: Comprensión
 DESTREZA: Identificar

Identifica el numeral y completa la cantidad de manzanas que falta al dibujarlas.

<p>5 </p>	<p>3 </p>
<p>2 </p>	<p>4 </p>

INDICADORES	Calificación
Identifica el numeral y completa la cantidad de manzanas que falta sin dificultad.	A
Identifica el numeral y completa la cantidad de manzanas que falta con poca dificultad.	B
Identifica el numeral y completa la cantidad de manzanas que falta con mucha dificultad.	C

CAPACIDAD Comprensión
DESTREZA Relacionar

Ficha de Proceso N° 2

NOMBRE:

Relaciona la cantidad de botones al dibujar de acuerdo al numeral.

INDICADORES	Calificación
Relaciona la cantidad de botones al dibujar de acuerdo al numeral sin dificultad.	A
Relaciona la cantidad de botones al dibujar de acuerdo al numeral con poca dificultad.	B
Relaciona la cantidad de botones al dibujar de acuerdo al numeral con mucha dificultad.	C

Ficha de Procesos N° 3

63

NOMBRE: -----

CAPACIDAD : Orientación espacio - temporal
 DESTREZA : Ubicar

Ubica diversos objetos entre juguetes, materiales escolares, etc. Siguiendo las indicaciones.

Indicadores	Calificación
Ubica la noción “hacia al lado de” los diversos objetos al seguir las indicaciones sin dificultad.	A
Ubica la noción “hacia al lado de” los diversos objetos al seguir las indicaciones con dificultad.	B
Ubica la noción “hacia al lado de” los diversos objetos al seguir las indicaciones con mucha dificultad.	C

Ficha de Proceso N° 4

NOMBRE:

CAPACIDAD : Orientación espacio - temporal
 DESTREZA : Ordenar

Ordena las cajas siguiendo un patrón teniendo en cuenta los números ordinales

INDICADORES	Calificación
Ordena siguiendo un patrón teniendo en cuenta los números ordinales sin dificultad.	A
Ordena siguiendo un patrón teniendo en cuenta los números ordinales con dificultad.	B
Ordena siguiendo un patrón teniendo en cuenta los números ordinales con mucha dificultad.	C

3.2.1.5 Pruebas finales de unidad I de aprendizaje

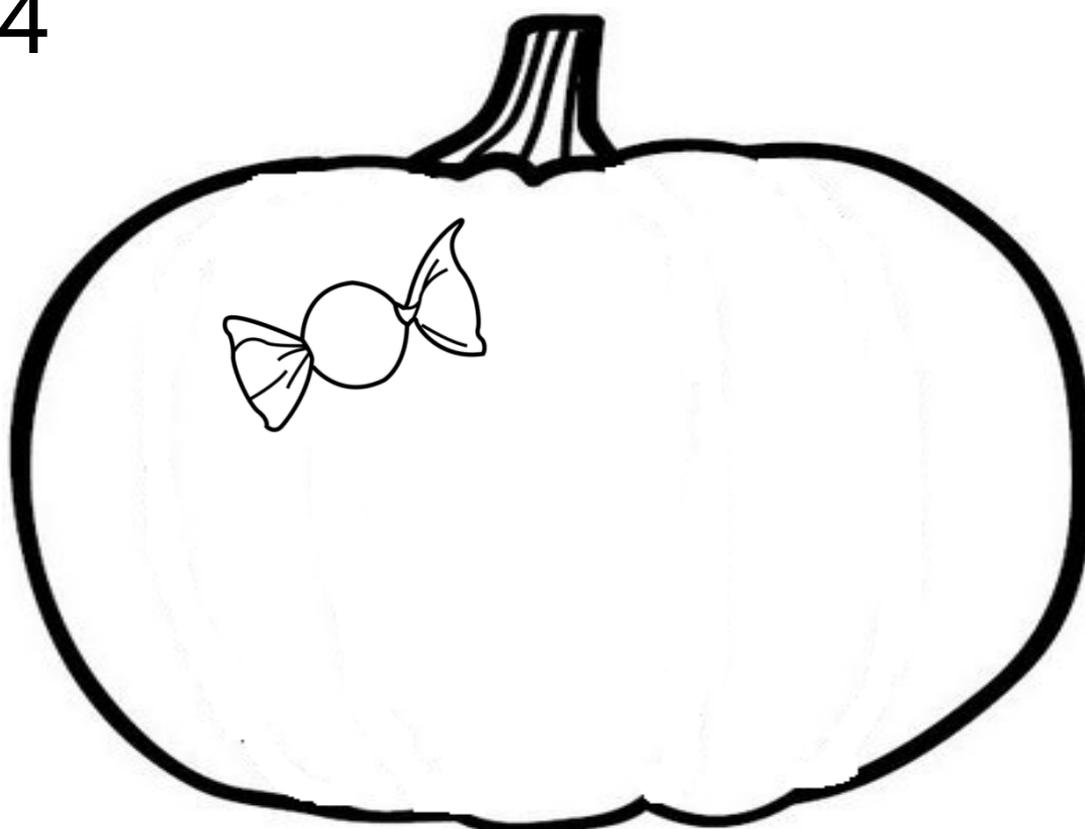
CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA: Identificar

Ficha Evaluativa N° 1

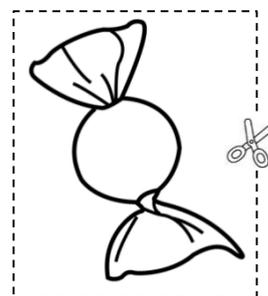
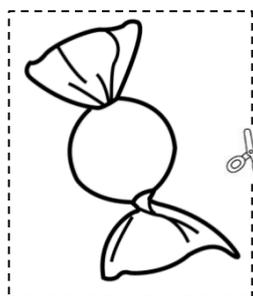
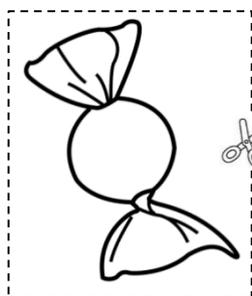
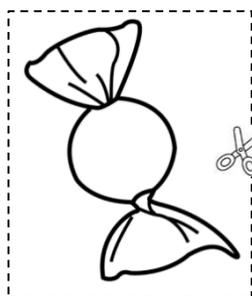
NOMBRE:

Observa el numeral y completa la cantidad recortando y pegando.

4



INDICADORES	Calificación
Identifica la cantidad al agregar completando el numeral que se pide sin dificultad.	A
Identifica la cantidad al agregar completando el numeral que se pide con dificultad.	B
Identifica la cantidad al agregar completando el numeral que se pide con mucha dificultad.	C



CAPACIDAD Comprensión
DESTREZA Relacionar

Ficha Evaluativa N° 2

NOMBRE:

Relacionan la cantidad de bolas de helado con el numeral dibujando.



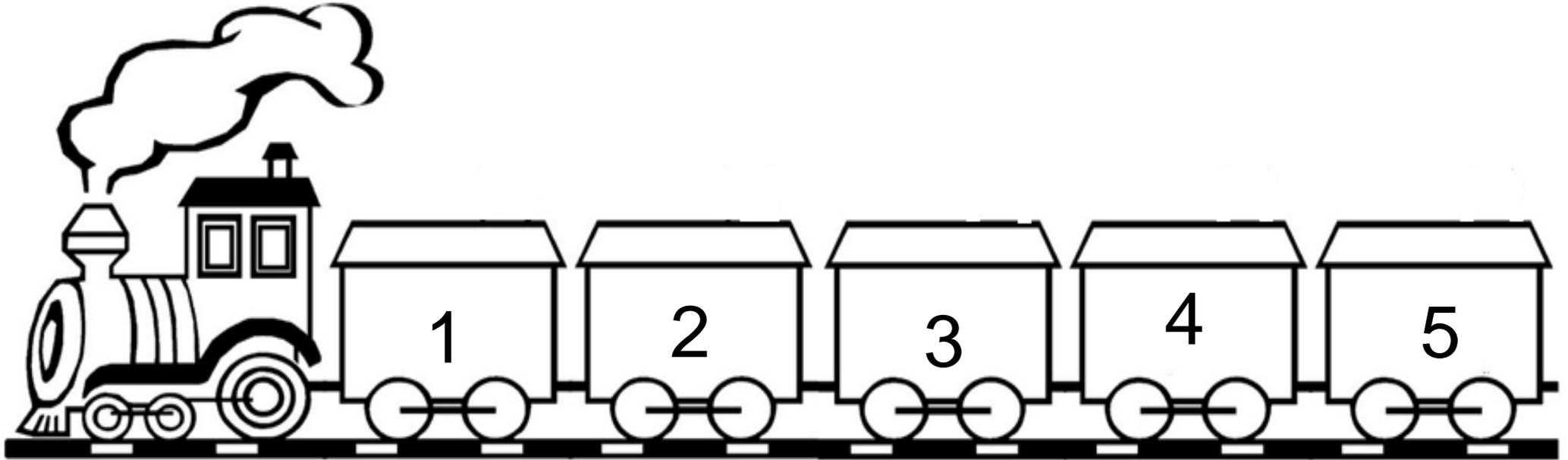
3

Indicadores	Calificación
Relaciona el numeral con la cantidad correcta sin dificultad.	A
Relaciona el numeral con la cantidad correcta con dificultad.	B
Relaciona el numeral con la cantidad correcta con mucha dificultad.	C

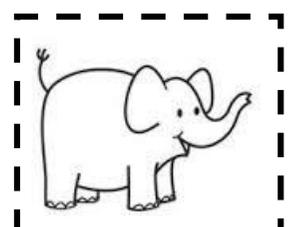
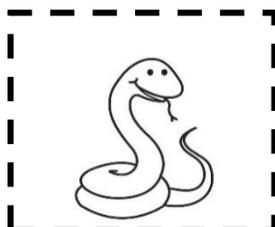
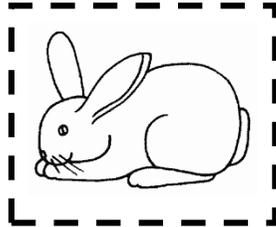
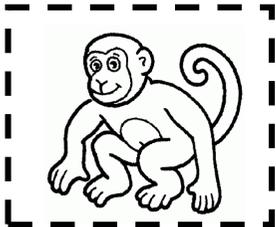
CAPACIDA: Orientación espacio temporal
 DESTREZA: Ubicar

Ficha Evaluativa N° 3
 NOMBRE:

Ordena ubicando las imágenes de los animales en su vagón correspondiente, según el cuento.



Indicadores	Calificación
Ordena correctamente todos los animales observando y reconociendo las posiciones según los números ordinales sin dificultad.	A
Ordena correctamente todos los animales observando y reconociendo las posiciones según los números ordinales con poca dificultad.	B
Ordena correctamente todos los animales observando y reconociendo las posiciones según los números ordinales con mucha dificultad.	C



Ficha de evaluación N° 4

NOMBRE: -----

CAPACIDA: Orientación espacio temporal

DESTREZA: Ubicar

Ubica los animales con la noción “hacia el lado de” siguiendo las indicaciones de la profesora

Indicadores	Calificación
Ubica con la noción “hacia al lado de” todos los animales siguiendo las indicaciones.	A
Ubica con la noción “hacia al lado de” algunos animales siguiendo las indicaciones.	B
Ubica con la noción “hacia al lado de” un solo animal siguiendo las indicaciones.	C

3.2.2. Unidad de aprendizaje - II

UNIDAD DE APRENDIZAJE Nº II		
1. Institución educativas:2. Nivel:.....3. Grado: 4. Sección/es:5. Área:5. Título Unidad: 6. Temporización:7. Profesor(a):.....		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Número y cantidades de 6 a 10 objetos • Nociones espaciales “hacia un lado hacia el otro lado” • Quitar elementos • Seriación por tamaño 		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los objetos y sus propiedades en función de sus características por medio de la observación y la manipulación. • Identificación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso del material concreto y gráfico. • Relación de los objetos, cantidades y números, mediante el uso de material concreto y gráfico. • Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos a través del uso del material concreto y gráfico. • Relación de objetos con el número simbolizado utilizando material gráfico (ganchos). • Ordenación de imágenes por su tamaño, de mayor, menor y al revés mediante la manipulación de material concreto y gráfico. • Ubicación en el espacio, direcciones y trayectorias a través de las posiciones que toman el cuerpo y objetos en el espacio físico y material gráfico
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1.- CAPACIDAD: comprensión. Destrezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar ➤ Relacionar ➤ Ordenar/secuenciar <p>2.- CAPACIDAD: orientación espacio - temporal Destrezas Ubicar</p>		<p>1. VALOR: Respeto. Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esperar su turno - Asumir las normas de convivencia. - Escuchar con atención. <p>2.- VALOR: Responsabilidad. Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar las actividades en el tiempo determinado. - Cuidar sus pertenencias y materiales que se le da. <p>Sigue las indicaciones</p>

4.2.2.1 Actividades de la Unidad II

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

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

Actividad N° 21

Relacionar número y cantidad de hasta diez objetos usando material gráfico respetando su turno.

Motivación: Los niños escuchan la canción de “la gallina turuleca” y observan la cantidad de huevos conforme van escuchando la canción, luego responden ¿Cuántos huevos pusieron la gallina?, ¿Cuántos puso primero? ¿Cuántos puso al final?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** unas cartillas del número 6 al 10
- **Identifica** la cantidad de pétalos de unas flores hechas de cartulina contando en voz alta, luego observan que las cartillas que vieron anteriormente están en el medio de cada flor.
- **Relaciona** el número que indica la flor y colocan la cantidad de pétalos necesarios.

Metacognición: ¿Qué números vieron hoy? ¿Te gusto el juego de las flores? ¿Tuviste dificultad para realizar la actividad?

Transferencia: Comentan con sus compañeros cuántos pétalos tienen las flores que están en el patio.

Actividad N° 22

Ordenar de mayor a menor tamaño utilizando el material gráfico respetando su turno.

Motivación: Se les contará una historia, la Dra. Yaqui visitó a los esposos Filomeno y Sofía para comprobar el peso y la talla de sus menores hijos, la doctora les pidió que reúnan ordenándolos del mayor al menor. ¿Quién fue a visitar a la familia de Filomeno y de Sofía? ¿Cuántos hijos tenían? ¿De qué manera les pidió que los formará?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** en la pizarra imágenes de pollitos de diferentes tamaños.
- **Identifica** el tamaño de los pollitos respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cuál de los pollitos es el mayor tamaño? ¿Cuál de los pollitos es menor tamaño?.
- **Relaciona** según el tamaño.
- **Ordena** de mayor a menor por tamaño la imagen de los pollitos en la hoja aplicativa en la hoja aplicativa N°1.

Metacognición: ¿Qué te pareció el tema? ¿Qué aprendiste con esta actividad?

Transferencia: comparte en grupo sobre la experiencia vivida.

Actividad N° 23

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico escuchando con atención.

Motivación:

Se les invita a los niños al patio con sus sillas cada uno de ellos y se les pide que lo coloquen en forma circular y se sienten, ayudado por una música Pato Renato dan vuelta alrededor de las sillas y cada pausa de música se deben sentar en su silla respectiva continua la música y siguen dando vueltas hasta que se le retira una silla y así continuamente va quedando menos has que quede un solo participante sentado.

¿Qué acabaron de hacer? ¿Qué paso con las sillas? ¿Qué creen que hoy aprendieron en la clase?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** el sonido de una mosca en la radio luego responden ¿Qué sonido es ese? ¿Qué animal será? Luego aparecen imágenes de moscas que se pega en la pizarra y se van aumentando conforme sigue avanzando el sonido a la vez que responden ¿Cuántas mosca hay? ahora vinieron más moscas ¿Cuántas hay ahora? ¿Qué paso con las moscas?
- **Reconoce** la cantidad de moscas que hay colocando la cartilla con el número y responden que animal puede deshacerse de ellas, luego se les mostrará un títere de la rana rene que dice que no vas a ayudar a quitar las moscas porque son su comida favorita
- **Relaciona** la cantidad de moscas que había antes con la cantidad que va quedando colocando las cartillas de los números
- **Identifica** que cantidad de moscas quedó al final tras responder ¿Cuántas moscas pudo comer la rana rene? ¿Qué pasó con las 10 moscas que había? ¿Disminuyo o aumentó?

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cuántas moscas había? ¿Al final cuántas moscas quedaron? ¿Te fue difícil la actividad?

Transferencia: Comenta con sus compañeros si hubiese quitado todas las moscas o hubiese dejado más.

Actividad N° 24 (90 minutos)

Ubicar la noción espacial: de un lado hacia el otro lado utilizando material concreto y realizando actividades lúdicas en el tiempo determinado.

Motivación: se les invita a todos los niños a salir al patio de la I.E. y allí la profesora les hace entrega unos banderines, ayudados por la música los niños empiezan flamear las banderas de un lado hacia el otro.

¿Qué se está haciendo? ¿Qué hicieron sus compañeros? ¿Cómo es el movimiento que están haciendo?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** el juego que realiza los niños en la hora de educación física pasando de un lado a otro dentro de un cuadrado marcado por una cinta en el medio. Responde a la pregunta ¿Que has observado? ¿Qué acaban de hacer? ¿Es igual a lo que ustedes hicieron?
- **Identifica** la actividad y se le invita uno por uno para que haga la misma actividad siguiendo el ritmo de la música.
- **Relaciona** su experiencia proponiendo juegos con las que se puede hacer los mismos movimientos.
- **Ubica** las canicas pasando de un envase a otro envase hasta terminar.

Metacognición: ¿Qué te gustó de la clase? ¿Te fue fácil aprender?

Transferencia: comenta con sus compañeros los juegos que propusieron y escogen algunas para jugar.

Actividad N° 25

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico escuchando con atención.

Motivación: Los invitaron a salir al patio donde habrá manchas esparcidas por el suelo, luego de que observan responde ¿Qué pasó con el patio? ¿Quién crees que lo hizo? ¿Cuántas manchas hay? ¿Qué pasa si quito dos manchas? ¿Cuántas me quedarían?

Desarrollo de la actividad:

- **Percibe** en diapositivas las imágenes de un cuento inventado llamado “Max, el perro que no era limpio” en la cual consiste de un perro llamado Max le gustaba ensuciarse un montón y no le gustaba limpiarse, un día llegó a su casa con todas las patas de lodo y dejó toda la casa con sus huellas, su dueña cuando se despertó de su rica siesta vio que la casa estaba hecho un desastre y se enojó muchísimo con su mascota, luego le dijo: ¡Max, si no me limpias la casa inmediatamente vas a dormir en la calle! Max asustado se puso apuró para limpiar la casa hasta que se dio cuenta que había dejado muchas manchas y que era imposible que lo hiciera todo él solo. De este modo Max pide por nuestra ayuda.
- **Reconoce** cuántas manchas dejó Max contando en voz alta y luego un alumno coloca el número correspondiente en la pared.
- **Relaciona** la cantidad de manchas con la cantidad que debe quedar respondiendo ¿Cuántas manchas deben de quedar para que todo esté limpio?
- **Identifica** la cantidad de manchas que quedó al quitar respondiendo, ¿Cuántas manchas tenían al inicio? ¿Cuántas manchas quitaron? ¿Cuántas manchas quedaron? Esto se hace a la vez que pega las manchas en la pared para que visualicen lo que hicieron.

Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Te gustó ayudar a Max?

Transferencia: Comenta con sus padres sobre la limpieza que hicieron a la casa del perro Max.

Actividad N° 26

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Motivación: Observan un video “mis juguetes” del link <https://www.youtube.com/watch?v=9GqZOPRhfog>. Luego responden ¿Qué juguetes observaste? A continuación observa en una lámina los dibujos de los juguetes mencionados en el video y jugando a agrupar responden ¿Cuál quitarías para que queden solo juguetes de niño? ¿Cuál quitarías para que queden solo juguetes de niña?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** una cantidad de juguetes que se les da por parejas y señala cuáles les toco, luego se les mencionará que todas las parejas interpretará una historia.
2. **Reconoce** e interpretan la historia siguiendo las indicaciones: cada pareja saldrá al frente donde solo uno de ellos (el que la profesora indique) irá de compras a la juguetería, cuando terminó de hacer las compras se encuentra con su amigo (la pareja) y vio que este miraba con mucho entusiasmo los juguetes

que acaba de comprar, el niño muy bueno le regaló dos juguetes de los 7 que había comprado (este número puede variar dependiendo de la cantidad de juguetes que recibió cada pareja).

3. **Relaciona** la cantidad de juguetes que tenía su compañero y la cantidad que tiene ahora tras responder, ¿Cuántos juguetes tenía Andrea? ¿Con cuántos juguetes se quedó Andrea después de regalarle a Axel? Y así sucesivamente se preguntará hasta terminar con todos.
4. **Identifica** por parejas la cantidad de juguetes que se regaló mostrando los dedos.

Metacognición: ¿Te gustó la actividad? ¿Piensas que tu pareja debió haberte regalado más juguetes? ¿Cuánto le hubieses dicho que te agregue?

Transferencia: Comentan con sus padres lo que hicieron en parejas diciéndoles cuántos juguetes le regalo con su compañero

Actividad N° 27 (Evaluación de procesos)

Ubicar las nociones espaciales: de un lado hacia el otro lado mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Motivación: se les sacará a los niños al patio del colegio y se les pide que formen dos filas para que se pasen las cintas de un lado al otro lado con su compañero que está al frente y así sucesivamente hasta varias oportunidades. ¿Qué están haciendo? ¿De qué lado a qué lado están yendo las cintas?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** un video de la gimnasia rítmica del link <https://www.youtube.com/watch?v=9yCplMoaacI> de los juegos panamericanos respondiendo a la pregunta ¿Qué están observando? ¿Qué están haciendo las chicas en el gimnasio? ¿Hacia a donde se pasan las cintas? ¿Se parece a lo que hicieron ustedes?
2. **Identifica** la posición de los movimientos y lo realizan de la misma forma con sus brazos pasando de un lado al otro siguiendo el ritmo de la música.
3. **Relaciona** ¿Con qué parte de tu cuerpo más puedes hacer movimientos del lado al lado? ¿Se podrá con la cabeza? ¿Se podrá con tus piernas? Etc. Por cada vez que se mencione una parte del cuerpo se probará si es posible realizar el movimiento.
4. **Ubica** las pelotas de un lado a otro por medio de una carrera. (Ficha de procesos N°1)

Metacognición: ¿Qué te gustó de la clase? ¿Qué aprendiste hoy?

Transferencia: Comparte con tus compañeros sobre la carrera de pelotas.

Actividad N° 28 (Evaluación de procesos)

Relacionar número y cantidad de hasta diez objetos utilizando material gráfico asumiendo escuchando con atención.

Motivación: Se le cuenta una historia creado Don Rómulo y su granja: una mañana Don Rómulo se fue a su granja y se puso a contar a todos sus animales, ¡Que alegría! dijo, tengo 6 cerdos, 7 ovejas, 8 vacas, 9 conejos, 10 gallinas. Con estos animales voy a tener mi granja linda pensaba don Rómulo mientras caminaba por el corral de los animales observando uno por uno.

Los niños responden a la pregunta.

¿Quién tenía los animales? ¿Cuántos animales tenía Don Rómulo? ¿Recuerdas cuántos conejos tenía?, etc.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las imágenes de los animales en una lámina y menciona algunas de sus características.
2. **Identifica** los animales y de la granja contando la cantidad que hay.
3. **Relaciona** la cantidad de los animales de la granja con los carteles de los numerales uniendo con una línea en la ficha de procesos N°2.

Metacognición: ¿Qué te pareció la historia? ¿Te fue fácil relacionar los números con los animales?

Transferencia: comenta si alguna vez fuiste a una granja y cuantas vacas, gallinas y conejos había.

Actividad N° 29 (90 minutos) (Evaluación de procesos)

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Motivación: Perciben un video del cuento “¡tengo piojos!” del link <https://www.youtube.com/watch?v=n9Njf0CIL4U>, mientras el video va avanzando responden ¿cuántos piojos tenía al inicio la niña? ¿Qué pasó después? ¿Qué hizo su mamá para sacar los piojos? ¿Al final con cuántos piojos se quedó? Pero luego se les comentará que la niña le contagio a sus amigos con piojos y que ahora necesitaban ayuda para deshacerse de ellos.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las imágenes de 3 de los amigos de la niña (Mateo, Rubick y Joseph) y responden ¿A cuántos amigos contagio? ¿Cuántos piojos crees que tenga cada uno? ¿Los contaron?
2. **Reconoce** la cantidad de imágenes de piojos que tiene cada niño respondiendo ¿Cuántos piojos tiene Mateo? ¿Cuántos piojos tiene Rubick? ¿Cuántos piojos tiene Joseph? ¿Qué tiene que hacer para que ya no tengan piojos?
3. **Relaciona** la cantidad de piojos que tenían con la cantidad que va quedando respondiendo ¿Cuántos piojos le queda a Mateo? ¿Cuántos piojos falta que se le saque? Y así las mismas preguntas para Rubick y Joseph
4. **Identifica** cuántos piojos sacaron de Mateo, Rubick y Joseph respondiendo ¿Cuántos piojos sacaron? ¿Cuántos piojos quedó en su cabeza? (Ficha de procesos N°3)

Metacognición: ¿Qué tuvieron que hacer para los amigos de la niña ya no tengan piojos? ¿Te gustó la actividad?

Transferencia: Comenta con sus compañeros quién de los amigos de la niña tenía más piojos y de qué hicieron para que ya no tuvieran nada.

Actividad N° 30 (Evaluación de procesos)

Ordenar una serie de mayor a menor utilizando material concreto y gráfico cuidando las pertenencias.

Motivación:

Se les entrega a los niños por grupo cuatro platos cada una con semilla de diferente tamaño y se les pide que los toquen huelan etc. ¿Qué diferencia existe entre las semillas? ¿Por qué no están del mismo tamaño? ¿Qué creen que pueden hacer con ellas?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe 5** maceteros de sábanas de distintos tamaños.
2. **Identifica** el tamaño de los maceteros dando respuesta ¿Cuál de los maceteros es más grande? ¿Cuál de los maceteros es la más pequeña?
3. **Relaciona** el tamaño de los maceteros de sábila con los maceteros que tiene en el patio de su colegio indicando y expresando el tamaño a sus compañeros.
4. **Ordena** en forma descendente los maceteros, recortando y pegando en la ficha de procesos N°4

Metacognición: ¿Qué aprendiste en este tema? ¿Qué se te dificultó? ¿Te es fácil identificar de mayor a menor?

Transferencia: comenta sobre el tamaño de los maceteros sus compañeros.

Actividad N° 31

Identificar la cantidad de objetos que hay al quitar mediante el uso de material concreto y gráfico esperando su turno.

Motivación: Observan unas cañas de pescar y responde ¿Cuántas cañas tengo? Si le doy una caña a Andrea ¿Cuántas cañas me quedan a mí? ¿Quieren ir a pescar?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** peces esparcidos por el suelo y se les invita que se acerquen a pescar todos los que puedan y lo coloca en la canasta que se le da a cada uno.
2. **Reconoce** la cantidad de pescados que recogió expresando la cantidad.
3. **Relaciona** la cantidad de pescados que tenían con las que tienen, pues hubo un tiburón que se comió algunos pescados de cada uno, luego responde ¿Cuántos pescados comió el tiburón de tu canastilla?
4. **Identifica** la cantidad de pescados que les queda y escriben su número en una tabla donde estarán su foto en la pizarra.

Metacognición: ¿Qué hicieron con las cañas? ¿El tiburón te quito o te dio más peces? ¿Qué te pareció la actividad?

Transferencia: Comenta con sus compañeros de que le sirvió la actividad.

Actividad N° 32

Relacionar número y cantidad de hasta diez objetos utilizando material concreto escuchando con atención.

Motivación: Escuchan la historia de Petronila que va de compra al mercado.

Un buen día doña Petronila salió al mercado a realizar las compras, pero se dio cuenta de que no tenía plata y que no lo iba a alcanzar para hacer las compras entonces saco de su casa 10 huevos para venderlos al Sr. Facundo.

Compró una lata de duraznos para sus hijos Claudio, Fresia, Omero, Sandra su esposo Tomas y ella.

¿Quién fue a hacer las compras? ¿Cuánto de dinero tenía? ¿Qué llevó para vender? ¿Qué fruta compró? ¿A cuántos duraznos le da a cada uno de ellos?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** en una canasta variedad de productos como: papa, choclo, zanahoria, lechuga, y camote
2. **Identifica** cada uno de los productos respondiendo a la pregunta ¿Qué productos hay en la canasta? ¿Qué cantidad habrá de cada uno de ellos? Los niños salen a la pizarra a realizar el conteo de las verduras.
3. **Relaciona** la cantidad de verduras con los números que hay en la pizarra al señalar el que le corresponde.

Metacognición: ¿Te pareció fácil el contar? ¿Qué dificultades encontraste?

Transferencia: comparte la experiencia vivida en el aula con tus padres.

Actividad N° 33

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico asumiendo las normas de convivencia.

Motivación: Se invita al niño de que formen una ronda en el patio indicándoles que van a jugar al gato al ratón utilizando vinchas para distinguirlos, luego responden ¿Cuántos gatos crees que deben de haber? ¿Cuántos ratones crees que deben de haber? ¿El gato a quién caza? ¿Los saca o los deja en la casa?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** imágenes de ratones que colocó la profesora dentro de la ronda explicándoles que vinieron a ayudar a su amigo.
2. **Reconoce** la cantidad de ratones que ingresaron contándolos en voz alta y respondiendo ¿Quieren más ratones? ¿Qué harán para que se vayan? Luego se les explica que hay que regresarlos a sus cuevas que estarán pegadas en la pared.
3. **Relaciona** la cantidad que había antes comparando cuántos van quedando a medida que se van sacar al responder ¿Cuántos ratones han sacado? ¿Cuántos quedan? ¿Al final cuántos ratones quedaron?
4. **Identifica** la cantidad de ratones que quedó marcando con un aspa.

Metacognición: ¿Te gustó la actividad? ¿Qué han aprendido? ¿Para qué crees que te ayude lo que has aprendido?

Transferencia: Comentan con sus padres que fueron gatos y les relata cuántos ratones sacaron y al final cuántos ratones quedaron.

Actividad N° 34 (90 minutos)

Ordenar de menor a mayor mediante material concreto y gráfico escuchando con atención.

Motivación:

Percibe una caja misteriosa que contiene la imagen de una niña con los tres osos luego responden ¿Sabes que hay dentro de la caja? Luego algunos niños van sacando algunas imágenes y lo pegan en la pizarra. Responden ¿Sabes de qué cuento se trata? ¿De qué manera lo pueden ordenar?

Proceso:

1. **Percibe** el cuento ricitos de oro utilizando las imágenes como títere y paleógrafos como paisaje.
2. **Identifica** los tamaños de las cosas referidas al cuento y se dan cuenta que están desordenados
3. **Relaciona** el tamaño de las imágenes respondiendo si el osos bebe se podrá sentar en la silla grande de papa o si el oso papa puede echarse en la cama del osos bebe etc.
4. **Ordena** de menor a mayor las imágenes del cuento, pegándolos correctamente en la pizarra.

Metacognición: ¿Qué deben tener en cuenta para ordenar colecciones de objetos?, ¿Cómo pueden ordenarlos? ¿Cuál es el más grande? ¿Cuál es el más pequeño?

Transferencia: comentan con sus compañeros comparándose en su salón los objetos pequeños y grandes.

Actividad N° 35

Ubicar la noción espacial: de un lado hacia el otro lado mediante la utilización del esquema corporal y material concreto asumiendo las normas de convivencia

Motivación: se le llevará al niño al patio de la institución y se les pide que se coloquen en columna de a dos y bailan la danza vírgenes sol, se les pide a los chicos que pasen de un lado al otro lado luego responde.

¿Qué movimiento acaban de realizar? ¿Qué hicieron ustedes? ¿Qué actividad realizaron hoy?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** en el patio del colegio las ramas del árbol de molle que se mueven de un lado al otro por el viento y responden ¿Por qué crees que las ramas se mueven de un lado a otro?
2. **Identifica** los movimientos pasando la pelota de un lado a otro.
3. **Relaciona** el movimiento de las ramas con el movimiento corporal a través de un juego en la que forman una ronda para que intercambien las posiciones con sus compañeros que están al frente de ellos dando tiempo usando un silbato.
4. **Ubica** las pelotas que guardaron antes sacándolas de las cajas y pasándolas a una bolsa grande.

Metacognición: ¿Te gustó la clase? ¿Qué se te dificultó? ¿Ya puedes hacer los movimientos del lado a lado?

Transferencia: comenta la actividad vivenciada con tus compañeros.

Actividad N° 36

Identificar la cantidad de elementos al agregar y quitar mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

Motivación: Observa que la profesora trae una mochila muy pesada y luego responden ¿Qué crees hay en la mochila? Luego se le comenta que se dirige a la casa de su mamá y esta le pidió que le traiga muchas cosas: caramelos, zapatos, sartén, espátula, peine, manzanas y un par aretes Pero de repente, en el camino se sintió cansada y se puso a descansar mientras tanto al abrió la mochila para fijarse que no le faltara nada, su sorpresa fue que todas las cosas que tenía no son lo que le pidió su mamá salvo algunas. La profesora indignada dice: ¡Ay! No llevo las cosas que me pidió mi mamá, y en vez de eso traje: naranjas, platos, chalina, un celular, periódico y solo traje el peine y el par de aretes. Con una cara triste les pide ayuda a sus alumnos y les pregunta ¿Por qué he colocado mal? ¿Qué debería quitar?.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las cosas de una lista con imágenes que hizo la profesora tras recordar lo que tenía que llevar.
2. **Identifica** las cosas que no debieron ser traídas mencionándolas, luego se les comenta que la mochila es muy pequeña para guardar tantas cosas por lo que solo se podrá guardar las cosas correctas cuando se quiten las otras que no se debieron de traer.
3. **Relaciona.** Las cantidades de las cosas de la mochila con las que están afuera respondiendo, ¿Cuántas cosas has sacado? ¿Cuántas cosas has agregado? ¿Cuántas cosas falta agregar o quitar?
4. **Identifica** los objetos que quitaron y agregaron colocando imágenes que se le

da en la pizarra y responden cada uno al final ¿Cuántos objetos sacaste en total? ¿Cuántas cosas agregaste?

Metacognición: ¿Qué había pasado con la mochila? ¿Qué hicieron para que se solucionara el problema? ¿Te gustó la actividad?

Transferencia: Comenta con sus compañeros si hubiese agregado más cosas o quitado menos.

Actividad N° 37 (Evaluación final)

Identificar la cantidad de elementos al agregar y quitar mediante el uso de material concreto siguiendo las indicaciones.

Motivación: Observan una máquina de caramelos hecha de dos cajas que serán los comportamientos para meter caramelos, luego responden ¿Qué crees que sea esta máquina? ¿Cuántos caramelos crees que prepara todos los días? Se les comenta que la máquina se malogró porque en sus compartimentos tiene pequeñas pelotas que hacen que no funcione y por tanto hizo que tirara todos los caramelos en el patio, luego responden si quieren encontrarlos y que debemos de hacer para que la máquina deba funcionar

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los caramelos que están esparcidos en el suelo del patio
2. **Identifica** cuántos caramelos ha recogido cada uno, luego contamos cuántas pelotas tiene la máquina.
3. **Relaciona** las cantidades que debe agregar y quitar diciéndoles que cuando saquen las pelotas podrán agregar los caramelos que tienen.
4. **Identifica** las cantidades cuando sacan las pelotas y cuando agregan los caramelos respondiendo ¿Cuántas pelotas has sacado? ¿Cuántos caramelos has colocado? ¿Cómo lograste que la máquina funcionara? Las mismas preguntas se realizan para cada alumno. (Ficha evaluativa N°1)

Metacognición: ¿Qué hiciste con los caramelos? ¿Qué hiciste con las pelotas? ¿Te pareció difícil?

Transferencia: Comenta con sus compañeros si le hubiese gustado agregar más caramelos y que hubiera pasado si no hubiésemos quitado las pelotas.

Actividad N° 38 (Evaluación final)

Relacionar número y cantidad de hasta diez objetos utilizando material gráfico asumiendo con escuchando con atención.

Motivación: se le cuenta una historia de un pescador. Mateo es un pescador profesional que todos los días sale a pescar al mar de Chorrillos con su lanchita llamada gaviota un buen día trató de ir un poco más al fondo del mar y allí realizó una pesca abundante donde pescó. 6 jureles, 7 pulpos, 8 camarones, 9 anchovetas y 10 lenguados fue todo un éxito para él, por eso agradecido a Dios se fue al mercado y vendido todos los peces que había traído pero llevó a su casa los 10 lenguados.

¿A dónde se fue Mateo? ¿Qué utilizaba Mateo para ir a pescar? ¿Qué tipo de peces ha pescado y que cantidad tenía de cada uno de ellos?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** en una lámina a unos payasos que tiene en la cabeza una cantidad de cubos de 6, 7, 8,9 hasta el 10, los niños escribirán al finalizar el numeral de los

cubitos que tiene los payasitos.

2. **Identifica** una cierta cantidad de cubos al igual que los payasos forman una torre encima de su carpeta. Respondiendo a la pregunta ¿Cuántos cubos has utilizado para formar la torre?
3. **Relaciona** la cantidad de cubos con la cartilla del numeral correcto. (Ficha evaluativa N°2)
4. **Metacognición:** ¿Qué aprendiste en esta clase? ¿Te gustó la historia de don Mateo? ¿Te fue fácil ayudar a contar a Mateo los peces?

Transferencia: compara la cantidad de juguetes que tienes en tu casa y comparte con sus compañeros en el aula.

Actividad N° 39 (90 minutos) (Evaluación final)

Ubicar la noción espacial: de un lado hacia el otro lado mediante esquema corporal y material gráfico asumiendo las normas de convivencia.

Motivación: Se les presenta, un titiritero con los muñecos que conversaban sobre ir de un lado al otro lado: ¿Pepito a dónde vas? le pregunto Pablito, Pepito respondió a la pregunta, quiero ir al otro lado y paseaba en el campo de un lado a otro pensando a donde sería mejor el descanso, Pablito le dijo Pedro mejor porque no vas al otro lado donde hay un hermoso paisaje y puedes ver todo el pueblo, Pepito hizo caso a Pablito y se fue al otro lado donde todo fue muy hermoso. ¿Te gusto el cuento? ¿A dónde quería ir Pepito? ¿Quién le ayudo buscar el mejor lugar? ¿Hacia a qué lado se fue Pablito? ¿Hacia qué lado se quedó pepito?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** banderas de Chile y de Perú que flamean en el mástil del patio.
2. **Identifica** a través del juego “pasa la frontera” de un lado hacia el otro lado, se colocará una cinta de masking en el centro del patio y se le indicará guiado por la bandera de Chile o Perú ¡Ahora pasan al lado de Chile! ¡Ahora cruzan la frontera de Perú!
3. **Relaciona** las nociones de un lado hacia el otro lado realizados en el juego con los movimientos de su cuerpo respondiendo ¿Cuándo se cruzó las fronteras hacia qué lado han ido?
4. **Ubica** las pelotas de un país al otro país lanzando de un lado a otro según la indicación. (Ficha evaluativa N°3)

Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te parece bien los juegos? ¿Desearías repetir de nuevo este juego?

Transferencia: repite el juego del lanzamiento de pelotas de un lado a otro en la hora del recreo.

Actividad N° 40 (Evaluación final)

Ordenar objetos de menor a mayor mediante material concreto siguiendo indicaciones.

Motivación: Se les invita a todos los niños a ordenarse de menor a mayor para salir al patio del colegio luego responden ¿Quién es el más pequeño? ¿Quién es el más grande?

Proceso:

1. **Percibe** los árboles del patio y responden y se les indica que respondan si todos los árboles son del mismo tamaño y señalen cuál es el más pequeño, qué árbol le sigue del más pequeño, etc.
2. **Identifica** los tamaños de la silueta de los árboles que se le entrega a cada niño mencionando quién tiene el más pequeño, quién el más grande, etc.
3. **Relaciona** los tamaños de las siluetas y se orden en una fila de árbol más pequeño al más grande.
4. **Ordena** cuatro imágenes de árboles de menor a mayor recortándolo y pegándolo. (Ficha evaluativa N°4)

Metacognición: ¿Qué observas en el trabajo realizado? ¿Te fue fácil ordenar de menor a mayor? ¿Qué te pareció salir al patio?

Transferencia: Comentan con sus compañeros en el tiempo de recreo observando las plantas y comparando los tamaños.

Vocabulario:

Número y cantidad

Seriación

Quitar elementos

Noción espacial “hacia un lado hacia el otro lado”

3.2.2.2. Guía de actividades para los padres – Unidad II

Actividad N° 21**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Relacionar

Relacionar número y cantidad de hasta cinco objetos usando material gráfico respetando su turno.

- **Percibe** unas cartillas del número 6 al 10
- **Identifica** la cantidad de pétalos de unas flores hechas de cartulina contando en voz alta, luego observan que las cartillas que vieron anteriormente están en el medio de cada flor.
- **Relaciona** el número que indica la flor y colocan la cantidad de pétalos necesarios.

Actividad N° 22**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** ordena

Ordenar de mayor a menor tamaño utilizando el material gráfico respetando su turno.

- **Percibe** en la pizarra imágenes de pollitos de diferentes tamaños.
- **Identifica** el tamaño de los pollitos respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cuál de los pollitos es el mayor tamaño? ¿Cuál de los pollos es menor tamaño?.
- **Relaciona** según el tamaño.
- **Ordena** de mayor a menor por tamaño la imagen de los pollitos en la hoja aplicativa en la hoja aplicativa N°1.

Actividad N° 23**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico escuchando con atención.

- **Percibe** el sonido de una mosca en la radio luego responden ¿Qué sonido es ese? ¿Qué animal será? Luego aparecen imágenes de moscas que se pega en la pizarra y se van aumentando conforme sigue avanzando el sonido a la vez que responden ¿Cuántas mosca hay? ahora vinieron más moscas ¿Cuántas hay ahora? ¿Qué paso con las moscas?
- **Reconoce** la cantidad de moscas que hay colocando la cartilla con el número y responden que animal puede deshacerse de ellas, luego se les mostrará un títere de la rana rene que dice que no vas a ayudar a quitar las moscas porque son su comida favorita
- **Relaciona** la cantidad de moscas que había antes con la cantidad que va quedando colocando las cartillas de los números
- **Identifica** que cantidad de moscas quedó al final tras responder ¿Cuántas moscas pudo comer la rana rene? ¿Qué pasó con las 10 moscas que había? ¿Disminuyo o aumentó?

Actividad N° 24**Capacidad:** Orientación espacio temporal**Destreza:** Ubicar

Ubicar la noción espacial: de un lado hacia el otro lado utilizando material concreto y realizando actividades lúdicas en el tiempo determinado.

- **Percibe** el juego que realiza los niños en la hora de educación física pasando de un lado a otro dentro de un cuadrado marcado por una cinta en el medio. Responde a la pregunta ¿Que has observado? ¿Qué acaban de hacer? ¿Es igual a lo que ustedes hicieron?
- **Identifica** la actividad y se le invita uno por uno para que haga la misma actividad siguiendo el ritmo de la música.
- **Relaciona** su experiencia proponiendo juegos con las que se puede hacer los mismos movimientos.
- **Ubica** las canicas pasando de un envase a otro envase hasta terminar.

Actividad N° 25**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico escuchando con atención.

- **Percibe** en diapositivas las imágenes de un cuento inventado llamado “Max, el perro que no era limpio” en la cual consiste de un perro llamado Max le gustaba ensuciarse un montón y no le gustaba limpiarse, un día llegó a su casa con todas las patas de lodo y dejó toda la casa con sus huellas, su dueña cuando se despertó de su rica siesta vio que la casa estaba hecha un desastre y se enojó muchísimo con su mascota, luego le dijo: ¡Max, si no me limpias la casa inmediatamente vas a dormir en la calle! Max asustado se puso apuró para limpiar la casa hasta que se dio cuenta que había dejado muchas manchas y que era imposible que lo hiciera todo él solo. De este modo Max pide por nuestra ayuda.
- **Reconoce** cuántas manchas dejó Max contando en voz alta y luego un alumno coloca el número correspondiente en la pared.
- **Relaciona** la cantidad de manchas con la cantidad que debe quedar respondiendo ¿Cuántas manchas deben de quedar para que todo esté limpio?
- **Identifica** la cantidad de manchas que quedó al quitar respondiendo, ¿Cuántas manchas tenían al inicio? ¿Cuántas manchas quitaron? ¿Cuántas manchas quedaron? Esto se hace a la vez que pega las manchas en la pared para que visualicen lo que hicieron.

Actividad N° 26**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** una cantidad de juguetes que se les da por parejas y señala cuáles les

toco, luego se les mencionará que todas las parejas interpretará una historia.

- **Reconoce** e interpretan la historia siguiendo las indicaciones: cada pareja saldrá al frente donde solo uno de ellos (el que la profesora indique) irá de compras a la juguetería, cuando terminó de hacer las compras se encuentra con su amigo (la pareja) y vio que este miraba con mucho entusiasmo los juguetes que acaba de comprar, el niño muy bueno le regaló dos juguetes de los 7 que había comprado (este número puede variar dependiendo de la cantidad de juguetes que recibió cada pareja).
- **Relaciona** la cantidad de juguetes que tenía su compañero y la cantidad que tiene ahora tras responder, ¿Cuántos juguetes tenía Andrea? ¿Con cuántos juguetes se quedó Andrea después de regalarle a Axel? Y así sucesivamente se preguntará hasta terminar con todos.
- **Identifica** por parejas la cantidad de juguetes que se regaló mostrando los dedos.

Actividad N° 27

Capacidad: Orientación espacio temporal

Destreza: Ubicar

Ubicar las nociones espaciales: de un lado hacia el otro lado mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** un video de la gimnasia rítmica del link <https://www.youtube.com/watch?v=9yCplMoaacI> de los juegos panamericanos respondiendo a la pregunta ¿Qué están observando? ¿Qué están haciendo las chicas en el gimnasio? ¿Hacia a donde se pasan las cintas? ¿Se parece a lo que hicieron ustedes?
- **Identifica** la posición de los movimientos y lo realizan de la misma forma con sus brazos pasando de un lado al otro siguiendo el ritmo de la música.
- **Relaciona** ¿Con qué parte de tu cuerpo más puedes hacer movimientos del lado al lado? ¿Se podrá con la cabeza? ¿Se podrá con tus piernas? Etc. Por cada vez que se mencione una parte del cuerpo se probará si es posible realizar el movimiento.
- **Ubica** las pelotas de un lado a otro por medio de una carrera. (Ficha de procesos N°1)

Actividad N° 28

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar número y cantidad de 6 al 10 utilizando material gráfico asumiendo escuchando con atención.

- **Percibe** las imágenes de los animales en una lámina y menciona algunas de sus características.
- **Identifica** los animales y de la granja contando la cantidad que hay.
- **Relaciona** la cantidad de los animales de la granja con los carteles de los numerales uniéndolos con una línea en la ficha de procesos N°2.

Actividad N° 29**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** las imágenes de 3 de los amigos de la niña (Mateo, Rubick y Joseph) y responden ¿A cuántos amigos contagio? ¿Cuántos piojos crees que tenga cada uno? ¿Los contaron?
- **Reconoce** la cantidad de imágenes de piojos que tiene cada niño respondiendo ¿Cuántos piojos tiene Mateo? ¿Cuántos piojos tiene Rubick? ¿Cuántos piojos tiene Joseph? ¿Qué tiene que hacer para que ya no tengan piojos?
- **Relaciona** la cantidad de piojos que tenían con la cantidad que va quedando respondiendo ¿Cuántos piojos le queda a Mateo? ¿Cuántos piojos falta que se le saque? Y así las mismas preguntas para Rubick y Joseph
- **Identifica** cuántos piojos sacaron de Mateo, Rubick y Joseph respondiendo ¿Cuántos piojos sacaron? ¿Cuántos piojos quedó en su cabeza? (Ficha de procesos N°3)

Actividad N° 30**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** ordenar

Ordenar una serie de mayor a menor utilizando material concreto y gráfico cuidando las pertenencias.

- **Percibe 5** maceteros de sábilas de distintos tamaños.
- **Identifica** el tamaño de los maceteros dando respuesta ¿Cuál de los maceteros es más grande? ¿Cuál de los maceteros es la más pequeña?
- **Relaciona** el tamaño de los maceteros de sábila con los maceteros que tiene en el patio de su colegio indicando y expresando el tamaño a sus compañeros.
- **Ordena** en forma descendente los maceteros, recortando y pegando en la ficha de procesos N°4

Actividad N° 31**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar la cantidad de objetos que hay al quitar mediante el uso de material concreto y gráfico esperando su turno.

- **Percibe** peces esparcidos por el suelo y se les invita que se acerquen a pescar todos los que puedan y lo coloca en la canasta que se le da a cada uno.
- **Reconoce** la cantidad de pescados que recogió expresando la cantidad.
- **Relaciona** la cantidad de pescados que tenían con las que tienen, pues hubo un tiburón que se comió algunos pescados de cada uno, luego responde ¿Cuántos pescados comió el tiburón de tu canastilla?
- **Identifica** la cantidad de pescados que les queda y escriben su número en una tabla donde estarán su foto en la pizarra.

Actividad N° 32**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Relacionar

Relacionar número y cantidad de 6 al 10 utilizando material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** en una canasta variedad de productos como: papa, choclo, zanahoria, lechuga, y camote
- **Identifica** cada uno de los productos respondiendo a la pregunta ¿Qué productos hay en la canasta? ¿Qué cantidad habrá de cada uno de ellos? Los niños salen a la pizarra a realizar el conteo de las verduras.
- **Relaciona** la cantidad de verduras con los números que hay en la pizarra al señalar el que le corresponde.

Actividad N° 33**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar o quitar mediante el uso de material gráfico asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** imágenes de ratones que colocó la profesora dentro de la ronda explicándoles que vinieron a ayudar a su amigo.
- **Reconoce** la cantidad de ratones que ingresaron contándolos en voz alta y respondiendo ¿Quieren más ratones? ¿Qué harán para que se vayan? Luego se les explica que hay que regresarlos a sus cuevas que estarán pegadas en la pared.
- **Relaciona** la cantidad que había antes comparando cuántos van quedando a medida que se van sacar al responder ¿Cuántos ratones han sacado? ¿Cuántos quedan? ¿Al final cuántos ratones quedaron?
- **Identifica** la cantidad de ratones que quedó marcando con un aspa.

Actividad N°34**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Ordenar

Ordenar de menor a mayor mediante material concreto y gráfico escuchando con atención.

- **Percibe** el cuento ricitos de oro utilizando las imágenes como títere y paleógrafos como paisaje.
- **Identifica** los tamaños de las cosas referidas al cuento y se dan cuenta que están desordenados
- **Relaciona** el tamaño de las imágenes respondiendo si el osos bebe se podrá sentar en la silla grande de papa o si el oso papa puede echarse en la cama del osos bebe etc.
- **Ordena** de menor a mayor las imágenes del cuento, pegándolos correctamente en la pizarra.

Actividad N° 35**Capacidad:** Orientación espacio temporal**Destreza:** Ubicar

Ubicar la noción espacial: de un lado hacia el otro lado mediante la utilización del

esquema corporal y material concreto asumiendo las normas de convivencia

- **Percibe** en el patio del colegio las ramas del árbol de molle que se mueven de un lado al otro por el viento y responden ¿Por qué crees que las ramas se mueven de un lado a otro?
- **Identifica** los movimientos pasando la pelota de un lado a otro.
- **Relaciona** el movimiento de las ramas con el movimiento corporal a través de un juego en la que forman una ronda para que intercambien las posiciones con sus compañeros que están al frente de ellos dando tiempo usando un silbato.
- **Ubica** las pelotas que guardaron antes sacándolas de las cajas y pasándolas a una bolsa grande.

Actividad N° 36

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar y quitar mediante el uso de material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** las cosas de una lista con imágenes que hizo la profesora tras recordar lo que tenía que llevar.
- **Identifica** las cosas que no debieron ser traídas mencionándolas, luego se les comenta que la mochila es muy pequeña para guardar tantas cosas por lo que solo se podrá guardar las cosas correctas cuando se quiten las otras que no se debieron de traer.
- **Relaciona.** Las cantidades de las cosas de la mochila con las que están afuera respondiendo, ¿Cuántas cosas has sacado? ¿Cuántas cosas has agregado? ¿Cuántas cosas falta agregar o quitar?
- **Identifican** los objetos que quitaron y agregaron colocando imágenes que se le da en la pizarra y responden cada uno al final ¿Cuántos objetos sacaste en total? ¿Cuántas cosas agregaste?

Actividad N° 37

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la cantidad de elementos al agregar y quitar mediante el uso de material concreto siguiendo las indicaciones.

- **Percibe** los caramelos que están esparcidos en el suelo del patio
- **Identifica** cuántos caramelos ha recogido cada uno, luego contamos cuántas pelotas tiene la máquina.
- **Relaciona** las cantidades que debe agregar y quitar diciéndoles que cuando saquen las pelotas podrán agregar los caramelos que tienen.
- **Identifica** las cantidades cuando sacan las pelotas y cuando agregan los caramelos respondiendo ¿Cuántas pelotas has sacado? ¿Cuántos caramelos has colocado? ¿Cómo lograste que la máquina funcionara? Las mismas preguntas se realizan para cada alumno. (Ficha evaluativa N°1)

Actividad N° 38**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Relacionar

Relacionar Número y cantidad de 6 al 10 utilizando material gráfico asumiendo con escuchando con atención.

- **Percibe** en una lámina a unos payasos que tiene en la cabeza una cantidad de cubos de 6, 7, 8,9 hasta el 10, los niños escribirán al finalizar el numeral de los cubitos que tiene los payasitos.
- **Identifica** una cierta cantidad de cubos al igual que los payasos forman una torre encima de su carpeta. Respondiendo a la pregunta ¿Cuántos cubos has utilizado para formar la torre?
- **Relaciona** la cantidad de cubos con la cartilla del numeral correcto. (Ficha evaluativa N°2)

Actividad N°39**Capacidad:** orientación espacio temporal**Destreza:** Ubicar

Ubicar la noción espacial: de un lado hacia el otro lado mediante esquema corporal y material gráfico asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** banderas de Chile y de Perú que flamean en el mástil del patio.
- **Identifica** a través del juego “pasa la frontera” de un lado hacia el otro lado, se colocará una cinta de masking en el centro del patio y se le indicará guiado por la bandera de Chile o Perú ¡Ahora pasan al lado de Chile! ¡Ahora cruzan la frontera de Perú!
- **Relaciona** las nociones de un lado hacia el otro lado realizados en el juego con los movimientos de su cuerpo respondiendo ¿Cuándo se cruzó las fronteras hacia qué lado han ido?
- **Ubica** las pelotas de un país al otro país lanzando de un lado a otro según la indicación. (Ficha evaluativa N°3)

Actividad N° 40**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** ordenar

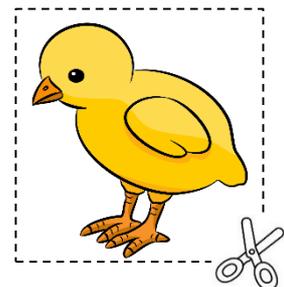
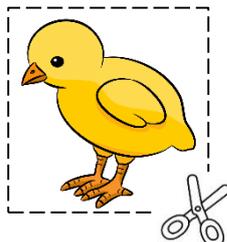
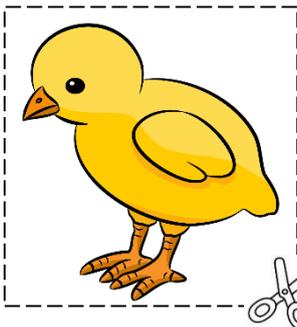
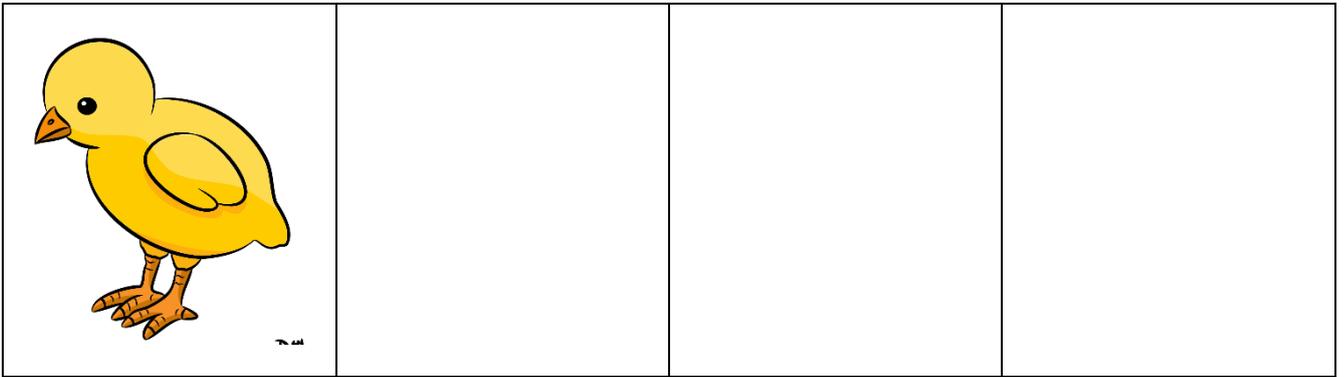
Ordenar objetos de menor a mayor mediante material concreto siguiendo indicaciones.

- **Percibe** los árboles del patio y responden y se les indica que respondan si todos los árboles son del mismo tamaño y señalen cuál es el más pequeño, qué árbol le sigue del más pequeño, etc.
- **Identifica** los tamaños de la silueta de los árboles que se le entrega a cada niño mencionando quién tiene el más pequeño, quién el más grande, etc.
- **Relaciona** los tamaños de las siluetas y se orden en una fila de árbol más pequeño al más grande.
- **Ordena** cuatro imágenes de árboles de menor a mayor recortándolo y pegándolo. (Ficha evaluativa N°4)

3.2.2.3. Materiales de apoyo (fichas y lecturas)

Hoja aplicativa N°1

NOMBRE:

CAPACIDAD : Orientación espacio - temporal
DESTREZA : Ordenar**Ordena** de manera descendente las imágenes de los pollitos, recortando y pegando.

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso de la Unidad II

Ficha de Proceso N° 1

NOMBRE:

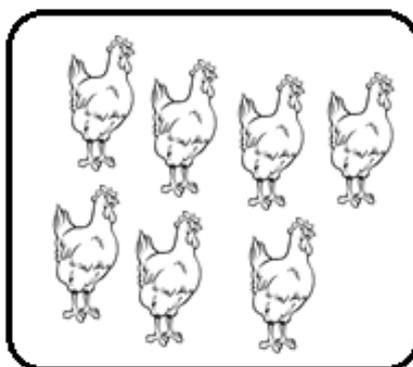
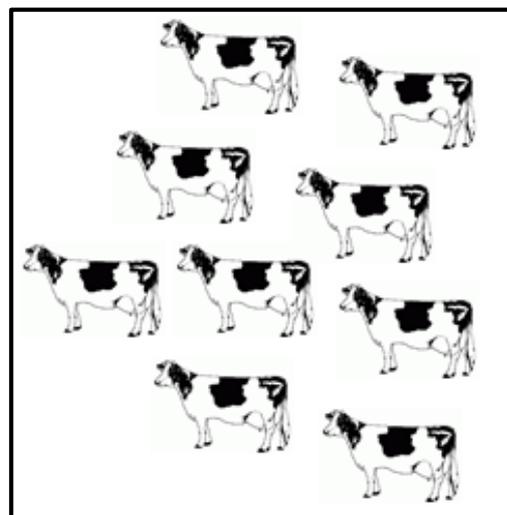
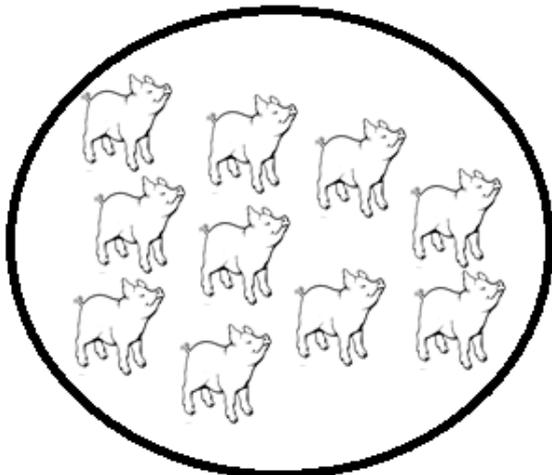
CAPACIDAD : Orientación espacio - temporal
DESTREZA : Ubicar

Ubica las pelotas de un lado a otro por medio de una carrera

INDICADORES	Calificación
Ubica la noción espacial de un lado a otro lado sin dificultad.	A
Ubica la noción espacial de un lado a otro lado con poca dificultad.	B
Ubica la noción espacial de un lado a otro lado con mucha dificultad.	C

Ficha de Proceso N° 2

NOMBRE:

CAPACIDAD : Comprensión
DESTREZA : Relacionar**Relaciona** la cantidad de los animales de la granja con los carteles de los numerales uniendo con una línea.

Indicadores	Calificación
Relaciona la cantidad de animales con el numeral sin dificultad.	A
Relaciona la cantidad de animales con el numeral con dificultad.	B
Relaciona la cantidad de animales con el numeral con mucha dificultad.	C

Ficha de Proceso N° 3

NOMBRE:

CAPACIDAD : Comprensión

DESTREZA : Identificar

Identifica cuántos piojos sacaron de Mateo, Rubick y Joseph respondiendo ¿Cuántos piojos sacaron? ¿Cuántos piojos quedó en su cabeza?

INDICADORES	Calificación
Identifica la cantidad de piojos que se quitaron respondiendo todas las preguntas sin dificultad.	A
Identifica la cantidad de piojos que se quitaron respondiendo algunas de las preguntas con poca dificultad.	B
Muestra dificultad al identificar la cantidad de piojos que se quitaron tras no responder a la preguntas con mucha dificultad.	C

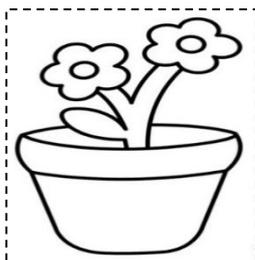
Ficha de Proceso N° 4

NOMBRE:

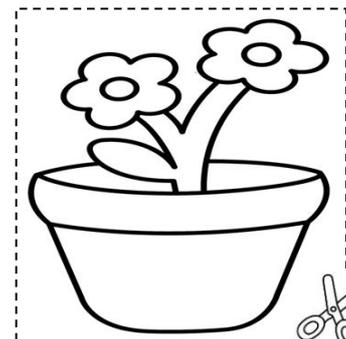
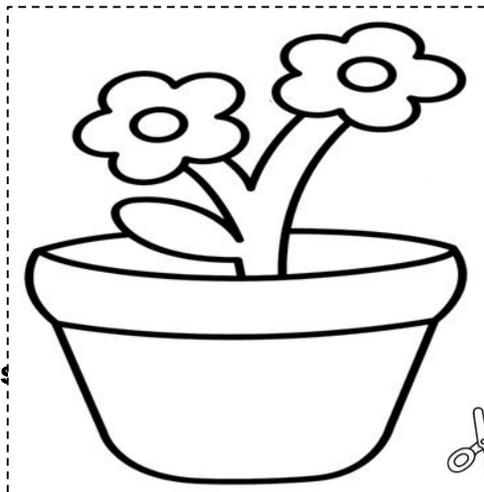
CAPACIDAD : Orientación espacio - temporal
 DESTREZA : Ordenar

Ordena en forma descendente los maceteros, recortando y pegando.

Indicadores	Calificación
Ordena en forma descendente los maceteros, recortando y pegando sin dificultad.	A
Ordena en forma descendente los maceteros, recortando y pegando con dificultad.	B
Ordena en forma descendente los maceteros, recortando y pegando con mucha dificultad.	C



has finales



Ficha Evaluativa N°1

NOMBRE:

CAPACIDAD Comprensión
DESTREZA Relacionar

Identifica las cantidades cuando sacan las pelotas y cuando agregan los caramelos respondiendo ¿Cuántas pelotas has sacado? ¿Cuántos

Indicadores	Calificación
Relaciona el numeral con la cantidad correcta sin dificultad.	A
Relaciona el numeral con la cantidad correcta con dificultad.	B
Relaciona el numeral con la cantidad correcta con mucha dificultad.	C

Ficha Evaluativa N°2

NOMBRE:

CAPACIDAD: Comprensión
DESTREZA: Identificar

Relaciona la cantidad de cubos con la cartilla del numeral correcto

Indicadores	Calificación
Identifica la cantidad al agregar y quitar respondiendo todas las preguntas.	A
Identifica la cantidad al agregar y quitar respondiendo algunas preguntas.	B
Muestra dificultad al identifica la cantidad a agregar y quitar tras no responder ninguna pregunta.	C

Ficha Evaluativa N°3

NOMBRE:

CAPACIDA: Orientación espacio temporal

DESTREZA: Ubicar

Ubica las pelotas de un país al otro país lanzando de un lado a otro según la indicación

Indicadores	Calificación
Ubica la noción espacial “de un lado hacia el otro lado” de las pelotas sin dificultad	A
Ubica la noción espacial “de un lado hacia el otro lado” de las pelotas con poca dificultad	B
Ubica la noción espacial “de un lado hacia el otro lado” de las pelotas con mucha dificultad	C

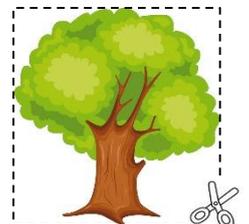
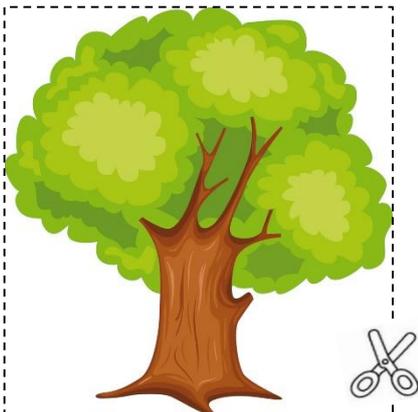
CAPACIDAD: Orientación
espacio temporal
DESTREZA: Ordenar

Ficha Evaluativa N° 4

NOMBRE:

Ordena cuatro árboles de menor a mayor recortándolo y pegándolo.

Indicadores	Calificación
Ordenan de menor a mayor todos los árboles correctamente	A
Ordenan de menor a mayor solo 3 árboles	B
Ordenan de menor a mayor solo 2 árboles	C



4. Conclusiones

A lo largo del siguiente trabajo desarrollado, hemos constatado su importancia porque ha ayudado a investigar sobre las diferentes teorías cognitivas, sociocontextuales y humanistas, las que ayudan a ampliar nuestros conocimientos y sus aportes en el campo educativo, en especial para el trabajo propuesto.

Lo que se puede resaltar de cada teoría es que la educación ha ido cambiando a lo largo de la historia con mucha trascendencia para su época y su entorno. Cada teoría siempre se ha constituido en un aporte para el bien de la educación, los cuales aparentemente se preciaban de ser los mejores en su tiempo. Sin embargo, esto no ayudaba al estudiante porque solo se formaba para el “qué” del aprender y no para tener una experiencia cognitiva, llevando la vida de las personas a ser menos independientes.

En este tiempo el estudiante ha ido modernizándose hasta que la educación cambió “el cómo” educar para su entorno, y ahora en pleno siglo XXI podemos decir que la tecnología ha creado una globalización internacional, uniendo a muchos países, donde la manera de pensar del hombre ha cambiado totalmente y que se ve como la ciencia avanza pero el hombre retrocede en su formación humana. Puede haber un conocimiento muy moderno y sofisticado pero la educación en la formación humana se ve truncada.

A raíz de todo ello nace un nuevo paradigma para este mundo modernizado dando a conocer el “para qué” formar a los estudiantes en pleno siglo XXI y la respuesta que se puede dar es formar al hombre de manera integral, lo cual se dará con la teoría socio cognitiva humanista, que quiere decir que el alumno no vale solo por sus conocimientos sino por lo que da a conocer con su vida los valores que vive. Esto es lo que busca el nuevo paradigma y porque no decir lo que espera la educación en el Perú, hombres con valores y sabios que sepan llevar adelante la sociedad sin perder el horizonte y sin perderse en ella.

En conclusión, consideramos este nuevo enfoque como la mejor opción dentro de la educación, porque nos permite programar con una visión amplia y completa, idónea para formar a los niños no solo de manera cognitiva y social sino además desarrollar valores que edifican a la persona como un pilar

importante dentro de su entorno, con bases firmes que le permitan afrontar los exigentes cambios de la sociedad. Teniendo como soporte muy importante el papel del docente que es el acompañante, el mediador en los momentos en que el estudiante necesita estar motivado para que su aprendizaje sea significativo, y no podemos dejar de lado a los padres de familia que juegan un papel muy trascendental en el proceso de su aprendizaje y vivencia personal (formación en valores).

Recomendaciones.

En este mundo tan globalizado y distanciado en la sociedad como humano se necesita un cambio, si queremos lograr una sociedad con grandes retos y lleno de valores se necesita aplicar una nueva teoría el cual nos llevará a una nueva visión para ello apliquemos la teoría socio cognitivo humanista que trata de una formación integral se les recomienda a los docentes de educación Inicial:

- Aplica el modelo T en su programación anual y unidades.
- Las sesiones de aprendizaje deben ser muy claras y específicas de acuerdo a su edad.
- Las motivaciones deben ser relevantes para rescatar los saberes previos.
- Mantener siempre motivados a los estudiantes durante la clase.
- Respeta los procesos de aprendizaje de cada niño.
- Secuencia y contextualiza los contenidos de acuerdo a la edad.
- Vive los valores con tu testimonio de vida.
- Muestra tu creatividad al desarrollando las actividades que sean lúdicas y significativas.
- Para crear una reflexión significativa realiza preguntas abiertas sobre su proceso de aprendizaje.
- Propiciar trabajos en equipo para desarrollar sus habilidades lingüísticas.
- Desarrolla el pensamiento crítico por medio de preguntas que crean un análisis constructivo.

REFERENCIAS

- Cromos (s.f.). *La importancia de la educación inicial en la primera infancia*. Recuperado de. <http://www.cromos.com.co/actualidad/articulo-149145-la-importancia-de-la-educacion-inicial-la-primera-infancia>
- Latorre, M. (2016) *Diseño Curricular Nuevo para una nueva sociedad programación y Evaluación*. Lima: Editorial San Marcos E.I.R.L.
- Latorre, M; Seco del Pozo,C.(2016) *Diseño Curricular Nuevo para una nueva sociedad, I teoría*. Editorial Santillana S.A.
- Latorre, M (2016). *Teorías y paradigmas de la educación (2ª ed.)*. Lima: Editorial SM S.A.C.
- Linares, A (s.f.) *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky*. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- MINEDU (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Psicocode (s.f.) *El constructivismo: Bruner y Ausubel*. Recuperado de <http://www.psicocode.com/resumenes/6educacion.pdf>
- Romero, F (2009). *Aprendizaje significativo y constructivismo*. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>
- Rey, E y Perichinsky,G (s.f.) *La teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg aplicada a la creación de programas*. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/20668/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Secretaría de educación pública (2001). *Programa y materiales de apoyo para el estudio*. Recuperado de <http://enrrfm.edu.mx/progprees/PENSAMIENTOMATEMATICOINFANTIL.pdf>