



**UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT**

FACULTAD DE EDUCACIÓN PSICOLOGÍA

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

**DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS
BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE NIVEL INICIAL DEL
ÁREA DE MATEMÁTICAS EN UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA
DE SAN JUAN DE MIRAFLORES**

GRASSE KATHERINE DIAZ PAUCCA

ANGELITH KATHERINE ORTEGA RAMOS

Proyecto para optar el Título Profesional

Lima – Perú

2017

Dedicado a:

Dedicamos este trabajo a
Dios porque nos da el don de la vida y la
sabiduría,
por ayudarnos a resolver con inteligencia cualquier
dificultad, a nuestras familias por el apoyo
incondicional que siempre nos brindan.

Agradecimiento

Damos gracias de lo más profundo de nuestro ser, a Dios porque es el único y poderoso que nos da las fuerzas necesarias para seguir adelante, por enseñarnos el camino magnífico de la vida y guiarnos cada día con su Espíritu Santo.

A nuestra familia por el apoyo incondicional que nos demuestra día a día el cariño y amor durante toda nuestra carrera profesional.

Finalmente a todas aquellas personas que nos apoyaron y contribuyeron para la culminación de nuestro proyecto.



**DECLARACIÓN DE AUTOR
ÍAPAT - 2017**

Código UMCH	Nombres y apellidos	N° DNI
2012536	Grasse Katherine Diaz Paucca	74162447
2012578	Angelith Katherine Ortega Ramos	44296466

Ciclo: Enero – febrero 2017

CONFIRMO QUE,

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

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

Firma

Firma

ÍNDICE

Dedicatoria	I
Agradecimiento	II
Declaracion de Autoria	III
Resumen.....	IV
Introducción	8
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	10
1.1. Título y descripción del trabajo	10
1.1. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	11
1.2. Justificación	12
Capítulo II: Marco teórico	14
2.1. Bases teóricas del Paradigma Sociocognitivo-humanista.....	14
2.1.1. Paradigma cognitivo.....	14
2.1.1.1. Teoría del aprendizaje constructivo de Jean Piaget.....	14
2.1.1.2. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel	17
2.1.1.3. Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner.....	19
2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual	20
2.1.2.1. Teoría Socio- cultural de Vygostsky	20
2.1.2.2. Teoría Socio- contextual de Feuerstein	22
2.2 Teoría de la Inteligencia.....	23
2.2.1. Teoría Triárquica de la inteligencia de Sternberg.....	23
2.2.2. Teoría Tridimensional	25
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	26
2.4. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución.....	28
2.5. Definición de términos básicos	30

Capítulo III: Programación curricular	33
3.1. Programación general	33
3.1.1. Competencias del área.....	33
3.1.2. Panel de capacidades y destrezas.....	33
3.1.3. Definición de capacidades y destrezas	34
3.1.4. Procesos cognitivos	35
3.1.5. Métodos de aprendizaje	36
3.1.6. Panel de valores y actitudes.....	38
3.1.7. Definición de valores y actitudes.....	39
3.1.8. Evaluación de diagnóstico.....	40
3.1.9. Programación anual	50
3.2. Programación específica.....	51
3.2.1. Unidad de aprendizaje – 1.....	52
3.2.1.1. Modelo T y actividades de la Unidad de aprendizaje.....	53
3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia.....	67
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.....	75
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso de la Unidad I.....	79
3.2.1.5. Evaluaciones finales de la Unidad de aprendizaje.....	83
3.2.1.6. Anexos de la Unidad I.....	88
3.2.2. Unidad de aprendizaje - 2	101
3.2.2.1. Modelo T y actividades de la Unidad de aprendizaje.....	102
3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia.....	117
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.....	126
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso de la Unidad II.....	127
3.2.2.5. Evaluaciones finales de la Unidad de aprendizaje.....	131
3.2.2.6. Anexos de la Unidad II.....	135
4. Conclusiones.....	153
Recomendaciones.....	154
Referencias.....	155

Resumen

El presente presente trabajo de suficiencia profesional, se centra en la importancia en el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en la educación inicial en niños de cuatros años de la Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores. Tiene como objetivo general diseñar un modelo didáctico de desarrollo de habilidades matemáticas básicas, teniendo como objetivos específicos, diseñar un modelo didáctico de desarrollo de la comprensión y orientación espacio temporal, en los estudiantes de nivel inicial. Este proyecto educativo, tiene como importancia afianzar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas; sustentadas con el Paradigma sociocognitivo - humanista, que tiene como fin proponer nuevos métodos y estrategias de aprendizajes por competencia y capacidades, logrando el desarrollo en los niños de cuatro años de nivel inicial.

Se tiene como referencia las bases teóricas de los paradigmas socio cognitivo – humanista, que engloba al paradigma cognitivo de Jean Piaget, Bruner y Ausubel; también se presenta el paradigma socio cultural contextual de Vygotsky y Feuerstein; y por último, no menos importante, se tiene la teoría de la inteligencia: en ella se encuentra la teoría de la Triárquica de Sternberg y la teoría tridimensional de Román y Diez. Asimismo se elaboró una programación curricular utilizando el Modelo T, que es la herramienta del Paradigma sociocognitivo– humanista, que tiene como finalidad desarrollar las habilidades cognitivas del alumno, el esquema mental y en la parte afectiva como los valores y actitudes. Por lo tanto, se presenta así una propuesta concreta y completa para desarrollar las competencias de los estudiantes de nivel inicial de cuatro años en el área de Matemáticas, desarrollando las habilidades básicas en esta área, de acuerdo al nivel de aprendizaje. Utilizando nuevas estrategias que favorecerá al infante, en su avance cognitivo, afectivo y social, siendo el docente el mediador o guía, para la adquisición de nuevos conocimientos.

Introducción

La educación actual ha pasado por muchos cambios, uno de los factores es la parte social, que involucra la educación como una formación general. La metodología del docente era tradicional y solo el estudiante era el receptor de los conocimientos que se le brindaba. En la actualidad el estudiante es el principal protagonista de su aprendizaje y el docente es el guía o mediador. Otro factor que ocasionó el cambio en la educación es la economía, ya que los países decidieron invertir en la educación de la población y así obtener un desarrollo prospero en su nación y por último tenemos la globalización; siendo un factor muy importante para la evolución de la educación porque a través del tiempo, el uso de la tecnología (TICS) ha ido transformando y desarrollando como un implemento facilitador para el aprendizaje de los estudiantes.

De esta manera el Paradigma sociocognitivo-humanista permite que el estudiante, en la actualidad, aprenda por capacidades y destrezas a través de procesos mentales que facilitará el desarrollo de las habilidades cognitivas y afectivas, como los valores y actitudes. Como respuesta a los cambios de la realidad, en un mundo donde el acceso de la información es muy sencillo y por ende el ser humano necesita la capacidad de poder procesar la información, comprenderla y transformarla en conocimiento para tener un verdadero aprendizaje.

En la actualidad, se busca que los estudiantes se desarrollen por competencias, para ello hay que desarrollar la parte cognitiva, que es el desarrollo de habilidades a través de capacidades y destrezas. El estudiante debe desarrollar no solamente la parte cognitiva sino también en la parte afectiva, que son los valores y actitudes. Además se busca que el estudiante sea capaz de convivir con los demás en cooperación y armonía, buscando la adaptación al cambio y la interacción de su contexto.

Con este trabajo se busca desarrollar las habilidades matemáticas básicas, a través del modelo de Paradigma sociocognitiva-humanista por capacidades y competencias, logrando el desarrollo de un sistema estructurado de conocimientos para el proceso educativo en los niños de cuatro años de nivel

inicial, a través de nuevas estrategias, donde el alumno sea el protagonista de su aprendizaje, interactuando con su contexto y realidad. En esta perspectiva se trabajará con este modelo porque es un buen medio para el desarrollo cognitivo del infante, logrando así sus valores y actitudes que le permitirán desarrollarse en la sociedad.

Capítulo I: Planteamiento del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Desarrollo de habilidades matemáticas básicas en estudiantes de cuatro años de nivel inicial del área de Matemáticas en una Institución educativa privada de San Juan de Miraflores.

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

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

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

1.2. Objetivos del Trabajo de suficiencia profesional

1.2.1. Objetivos general

Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de habilidades matemáticas básicas en los estudiantes de cuatro años de nivel Inicial del área de Matemática en una Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores.

1.2.2. Objetivos específicos

Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de la comprensión en los estudiantes de cuatro años de nivel Inicial en una Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores.

Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de orientación espacio-temporal en los estudiantes de cuatro años de nivel Inicial en una Institución Educativa Privada de San Juan de Miraflores.

1.3. Justificación

En el mundo actual, el hombre requiere nuevas capacidades y destrezas para mejorar el desarrollo de sus habilidades, sobre todo en el área de la matemática, siendo una materia fundamental básica para el progreso de la humanidad ya que se desarrollarán capacidades que serán útiles en el estudio de todas las ciencias.

La matemática es una actividad humana que está presente en toda la sociedad, como un conocimiento que va permitir resolver los problemas que se puedan presentar en el entorno donde se desarrolla el alumno. MINEDU, 2016, nos menciona que “La matemática forma parte del pensamiento humano y se va estructurando desde los primeros años de vida en forma gradual y sistemática a través de las interacciones cotidianas” (p. 7). En ello radica su importancia desarrollar de manera efectiva la enseñanza de las matemáticas; por ser esencial la adquisición de nuevos conocimientos, logrando un verdadero aprendizaje que permita al hombre resolver problemas en su vida cotidiana.

El ser humano es un ser trascendente que desde muy pequeño se relaciona en diversas situaciones de su vida cotidiana, familiarizándose con el lenguaje matemático para razonar y deducir en distintos acontecimientos que se le presentan, porque sin ella no podría resolver nada.

De ahí radica, la importancia en la enseñanza en el nivel inicial en la etapa preescolar, ya que es ahí donde se forman los conceptos primarios o nociones básicas. Por ende los primeros esquemas son los instrumentos de aprendizaje del infante, esto llevará a obtener las capacidades efectivas para el estudio y la satisfacción de las necesidades del niño.

En la actualidad la matemática es la materia fundamental básica para el progreso de la humanidad y se puede decir que desde la educación inicial se inicia la formación del niño en esta materia.

Con este trabajo se espera desarrollar las habilidades matemáticas básicas a través del modelo pedagógico por capacidades y competencias, para lograr el desarrollo de un sistema estructurado de conocimiento. Puesto que, se observa que el aprendizaje del área de matemáticas en los niños del nivel inicial de cuatro años, no está siendo desarrollada adecuadamente para la efectiva adquisición de esta materia.

De esta manera, trabajar por competencia y capacidades según el Paradigma sociocognitivo - humanista, será de acuerdo a la etapa del desarrollo del niño, con esto se buscará el avance según sus habilidades y características que le corresponde al infante. En esta perspectiva se trabajará con el modelo del Paradigma sociocognitivo-humanista para mejorar las habilidades matemáticas básicas en los niños del nivel inicial de una Institución Educativa Privada, ya que es el mejor método de enseñanza para el desarrollo del aprendizaje en el infante.

Por tal motivo, se ha escogido este paradigma, como la mejor forma de desarrollar en los alumnos de cuatro años del nivel inicial en el área de la matemática, brindando nuevos métodos y estrategias de aprendizaje por competencias y capacidades. Con el fin de lograr el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas, formando alumnos competentes, capaces de desarrollarse en una sociedad globalizada.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista

El Paradigma sociocognitivo – humanista es la unión de dos paradigmas: el cognitivo que tiene por teóricos a Jean Piaget, Ausbel y Bruner, y del socio cultural – contextual con los teóricos Vygostsky y Feurstein.

2.1.1. Paradigma cognitivo

El Paradigma cognitivo estudia al individuo a través de sus procesos mentales, dando así un aprendizaje constructivo y significativo por parte de los estudiantes. Este paradigma, tiene por autores a Jean Piaget, Ausbel y Bruner.

2.3.1.1. Teoría del aprendizaje constructivo de Jean Piaget

Piaget en el año 1978 (citado por Latorre 2016) “afirma que nuestra relación con el mundo exterior esta mediatizada por las representaciones mentales que nos hacemos de el: estas estructuras mentales están organizadas en forma de estructuras jerarquizadas que varían con el proceso evolutivo del individuo” (p. 147-148). De esta manera, la evolución del ser humano se verá influenciada por la percepción de los sentidos, que tenga sobre el medio donde se desarrolle, debido a que ciertas estructuras mentales que el hombre tiene van a estar organizadas u estructuradas de acuerdo al proceso de evolución que tenga en su desarrollo.

Por tal motivo Piaget se centra en el estudio del desarrollo de la mente del ser humano, ya que se encontrará un grado de maduración de la capacidad intelectual; esto posibilitará no solo el desarrollo de la persona sino también en el nivel cognitivo.

Piaget en el año 1987, (citado por Latorre y Seco, 2016), expone que “la asimilación y la acomodación se implica mutuamente y está en conflicto permanente pues la inteligencia, para Piaget, busca el equilibrio cognitivo y hacia este equilibrio tienden todas sus estructuras” (p.152).

Se entiende que existen tres conceptos importantes para el desarrollo del individuo logrando las habilidades, como: la asimilación que es la integración de nuevos saberes a los esquemas mentales, que el ser humano tiene en su conocimiento. En la acomodación es el complemento de la asimilación ya que es la modificación de los nuevos conocimientos que se integran en los esquemas mentales del individuo y la equilibración; es la estabilidad del saber previo con la nueva información para adquirir un nuevo proceso de aprendizaje, logrando un conflicto cognitivo por parte del individuo.

Piaget en el año 1987, (citado por Latorre y Seco, 2016): “formuló la teoría de los estadios de desarrollo, afirma que a cada estadio le corresponde un grado de maduración física y psicológica del estudiante [...] La intervención educativa debe adaptarse a cada nivel de desarrollo del estudiante”

El desarrollo físico que atraviesa el infante se da por etapas al igual que el desarrollo cognitivo, ya que cada vez que el niño crece, también obtendrá más habilidades para desarrollarse y por lo tanto adquirirá más habilidades complejas para desenvolverse en el medio que le rodea. En ese instante es donde el docente toma un papel muy importante como mediador en el proceso de aprendizaje del desarrollo de las habilidades cognitivas del niño.

Según Piaget los estadios son cuatro como: Estadio sensomotriz (0-2 años), Estadio preoperatorio (2-7 años), Estadio lógico concreto (7- 12 años) y Estadio lógico formal (12-15 años).

1. **Estadio sensomotriz (de 0-2 años):** “No hay acciones mentales, hay acciones conductuales y ejecutivas” (Latorre, 2010, p. 149).

Esta primera fase se da el desarrollo cognitivo y para el autor se da entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples. Se caracteriza esta etapa porque se dará a partir de la interacción física con el entorno donde se desarrolla, como el juego, experimentación, etc. Los bebés menores de dos años van a jugar para satisfacer sus necesidades, entre ellos mismos y con su entorno, se encuentra el egocentrismo “yo”.

2. **Estadio preoperatorio (de 2 – 7 años):** “Se realizan acciones mentales, pero no son reversibles” (Latorre, 2010, p. 150).

“En este estadio los niños empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico” (Triglia, 2016, párr. 19)

De esta manera podemos manifestar que los estadios desarrollados por el teórico, menciona que el ser humano ha demostrado en su temprana edad, muchas competencias a nivel cognitivo a través de su marco contextual o entorno social. Por lo tanto, cada individuo aprende de manera individual a través de un proceso externo y luego a un proceso autorregulación comenzando desde el senso – motor hasta el estadio lógico formal.

El periodo de la fase preoperatorio (2-7 años) de la teoría de los estadios, aporta significativamente al nivel inicial, debido a que Piaget desarrolló este estadio para describir el estilo en el que el niño organiza sus esquemas cognitivos de acuerdo a su edad. Por ende, como educadoras del nivel inicial es muy importante el conocimiento de este estadio.

Asimismo, como docente de nivel inicial, percibe que el infante desarrolla un proceso de preparación de estructura; como son los estadios. Por esta razón se desarrolla el estadio pre-operacional, donde se realizará las acciones mentales hasta desarrollar las habilidades verbales. Lo cual el infante va descubrir su propio desarrollo a través de su contexto, realizando experiencias de

tipo concretas como la observación, manipulación, etc., permitiendo afianzar su desarrollo cognoscitivo. Favoreciendo el proceso de aprendizaje y a la vez la superación del egocentrismo del niño, porque al mejor desarrollo mental, habrá un mejor nivel de comportamiento.

Según Piaget, el niño al tener más estímulos positivos obtendrá más interés por descubrir su entorno, logrando así que su cerebro produzca nuevas conexiones. Por tal motivo es importante como educadoras que las actividades desarrolladas en clase sean más lúdicas, adquiriendo con ello conocimientos del desarrollo de las habilidades básicas de las matemáticas de forma activa y promoviendo su desarrollo intelectual. Utilizando técnicas y estrategias como medio para lograr el proceso de aprendizaje y así el reforzamiento de las capacidades en esta materia.

Definitivamente el área de las matemáticas, está relacionado con las actividades lúdicas (juego), siendo una estrategia muy útil para que el infante pueda desarrollar sus propias habilidades, tomando con interés el nuevo aprendizaje, y gracias a esto pueda ser un individuo relacionado con su contexto social.

2.1.1.1. Teoría del aprendizaje significado de Ausubel

Según Ausubel (1978), (citado por Latorre, 2016), menciona que “las estructuras cognitivas existentes en el individuo- conocimientos previos- son el factor principal que influye en el aprendizaje y la retención de los contenidos, de forma significativa” (p. 156).

Por lo que Ausubel afirma que el hombre por naturaleza tiene conocimientos previos, ya que gracias a esto se realizará nuevas estructuras cognoscitivas para que así se formen una nueva información, produciendo un desequilibrio en las estructuras ya existentes dando un aprendizaje significativo.

Ausubel (1978), formula la teoría del Aprendizaje significativo: “Ocurre cuando pueden relacionarse de forma sustancial y no arbitraria los nuevos contenidos con los ya existente”.

El individuo al poseer un aprendizaje significativo, realizará la acción de reorganizar sus conocimientos previos dando un sentido de coherencia en la nueva información que obtiene al descubrir por sí mismo de una forma sustancial, al experimentar mediante su realidad y no fuera de su contexto. Al lograr este nuevo aprendizaje significativo, el infante obtiene nuevos contenidos de una forma más clara y comprensible.

Más aún, el aprendizaje significativo tiene una relación con la enseñanza constructivista, porque se forma nuevas estructuras conceptuales o una nueva forma de conocer a través de experiencias, hechos u objetos. Asimismo, se manifiesta el tipo de aprendizaje por inducción; donde el infante descubrirá por sí mismo los nuevos conocimientos.

El aprendizaje es un cambio de nuevas estructuras cognitivas a través del esquema dinámico: “Aprender significativamente supone la posibilidad de atribuir significados a los que se aprende a partir de los que ya se conoce” (Latorre, 2016, p. 157).

El aprendizaje funcional llega a ser un nuevo conocimiento, cuando se puede transferir a otras situaciones, siendo muy importante el conocimiento previo ya que posibilitará los nuevos conocimientos que se adquiere. Transformándolo a la realidad, siendo útiles y necesarios para el aprendizaje significativo.

En el área de la matemática se podrá desarrollar un aprendizaje significativo al relacionarse con su propio contexto o realidad, permitiendo así que sus conocimientos previos tengan sentido con el aprendizaje que va adquirir. A través del uso de materiales lúdicos, innovadores, atractivos e interesantes para el alumno del nivel inicial.

Por tal motivo, como docente del nivel inicial, el aprendizaje significativo será muy importante para el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas, porque el infante descubrirá sus propios conocimientos, a través de experiencias más lúdicas y concretas. Estos aprendizajes se formularán por medio de sus conocimientos previos, relacionándolos con el contexto donde se desarrolla.

2.1.1.2. Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner

Según Bruner, citado por Latorre (2016) (p.159), en su teoría se menciona que: “[...] se dedicó al desarrollo intelectual de los niños, surgiendo una teoría del aprendizaje [...] donde promueve selectivamente la información y la procesa y organiza de una forma perspicaz”.

Debido a su teoría Bruner propone que el aprendizaje se dará de acuerdo al procesamiento de cada persona; es decir cada niño del nivel inicial tiene un ritmo diferente de aprendizaje, por lo que el autor considera que los estudiantes deben aprender por medio del descubrimiento, a través de la motivación que el docente realice.

Bruner (1976), formula “el proceso de andamiaje a partir de la Zona de desarrollo próximo de Vygotsky [...] a menos nivel de competencia, más ayuda y a mas nivel de competencia, menos ayuda del docente”.

Por tanto, la misión del docente es proporcionar la ayuda necesaria para el proceso de aprendizaje del individuo. De esta manera el principal protagonista de la adquisición de conocimientos será el infante.

Por esta razón el docente de nivel inicial debe ser innovadora proporcionando para el área de las matemáticas; materiales concretos y novedosos, que sean llamativos para la estimulación de los niños mediante la percepción y comparación.

En consecuencia, el docente de nivel inicial debe ser guía en el aprendizaje del niño, ya que se le otorgará todos los materiales necesarios para el nuevo conocimiento que se quiere enseñar al alumno de este nivel. A su vez se debe realizar sesiones de aprendizaje innovadoras, utilizando nuevas estrategias, para el uso exclusivo en el desarrollo de las habilidades de las matemáticas básicas en niños del nivel inicial.

2.1.1.3. Paradigma Socio-cultural-contextual

El Paradigma socio-cultural-contextual, permite que el ser humano desarrolle su propio aprendizaje a través de su contexto, desenvolviéndose libremente sin límites. Siendo el docente un mediador o guía, para la adquisición de nuevos conocimientos. Este paradigma es desarrollado por los teóricos: Vygotsky y Feuerstein.

2.1.1.4. Teoría socio-cultural de Vygotsky

Según Vygotsky (1978), afirma “El aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen, a desarrollarse en la vida intelectual de aquellos que lo rodean” (p.32).

Por lo que el desarrollo del descubrimiento del ser humano siempre va estar influenciada con su contexto real. Y se considera que no se limita responder de una manera que refleja a los estímulos, sino que actúa sobre ellos, los modifica y lo transforma.

Vygotsky (1978), manifiesta: “Intenta demostrar que las funciones psicológicas superiores- pensamientos, lenguaje, atención, conciencia, etc.- tienen origen en la vida social y que esas funciones son interiorizadas después por el sujeto” (p. 170).

Por ende el individuo logrará sus principales funciones psicológicas a nivel intelectual, esto repercutirá en su desarrollo de su vida, así logrando su proceso de aprendizaje. Por esta razón, el aprendizaje se dará antes que el desarrollo, siendo el aprendizaje y el desarrollo biológico interdependiente.

En su teoría de la Zona de desarrollo próximo, realiza un aporte muy importante, al desarrollar las capacidades de las personas: la zona de desarrollo real, zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo potencial.

- **Zona de desarrollo real (ZDR):** “expresa el conjunto de funciones que un sujeto puede hacer por sí mismo sin ayuda de nadie, pues son acciones ya consolidadas en sus esquemas mentales” (Vygotsky, 1978, p. 170).

En consecuencia, el ser humano va adquirir en su proceso de aprendizaje diversos conocimientos innatos, siendo así un aprendizaje adquirido y no enseñado; como ejemplo: gatear, caminar, comer, etc.

- **Zona de desarrollo próximo (ZDProx):** “es el espacio o distancia que hay entre la zona de desarrollo real o afectivo y la zona de desarrollo potencial; es la expresión de cambios cognitivos de sujetos a través de la apropiación de la cultura” (Vygotsky, 1978, p. 170).

- **Zona de desarrollo potencial (ZDPot):** “descubre las funciones que están en proceso de maduración y define la posibilidad de que un alumno tiene de logrará los objetivos de aprendizaje con la ayuda y /o interacción de otros compañeros o del maestro” (Vygotsky, 1978, p. 170).

De manera que, el sujeto será capaz de adquirir nuevos conocimientos con ayuda de mediadores, es decir, la intervención de personas (docentes, padres de familia, amigos, etc.) o instrumentos. Quienes van a favorecer el aprendizaje del sujeto y por ende su desarrollo.

La aportación que realiza Vygotsky en su teoría de la Zona de desarrollo Próximo, es de gran importancia; ya que relaciona el aprendizaje con el

desarrollo del individuo. Por esta razón en el área de matemática, el docente debe disponer de estrategias para crear nuevos conocimientos que faciliten la adquisición de estos aprendizajes.

Siendo el docente de nivel inicial un mediador para el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas, logrando actividades más activas y lúdicas para el logro de su aprendizaje. Por lo que la utilización de estrategias deberá de ser correctas para que el niño logre el proceso de aprendizaje a través de su contexto social. De modo que, el aprendizaje potencial llegue a ser un aprendizaje real, de esa manera indicará que el alumno del nivel inicial en el área de las matemáticas se apropie de todos los conocimientos necesarios para su edad.

2.1.1.5. Teoría socio – contextual de Feuerstein

Según Feuerstein, 1993 (citado por Latorre, 2016) “La inteligencia es el instrumento que posee la persona a través del cual puede llegar al conocimiento, [...] el aprendizaje es el resultado de una compleja interacción entre el organismo – la persona- y el ambiente o contexto en que vive” (Teoría de la interacción social) (p. 172).

La inteligencia del ser humano es la capacidad donde se puede relacionar su conocimiento previo para modificar y recibir una nueva información a través de la interacción con su contexto.

Feuerstein en 1993 (citado por Latorre y Seco, 2016), menciona en su teoría “La interacción social, cuyos elementos son básicos: La inteligencia; sistema abierto y regulable, capaz de dar respuestas adecuadas a los estímulos del ambiente; el potencial de aprendizaje [...] el sujeto aprende, así como por las estrategias cognitivas y meta cognitivas; y cultura, conjunto de conocimiento, valores, creencias... transmitiendo de una generación a otra” (p. 33).

De acuerdo al autor, la interacción del ser humano siempre va estar relacionada con aquellos componentes como la inteligencia donde se relaciona el ser humano con su contexto; el potencial de aprendizaje es donde el individuo va interiorizar con su alrededor, por lo tanto aprenderá de ello. Por último la cultura, donde el ser humano hace que través de su cultura aprenda y construya un nuevo conocimiento a base de valores y creencia.

Como docente de nivel inicial, se debe buscar que el infante, interiorice a través de su contexto social, desarrollando la metacognición; que permitirá conceptualizar realizando los procesos mentales, para así llegar a la nueva información, pero no dejando de lado sus valores y cultura. De esta manera, se podrá lograr el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en los niños de nivel inicial.

Asimismo en el área de las matemáticas el niño de nivel inicial interiorizará los contenidos desarrollando sus habilidades básicas de esta materia, mediante la interacción de su contexto social. De la misma forma, el docente brindará su pedagogía al niño como guía o mediador de su aprendizaje, integrando materiales que ayudará al relacionarse con su ambiente.

2.2. Teoría de la inteligencia

La teoría de la inteligencia esta compuesta por la teoría Triárquica de la Inteligencia de Sternberg y la teoría Tridimensional de Román y Díez.

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Sternberg (1988), en su teoría Triárquica de la inteligencia, nos menciona: “La inteligencia es un conjunto de procesos mentales a un contexto determinado a partir de la propia experiencia” (p. 82).

La inteligencia es un conjunto de procesos mentales, que serán configurados en un contexto determinado a partir de la propia experiencia del

infante. Por lo cual son conjuntos de acciones que se realizará para hacer el proceso cognitivo, esto va de la mano con el proceso didáctico, de acuerdo al nivel del ser humano.

Según Sternberg (1988), “Los tres principios en que se basa la inteligencia son el contexto, la experiencia del sujeto y sus procesos mentales cuando aprende” (p. 82). Por esta razón, los procesos mentales se relacionan con las actividades en función cognitiva, como la atención, el pensamiento, la memoria y el lenguaje. Asimismo, son procesos estructurados inconscientes donde se observa, piensa y adquieren información a través de sus experiencias, provocando la adquisición de nuevos conocimientos.

El autor Sternberg (1988), propone tres tipos de análisis de la inteligencia:

- ✓ **Teoría de procesos mentales:** en donde se relaciona con el mundo interno del sujeto.
- ✓ **Teoría experimental:** es la relación con la experiencia concreta del sujeto.
- ✓ **Teoría contextual:** es la relación del contexto en que vive el sujeto.

El autor nos menciona, que el ser humano se relaciona con los tres análisis de la inteligencia [Triárquica], desde muy temprana edad. Sabiendo esto, el individuo desarrollará procesos cognitivos a través de las experiencias, adquiriendo una nueva información.

El modelo que Sternberg, citado por Latorre y Seco (2016) nos menciona “Se ocupa más en **conocer el cómo** – los procesos que tienen lugar en cualquier acción del intelecto - **que el qué** - el resultado obtenido [...]” (p. 84). De esta manera, los procesos son los pasos mentales dinámicos y activos; así se puede decir que los procesos son como micro estrategias o los caminos que el docente va seleccionar para el aprendizaje del alumno. Siendo así que el propio alumno realice su propia metacognición y así sepa los pasos que realizó para obtener un nuevo aprendizaje.

Como docentes se puede observar que el infante de nivel inicial desarrolla su aprendizaje a través de sus saberes previos, por ende, se puede brindar nuevas estrategias donde ellos puedan transformar dicha información en nuevos conocimientos, a través de sus experiencias y descubrimientos. Por esta razón, la teoría Triárquica, ayudará al desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en los niños del nivel inicial a través de experiencias concretas y relacionando con su contexto.

Siendo a su vez el docente un mediador para el proceso mental de cada actividad matemática, logrando que el pre-escolar se apropie de los procesos mentales como estrategias de aprendizajes y así lograr el desarrollo de esta área.

2.2.2. Teoría Tridimensional

La teoría Tridimensional de la inteligencia escolar, desarrollada por Román y Diez (2006) (citado por Latorre, 2016), menciona que “La inteligencia es dividida por tres dimensiones: dimensión cognitiva, dimensión afectiva y la arquitectura mental, que son los esquemas mentales” (p. 178).

Esta teoría se caracteriza porque busca que el alumno desarrolle estas tres dimensiones: Inteligencia de procesos cognitivos que son las capacidades, destrezas y habilidades que desarrollará el alumno; en la inteligencia de procesos afectivos; son los valores y actitudes, que se trabajará junto con los procesos cognitivos.

Por último, los procesos mentales, más conocido como la arquitectura del conocimiento; será importante la forma de adquisición del conocimiento ya que, si los procesos mentales son bien ejecutados por el docente se logrará la memoria a largo plazo.

Asimismo el individuo desarrolla la parte cognitiva y afectiva, lo cual llevará un proceso en su desarrollo en las habilidades y capacidades, relacionando con los valores y actitudes en su contexto social.

Siguiendo la teoría Tridimensional, los docentes del nivel inicial lograrán desarrollar las dimensiones que ayudará el avance del infante en el área de las matemáticas; en la parte cognitiva, afectiva y arquitectura mental, ya que se podrá desarrollar en el niño las capacidades y destrezas de acuerdo al nivel de desarrollo intelectual, asimismo se relaciona junto con los valores y actitudes.

2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista

El Paradigma humanista es donde el individuo aprende porque se aprende o al mismo tiempo aprende lo que puede aprender. Este paradigma presenta cuatro fuentes: Antropológica, Psicológica, Pedagógica y Sociológica.

En la fuente antropológica, el hombre en la sociedad se formará a través de valores e integradora, interactuando con la cultura global y local. Según Latorre, 2016: la fuente psicológica se manifiesta que el ser humano desarrolla la parte cognitiva y afectiva. *“Aprende a pensar para aprender a aprender”* (p. 37.), esto favorecerá la adquisición de los conocimientos que adquiere el ser humano. En la fuente pedagógica, interviene el aprendizaje significativo porque prioriza el aprendizaje del alumno antes que la enseñanza. Y por último la fuente sociológica; el ser humano se interrelaciona con su contexto.

“El aprender a aprender, según el paradigma socio- cognitivo, está relacionado con los conceptos y teorías sobre la inteligencia, conocimiento, aprendizaje y estrategias de aprendizaje” (Latorre, 2016, p. 178).

De igual modo, el estudiante será el protagonista de su aprendizaje en el contexto en donde se desarrolle, por lo que el niño aprende a través del conocimiento que adquiere a lo largo de los conceptos que desarrolla su inteligencia.

Según Diez (2006) (citado por Latorre, 2016), nos menciona que “La inteligencia está formada por un conjunto de procesos cognitivos (capacidades – destrezas – habilidades), procesos afectivos (valores y actitudes) y un conjunto de estructura y esquema mentales (arquitectura de conocimiento)” (p. 184).

De acuerdo a lo mencionado, se buscará desarrollar personas competentes a través de sus capacidades y destrezas. Del mismo modo fomentando actitudes y valores que ayudará el desenvolvimiento efectivo en su contexto social.

Asimismo el Doctor Maritiano Román, es el autor del Paradigma sociocognitivo – humanista y del Modelo T, (citado por Latorre y Seco, 2016) nos menciona que se debe “Enseñar conocimientos a los estudiantes – aunque fuera a través con una enseñanza con metodología activa, de forma significativa y funcional, no era suficiente para dar respuesta a las necesidades que ya entonces demandaba la post – modernidad, la globalización y la sociedad de conocimiento” (p. 41).

A su vez, el Modelo T está compuesto de forma sintética, sistemática y global, permitiendo a la persona desarrollar todas las habilidades, competencias y capacidades. Por tal motivo, las actividades que se realizará son estrategias de aprendizaje que favorecerá el desarrollo de la inteligencia cognitiva y afectiva, siendo los contenidos y métodos de aprendizaje herramientas para la adquisición de conocimientos, de ahí se buscará desarrollar de forma mas lúdica la enseñanza de las matemáticas en los niños de nivel inicial.

Con el propósito de desarrollar las habilidades matemáticas básicas en los niños de nivel inicial, se buscará desarrollar de la misma forma este paradigma con una metodología activa, de forma significativa y funcional mediante el implemento del Modelo T. Que será útil para el desarrollo de los conocimientos en todas las áreas y esencialmente en la área de las matemáticas de nivel inicial.

2.4. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución

La Institución Educativa, en la que se explica el trabajo, está ubicada en el departamento de Lima, distrito de San Juan de Miraflores. Es de gestión particular – parroquial, promovida por la congregación de Jesuitas. Se encuentra en una zona de nivel socio económico C. Cuenta aproximadamente con 600 alumnos en tres niveles educativos: inicial, primaria y secundaria, con dos secciones por grado.

El colegio cuenta con aulas ventiladas, la iluminación es buena, algunos poseen sectores como el hogar, de lectura y pizarra de tiza. Pero la Institución solo tiene una sala de proyección que es utilizado por los tres niveles, de igual manera el equipo de sonido.

Los estudiantes de cuatro años de nivel inicial, presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas, como en la comprensión y en la orientación espacio temporal.

Esto se refleja en el bajo rendimiento en el área de la matemática por el escaso desarrollo de las habilidades básicas de esta área, tales como el desarrollo de la orientación espacio temporal y comprensión. Esto es debido a la falta de materiales concretos, actividades lúdicas, la mala infraestructura del aula que impide al alumno desenvolverse adecuadamente para su proceso de aprendizaje.

Además por parte de los docentes, la utilización de libros antiguos, la falta de motivación y estrategias para el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas. También la falta de atención que tienen los padres de familia ya que son comerciantes y dedican mayor tiempo a sus negocios.

Es por esto, que el presente trabajo de suficiencia profesional se enfoca en proponer actividades significativas de aprendizaje, siguiendo los aportes de las teorías cognitivas y sociocontextuales del aprendizaje. Se desarrolla así una propuesta completa, desde la programación general a la específica, moderna, innovadora, detallada y ordenada para aplicar de manera concreta y practica para el docente el nuevo enfoque por competencias.

2.5. Definición de términos básicos

Competencia:

“Es la adecuada integración de los siguientes elementos: capacidades-destrezas [habilidades cognitivas], valores-actitudes, dominio de contenidos sistemáticos y sintéticos (forma de saber hacer); todo ello aplicado de forma práctica para resolver problemas de la vida y en el trabajo de cada día en contextos determinados” (Sternberg, citado por Latorre, 2016, p. 87).

Capacidad:

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

Destreza:

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

Estrategia:

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

Método:

“Es el camino para llegar a una meta. El método de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos. [...] Cada estudiante, con sus diferencias individuales, tiene un estilo peculiar de aprender, es decir, una manera concreta de recorrer el camino del aprendizaje” (Latorre, 2016, p. 339).

Valor:

“Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen ser valioso y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. Su componente principal es el afectivo, aunque también posee el cognitivo. Un valor es aquella persona, situación, objeto, etc., que posee elementos de bien, verdad o belleza” (Latorre, 2016, p. 135).

Actitud:

“La forma en que una persona reacciona habitualmente frente a una situación dada. Este algo puede ser una persona, objeto material, situación, ideología, etc. la actitud viene a ser la predisposición que se tienen para ser motivado en relación con una persona o un objeto. Su componente principal es el afectivo. Un conjunto de actitudes vividas e interiorizadas indican que un valor ha sido asumido por el sujeto en mayor o menor grado” (Latorre, 2016, p. 135).

Procesos:

“Son pasos mentales dinámicos y activos; elementos más concretos del pensar [...] podemos decir que los procesos son micro estrategias que se utilizan para pensar correctamente” (Sternberg, citado por Latorre y Seco, 2016, p. 84).

Habilidades matemáticas básicas:

“En el contexto, desarrollar en el alumno un sistema estructurado de conocimiento y habilidades matemáticas, es hoy un elemento básico en el proceso educativo” (Rencoret. M, 1994, p. 14)

Comprensión:

“Se entiende como razonamiento o modo de pensar que permite extraer determinadas conclusiones a partir de conocimiento que se dispone” (Latorre, 2016, p. 207).

Orientación espacial- temporal:

“Es una habilidad general que se desarrolla mostrando sentido de la ubicación/ localización, de ritmo, de la orientación, del movimientos, del equilibrio y del autocontrol corporal” (Latorre, 2016, p. 207).

Capítulo III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
COMPRESION (Construye la noción de cantidad)	“Se entiende como razonamiento o modo de pensar que permite extraer determinadas conclusiones a partir de conocimiento que se dispone” (Latorre, 2016, p. 207).
ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL (Establece relaciones espaciales)	“Es una habilidad general que se desarrolla mostrando sentido de la ubicación/ localización, de ritmo, de la orientación, del movimientos, del equilibrio y del autocontrol corporal” (Latorre, 2016, p. 207).

3.1.2. Panel de capacidades y destrezas

PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS		
Capacidades	COMPRESIÓN (Construye la noción de cantidad)	ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL (Establece relaciones espaciales)
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Agrupar • Ordenar / secuenciar • Estimar • Relacionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar • Representar

3.1.3. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDAD	DESTREZAS
<p>1. COMPRENSIÓN (Construye la noción de cantidad) Se entiende como razonamiento o modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento que se dispone. (Latorre, 2016, p. 207)</p>	<p>1.1. Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. <i>Identificar = reconocer</i>. Para identificar hay que conocer previamente. (Latorre y Seco, 2016, p. 333)</p> <p>1.2. Agrupar: Agrupar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación. (Latorre y Seco, 2016, p. 328).</p> <p>1.3. Ordenar: Colocar objetos de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica. (Latorre y Seco, 2016, p. 333)</p> <p>1.4. Estimar: Contribución de una mejor forma de pensar de los alumnos, empleando las estrategias matemáticas en las habilidades matemáticas de los niños que ayudará a desarrollar la estimación u conteo en los menores.</p> <p>1.5. Comparar: Cotejar -- confrontar – examinar, comparando dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes o diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios (Latorre y Seco, 2016, p. 328).</p>
<p>2. ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL (Establece relaciones espaciales) “Es una habilidad general que se desarrolla mostrando sentido de la ubicación / localización, del ritmo, de la orientación, del movimiento, del equilibrio y del autocontrol corporal” (Latorre, 2016, p. 207).</p>	<p>2.1. Ubicar: Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar-situar hecho y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados. En el espacio: ¿Dónde está, o dónde sucedió? En el tiempo: ¿Cuándo sucedió? (Latorre y Seco, 2016, p. 338)</p> <p>2.2. Representar gráficamente: Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc.(Latorre y Seco, 2016, p. 336)</p>

3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES		
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
<p>1. COMPRENSIÓN (<i>Construye la noción de cantidad</i>)</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” (Latorre, 2016, p. 207).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Identificar.
	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Agrupar
	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar / secuenciar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Relacionar • Secuenciar
	<ul style="list-style-type: none"> • Estimar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe • Manipular • Identificar • Estimar
	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Relacionar
<p>2. ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL (<i>Establece relaciones espaciales</i>)</p> <p>“Es una habilidad general que se desarrolla mostrando sentido de la ubicación / localización, del ritmo, de la orientación, del movimiento, del equilibrio y del autocontrol corporal” (Latorre, 2016, p. 207).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Relacionar • Ubicar
	<ul style="list-style-type: none"> • Representar gráficamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Organizar • Representar gráficamente

3.1.5. Métodos de aprendizaje.

DESTREZAS Y METODOS DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL		
Capacidades	Destrezas	Métodos generales de aprendizaje
COMPRESION (Construye la noción de cantidad)	Identificar	<ul style="list-style-type: none"> • “Identificación de los objetos según el color, tamaño y forma, mediante la utilización de material concreto y gráfico” (Latorre, 2016, p. 197). • “Identificación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos: muchos, pocos, etc., utilizando material concreto y grafico” (Latorre, 2016, p. 197). • “Identificación de las partes del propio cuerpo adoptando diferentes posturas y posiciones: adelante-atrás, arriba-abajo, etc. realizando actividades diversas” (Latorre, 2016, p. 197).
	Agrupar	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupación de un grupo de objetos con un criterio fijo: color, forma y tamaño mediante la utilización de material concreto y gráfico. • Agrupación de objetos a través de actividades lúdicas. • Agrupación de número y cantidad mediante la utilización de material concreto, grafico.
	Ordenar / secuenciar	<ul style="list-style-type: none"> • “Ordenación de información mediante la utilización de criterios de secuenciación, como color, forma, tamaño, tiempo, ubicación, etc.” (Latorre y Seco, 2016, p. 351). • “Ordenación de series utilizando diversos criterios, como tamaño, forma, etc.” (Latorre y Seco, 2016, p. 351). • “Ordenación de hasta cinco objetos utilizando criterios de libre elección” (Latorre y Seco, 2016, p. 351).
	Estimar	<ul style="list-style-type: none"> • “Estimación del valor una magnitud mediante la observación y la comparación” (Latorre, 2016, p. 172). • “Estimación de un resultado mediante la realización de un cálculo mental sencilla” (Latorre, 2016, p. 172).

	Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> • “Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico” (Latorre, 2016, p. 172). • “Relación de número y la cantidad al resolver situaciones sencillas mediante la utilización de diferentes técnicas y/o estrategias” (Latorre, 2016, p. 172). • “Relación de objetos con el número presentado utilizando material gráfico y concreto” (Latorre, 2016, p. 172).
ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL (Establece relaciones espaciales)	Ubicar	<ul style="list-style-type: none"> • “Ubicación del espacio y objetos, mediante la utilización de material gráfico, concreto y de actividades lúdicas” • “Ubicación en el espacio, direcciones y trayectorias a través de las posiciones que toma el cuerpo y objetos en el espacio físico y material” gráfico. (Latorre, 2016, p. 173). • “Ubicación en el espacio: “arriba” “abajo” “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima” o “debajo”, mediante la realización de ejercicios diversos” (Latorre, 2016, p. 172).
	Representar	<ul style="list-style-type: none"> • “Representación de dibujos, figuras a través de diversas técnicas” (Latorre, 2016, p. 170). • “Representación de formas geométricas mediante la utilización de material gráfico y material concreto” (Latorre, 2016, p. 170). • “Representación de construcción de formas geométricas mediante la utilización de material concreto (maderas, plástico, etc.) y material gráfico” (Latorre, 2016, p. 170).

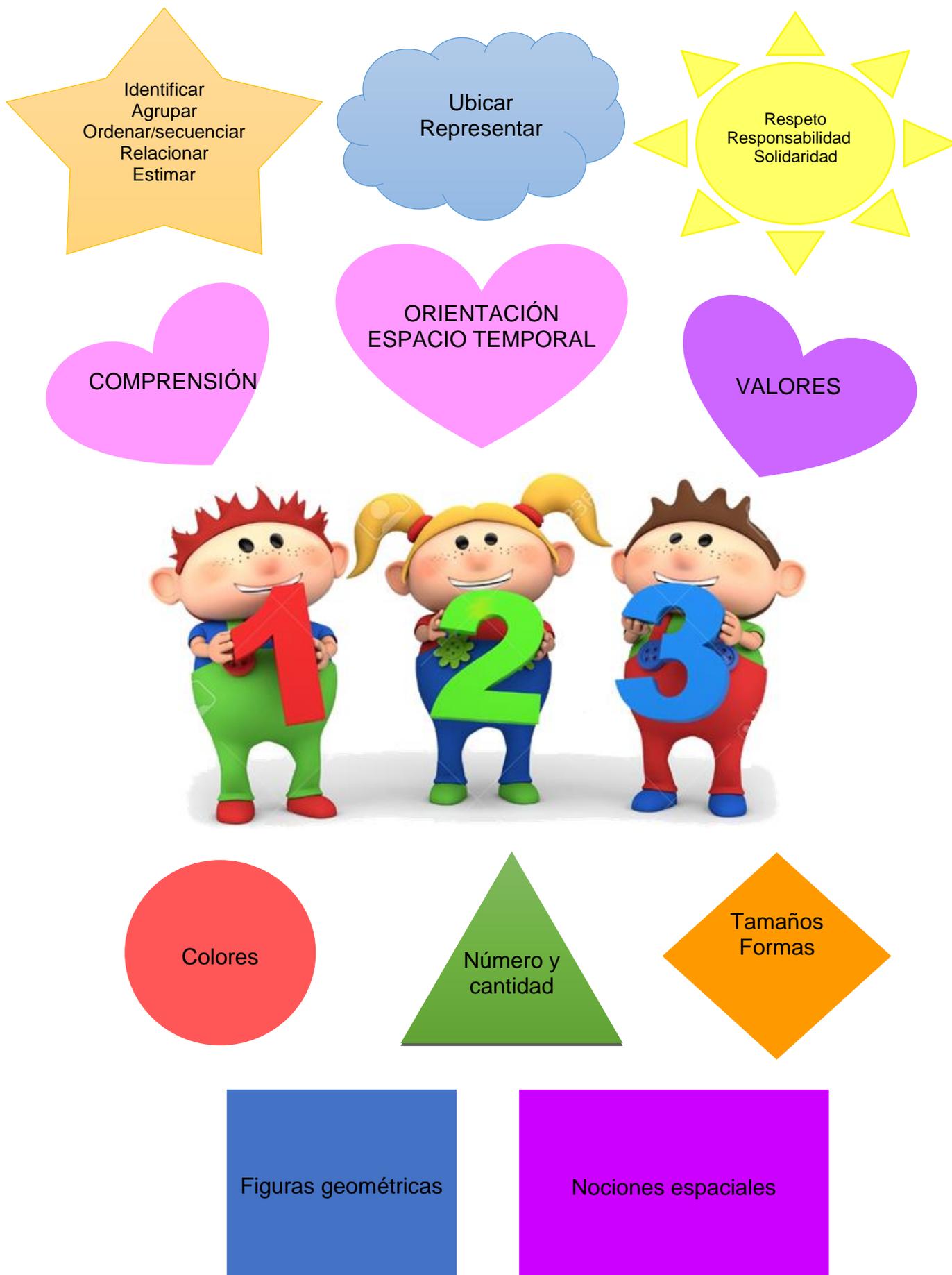
3.1.6. Panel de valores y actitudes

VALORES Y ACTITUDES DE UNA I. E.			
VALORES	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra orden y limpieza en sus trabajos. ✓ Ser puntual al entregar los trabajos asignados. ✓ Mostrar constancia al realizar sus tareas. ✓ Cuida sus pertenencias y materiales del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha con atención a los demás. ✓ Respetar las opiniones de mis compañeros. ✓ Asumir las normas de convivencia. ✓ Aceptar a sus compañeros con sus puntos de vista. ✓ Esperar su turno para participar. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ayudar a los que necesitan. ✓ Demuestra interés en su prójimo. ✓ Compartir con su prójimo (materiales).

3.1.7. Definición de valores y actitudes

ACERCANDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES	
Comprendiendo los valores	Comprendiendo las actitudes
<p>RESPONSABILIDAD “La persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos. Es un valor mediante cual la persona se compromete hacer lo que tiene que hacer libremente y lo hace” (Latorre y Seco, 2016, p. 138).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra orden y limpieza en sus trabajos: es una actitud mediante la cual la persona es cuidadosa con sus cosas, cuida su higiene personal y deja los objetos en su sitio, después de utilizarlos. 2. Ser puntual al entregar los trabajos asignados: es una disposición permanente a estar a la hora en un lugar. 3. Mostrar constancia al realizar sus tareas: la persona demuestra perseverancia y tenacidad en sus tareas. 4. Asumir las consecuencias de sus propios actos: la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
<p>RESPECTO “Es un valor a través del cual muestra admiración, atención y consideración a mí mismo y a los demás” (Latorre y Seco, 2016, p. 138).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escucha con atención a los demás: presta atención a lo que atiende. 2. Respetar las opiniones de mis compañeros: admito o tolero al individuo tal como es. 3. Asumir las normas de convivencia: la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros. 4. Aceptar a sus compañeros con sus puntos de vista: la persona recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición, los distintos puntos de vista que se le dan, aunque no los comparta.
<p>SOLIDARIDAD “Es el valor que consiste en mostrarse unido a otras personas o grupos, compartiendo sus intereses y sus necesidades” (Organización del estado Iberoamericano para la educación, la ciencia y la cultura, 1998). http://oeiperu.org/?seclid=search</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ayudar a los que necesitan: la persona muestra una actitud solidaria con su prójimo, en cualquier necesidad que se le presente. 2. Demuestra interés en su prójimo: la persona demuestra una actitud de interés en la otra persona, desprendiendo de sus materiales y colaborando con los demás. 3. Compartir con su prójimo (materiales): favorece el desarrollo de ciertas actitudes como la solidaridad. Los alumnos se ayudan a aprender, comparten ideas y recursos. (Organización del estado Iberoamericano para la educación, la ciencia y la cultura, 1998) http://oeiperu.org/?seclid=search

3.1.8. Evaluación de diagnóstico



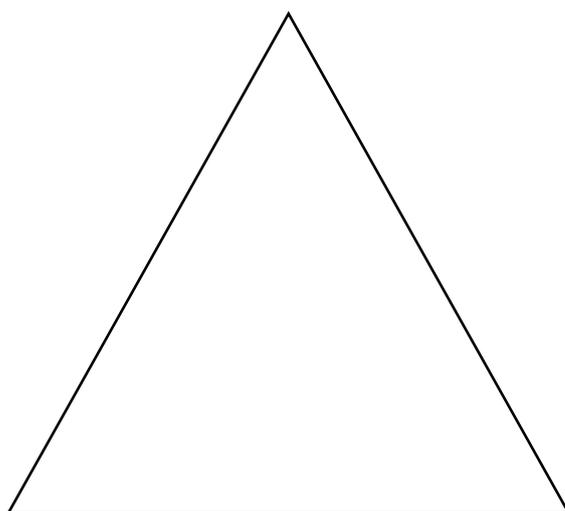
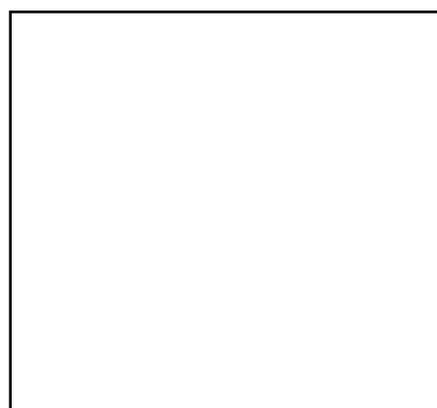
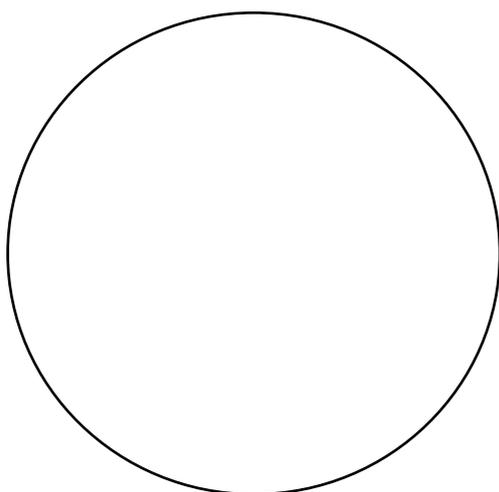
EVALUACION DIAGNOSTICA -1**Nombres y apellidos:****Profesor:****Área:****Sección:****Nivel:****Capacidad:
Comprensión****Destreza:
Identificar**

1. Identifica las figuras geométricas al colorearlas según la consigna:

Rojo = círculo

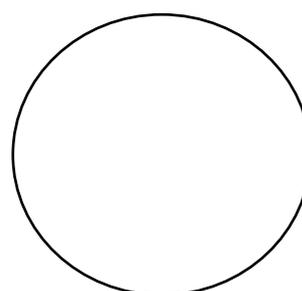
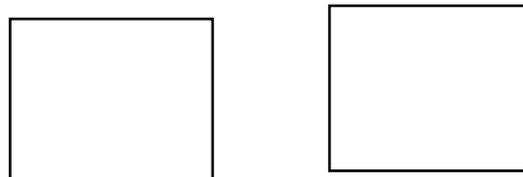
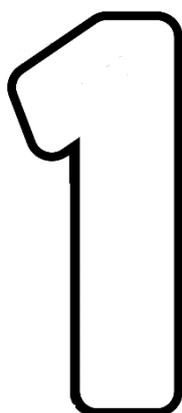
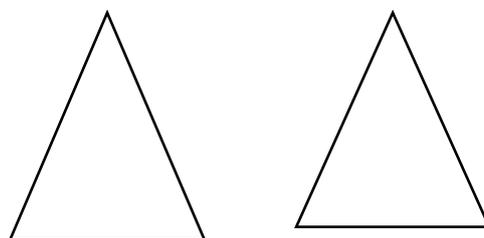
Azul = cuadrado

Amarillo = triángulo



Destreza: Relacionar

2. Relaciona la cantidad con el numeral, al unir utilizando diferentes colores.

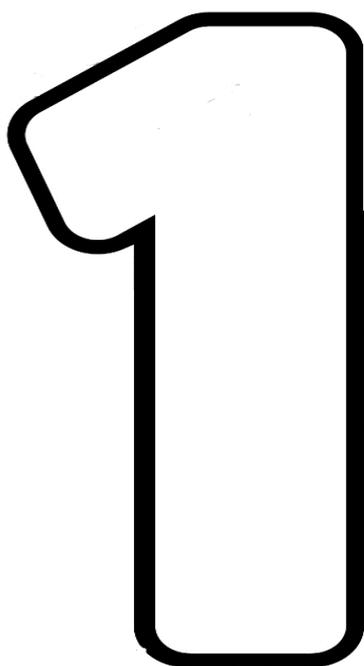


Destreza: Identificar

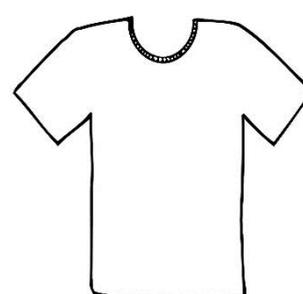
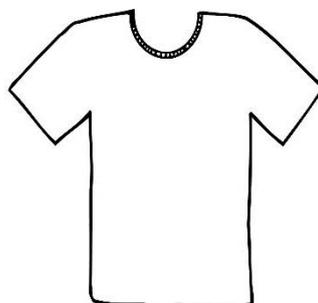
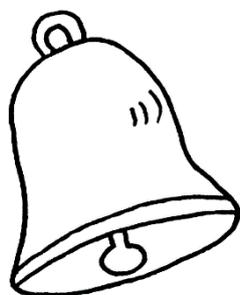
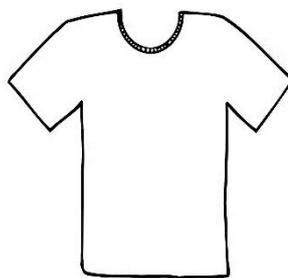
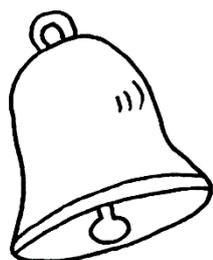
3. Identifica los números al realizar diferentes técnicas:

- Pinta con color rojo el número 1.
- Rasga y pega papel de colores en el número 2.
- Punza el número 3.

Agrupar

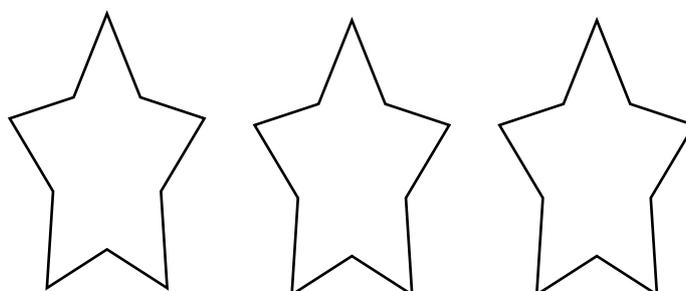
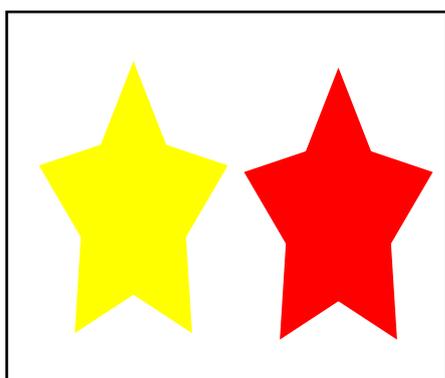
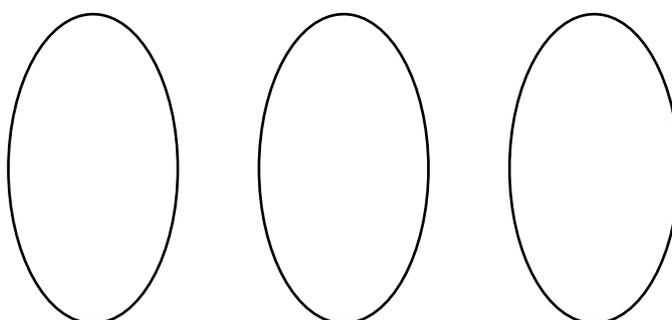
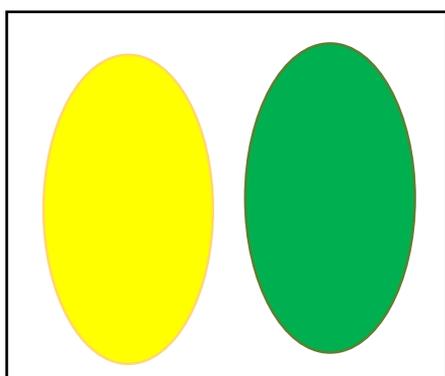
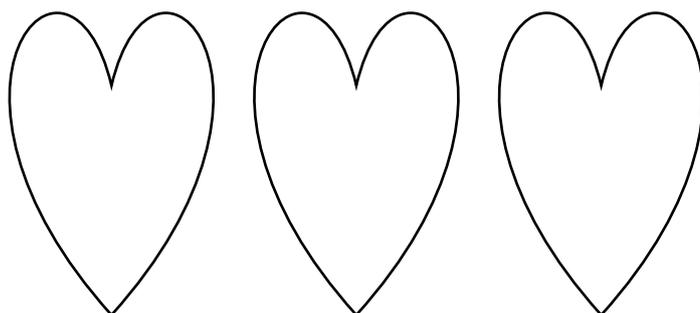
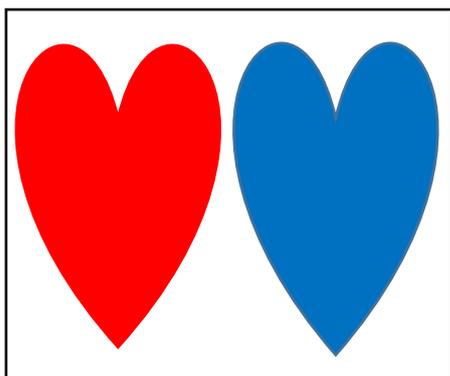


4. Agrupa los objetos según corresponda.



Destreza: Secuenciar

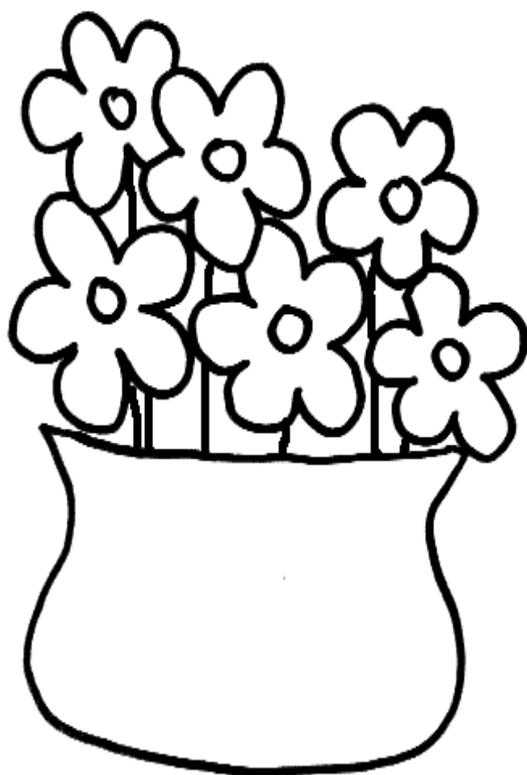
5. Secuencia según el patrón establecido.



Capacidad:
Orientación espacio -

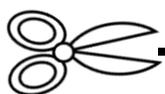
Destreza: Identificar

6. Identifica la noción de cantidad: muchos- pocos, al marcar con una X el florero que tiene muchas flores y encerrar el florero que tiene pocas flores.

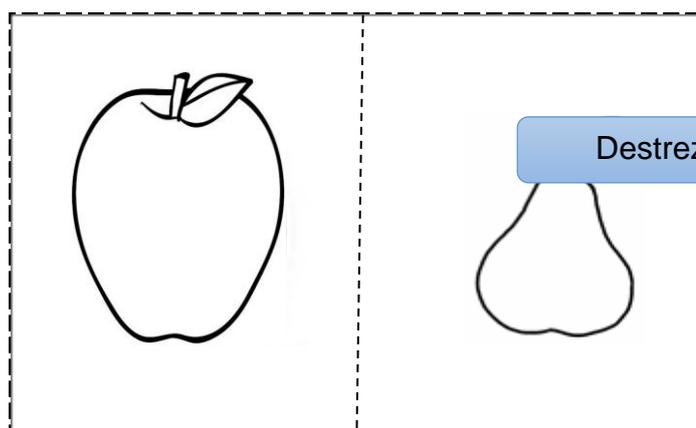


Destreza: Ubicar

7. Ubica al recortar y pegar la manzana arriba del árbol y la pera abajo del árbol.

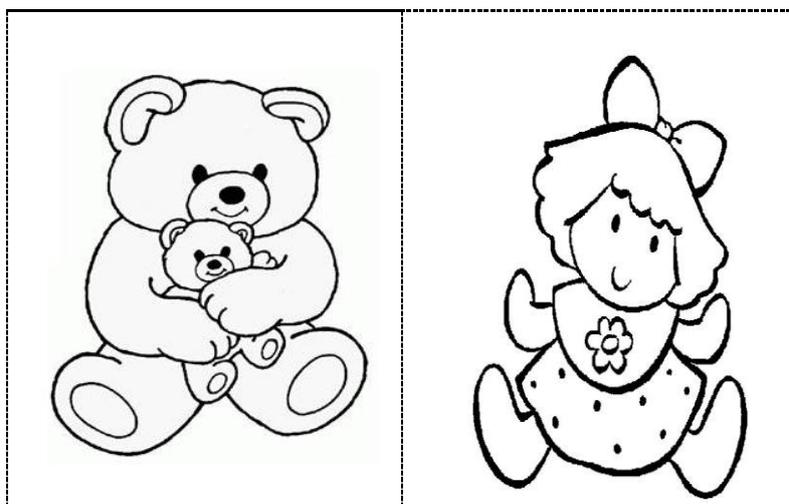
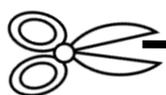
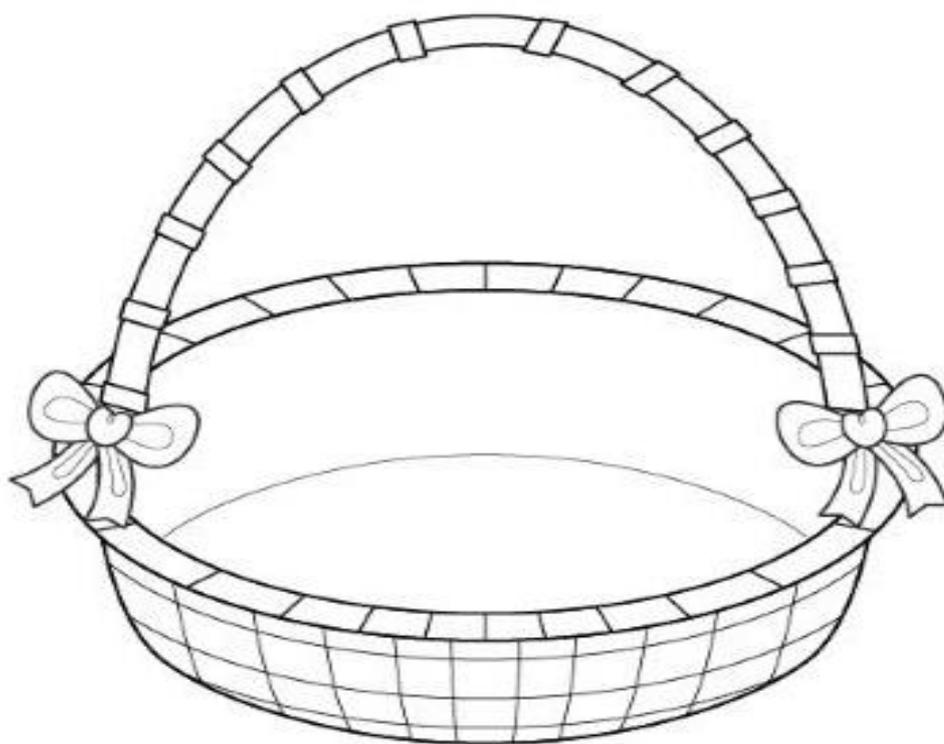


8. Ubica al recortar y



Destreza: Ubicar

pegar el oso dentro de la canasta y la muñeca fuera de la canasta.



LISTA DE COTEJO DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICO – 3 AÑOS

	SI	NO
ORIENTACION ESPACIO – TEMPORAL		
Identifica la noción de cantidad mucho-poco.		
Ubica la noción espacial de arriba y abajo.		
Ubica la noción espacial dentro y fuera.		
COMPRENSIÓN		
Identifica las figura geométrica del círculo.		
Identifica las figura geométrica del cuadrado.		
Identifica las figuras geométricas del triángulo.		
Relaciona la cantidad con el numeral hasta tres objetos.		
Identifica los números 1, 2 y 3.		
Agrupar hasta tres objetos.		
Secuencia según el patrón establecido.		

3.1.9. Programación anual-general de la asignatura

PROGRAMACIÓN ANUAL DE ASIGNATURA		
Institución educativa: Niño Jesús	Nivel: Inicial	Grado: 4 años
Sección/es: Morado y Melón	Área: Matemática	Profesor(a): Grasse Díaz / Angelith Ortega
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de los objetos: forma y color. • Colores primarios: rojo, amarillo, azul. • Nociones espaciales: arriba-abajo; dentro-fuera. • Números 1 y 2. • Figuras geométricas: círculo y cuadrado. <p>II BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colores secundarios: verde, celeste, rosado, marrón y negro. • Números 3 y 4. • Lateralidad: derecha e izquierda. • Figuras geométricas: triángulo y rectángulo. • Nociones espaciales: delante de, detrás de, encima o debajo. • Cuantificadores: todo y ninguno. • Seriación con un criterio fijo. • Tamaño: grande, mediano y pequeño. <p>III BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numero 5 • Conteo de hasta 5 objetos. • Cuantificadores: mucho, poco, más que y menos que. • Secuencia simple. • Correspondencia 1 a 1. • Pertenece y no pertenece. • Relación de orden: anterior y posterior. • Laberintos. <p>IV BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simetría • Cuadro de doble entrada. • Números ordinales 1° al 3°. • Serie numérica simetría. 		<p>Identificación de objetos y sus características perceptuales de acuerdo a la forma, tamaño y color mediante actividades lúdicas.</p> <p>Agrupación de objetos a través de la utilización de material concreto y gráfico.</p> <p>Ordenación de series utilizando diversos criterios, como tamaño, forma, etc.</p> <p>Estimación del valor una magnitud mediante la observación y la comparación.</p> <p>Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico.</p> <p>Ubicación en el espacio, direcciones y trayectorias a través de las posiciones que toma el cuerpo y objetos en el espacio físico y material gráfico.</p> <p>Representación de construcción de formas geométricas mediante la utilización de material concreto (maderas, plástico, etc.) y material gráfico.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>I. CAPACIDAD: COMPRENSION</p> <p>Destreza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar 2. Agrupar 3. Ordenar / secuenciar 4. Estimar 5. Relacionar <p>II. CAPACIDAD: ORIENTACION ESPACIO-TEMPORAL</p> <p>Destreza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicar 2. Representar 		<p>I. VALOR: RESPONSABILIDAD</p> <p>Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra orden y limpieza en sus trabajos. 2. Ser puntual al entregar los trabajos asignados. 3. Mostrar constancia al realizar sus tareas. 4. Cuida sus pertenencias y materiales del aula. <p>II. VALOR: RESPETO</p> <p>Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escucha con atención a los demás. 2. Respetar las opiniones de mis compañeros. 3. Asumir las normas de convivencia. 4. Aceptar a sus compañeros con sus puntos de vista. 5. Esperar su turno para participar. <p>III. VALOR: SOLIDARIDAD</p> <p>Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ayudar a los que necesitan. 2. Demuestra interés en su prójimo. 3. Compartir con su prójimo (materiales)

PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA

CURSO: MATEMÁTICA

GRADO: Cuatro Años

Profesores:

DIAZ PAUCCA, GRASSE KATHERINE

ORTEGA RAMOS, ANGELITH KATHERINE

3.2. Programación específica - I

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° I		
Institución educativa: Niño Jesús Sección/es: Morado y Melón Duración: 4 semanas	Nivel: Inicial Área: Matemática Título de la Unidad: 1	Grado: 4 años Profesor(a): Grasse Díaz / Angelith Ortega
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Características de los objetos: Forma • Colores: Rojo • Figuras geométricas: Círculo • Nociones espaciales: Arriba- abajo • Números: 1 		<p>Identificación de los objetos según sus características: forma, mediante la utilización de material concreto y gráfico.</p> <p>Identificación del color rojo mediante la manipulación de los objetos de su entorno y actividades lúdicas.</p> <p>Identificación del círculo mediante la observación y la manipulación de diversos objetos de su entorno con actividades lúdicas.</p> <p>Relación del número y la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas.</p> <p>Ubicación de nociones espaciales: arriba y abajo, mediante la utilización del esquema corporal y de objetos en el espacio físico.</p> <p>Representación de forma gráfica de las figuras geométricas mediante la utilización de la técnicas gráfico plástico.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>I. CAPACIDAD: COMPRENSION Destreza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar 2. Relacionar <p>II. CAPACIDAD: ORIENTACION ESPACIO-TEMPORAL Destreza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicar 2. Representar 		<p>I. VALOR: RESPONSABILIDAD Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra orden y limpieza en sus trabajos. 2. Cuida sus pertenencias y materiales del aula. <p>II. VALOR: RESPETO Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asumir las normas de convivencia. 2. Esperar su turno para participar. <p>III. VALOR: SOLIDARIDAD Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compartir con su prójimo (materiales)

SESIÓN DE APRENDIZAJE I

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

Actividad N° 1

Identificar las figuras geométricas: el círculo, mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Escucha atentamente la canción del “Rap de las figuras geométricas” y baila al ritmo de la melodía. Luego al salir al patio, observa la figura (círculo) que se encuentra en el piso y responde: ¿Qué figura observas en el piso?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** las figuras geométricas que tienen forma circular dentro del salón de clases (ANEXO 1).
2. **Reconoce** las características de los objetos que observa, luego a la indicación se pone de pie y los coloca en el cesto que tiene encima de su mesa.
3. **Relaciona** la figura geométrica del círculo al observar los objetos que tienen en su cesto y responde: ¿Qué forma tienen los objetos que están en tu cesto? ¿Qué otros objetos tienen formas circulares?
4. **Identifica** la figura geométrica: el círculo, al realizar la actividad “Atrapando burbujas de colores”. Sentados en el círculo que se encuentra en el piso del salón; cada niño recibirá una cartulina blanca y a la indicación tendrán que atrapar las burbujas de colores y responde: ¿Qué figura geométrica tiene las burbujas? (ANEXO 2)

Metacognición

¿Te gustó trabajar con las burbujas de colores?

¿Te fue fácil atrapar las burbujas de colores?

¿Qué figura geométrica hemos aprendido el día de hoy?

Transferencia

En casa con ayuda de un familiar, busca otros objetos de forma circular y reconoce su característica principal.

Actividad N° 2

Identificar el color rojo mediante la manipulación de los objetos de su entorno, cuidando las pertenencias y materiales del aula.

Motivación:

Observa la llegada del títere de Elmo, con una bolsa mágica: “Hola chicos, hoy he venido a jugar con ustedes, ¿Quién quiere jugar conmigo?”. A cada niño se le entregará un globo de color (rojo) y al ritmo de la canción “Mi lindo globito”, seguirá los movimientos sugeridos. Al terminar la canción, Elmo les pregunta: ¿Te gustó la canción? ¿Qué color es el globo? ¿Qué color soy yo?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** atentamente los objetos que se encuentran en el patio
2. **Reconoce** el color de los objetos (gorra, medias, polo, mochila, cuaderno, lápiz de color, pelota, globo) al realizar el juego “Jugando con Elmo”. Al ritmo de la canción bailará alrededor del patio, y cuando se detiene la canción, cogerá los objetos según la indicación (agarrará solo los objetos de color rojo) y los colocará dentro de la caja de color rojo.
3. **Relaciona** los objetos con el color rojo al recordar el juego “Jugando con Elmo” y responde: ¿Te gustó el juego? ¿Qué color de objetos has colocado dentro de la caja?
4. **Identifica** el color rojo, al seleccionar de una gama de crayolas del color aprendido (rojo) en una gama de colores que se encuentra en la bandeja y colorea el títere del personaje de Elmo (ANEXO 3)

Metacognición:

¿Te gustó la actividad?

¿Qué color hemos aprendido el día de hoy?

¿Cómo se llama el personaje que nos visitó y que color es?

Transferencia:

En casa, con ayuda de papá o mamá busca diversos objetos (prendas, juguetes, etc.) del color aprendido (rojo).

Actividad N° 3 (2 sesiones)

Identifica la figura geométrica: el círculo, mediante la observación y manipulación de diversos objetos de su entorno, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Recuerda las normas de convivencia antes de realizar la actividad. Luego sale al patio y correrá de forma libre al ritmo de la pandereta y cuando se detiene el sonido, se formará un círculo agarrándose de la mano (esta actividad se repite tres veces) y responden:
¿Qué figura hemos formado?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las figuras del círculo, que se encuentran en el suelo, al seguir las indicaciones: “Camina sobre la línea pintada y responde: ¿Qué figura observas?”
2. **Reconoce** la figura geométrica del círculo, utilizando la plastilina al formar el círculo y pegarlo en la cartulina que se le entrega.
3. **Relaciona** la figura geométrica del círculo al señalar y mencionar los objetos que se encuentra en el salón.
4. **Identifica** la figura geométrica del círculo a través de la ficha de aplicación (N° 3); al encerrar con crayola de color rojo, todos los círculos.

Metacognición:

¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

¿Qué figura geométrica formaste con la plastilina?

¿Qué objetos de forma circular encuentras en el salón?

Transferencia:

Recuerda la actividad en clase y comenta a papá o mamá como realizaste el círculo con la plastilina.

Actividad N° 4

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Motivación:

Escucha la historia de Chimoc: “Hola chicos hoy cuando desperté observé en el techo de mi cuarto, que había un montón de stickers, pero lo más extraño es que cuando quise ponerme los zapatos, también encontré peluches por todo el piso ¿Qué raro?”. Chimoc pregunta: ¿En dónde estaban los stickers? ¿Arriba o abajo? y ¿En dónde estaban los peluches? ¿Abajo o arriba? (ANEXO 4)

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** con atención la canción: “Arriba y abajo- Trepse el payaso” (<https://www.youtube.com/watch?v=vCoqbqz8s9E>) y al ritmo de la canción sigue los movimientos sugeridos.
2. **Identifica** las nociones espaciales de arriba- abajo, al responder: ¿Dónde está el cielo? Y ¿Dónde está el suelo? Luego a cada niño se le entregará una pelota de trapo y escuchará con atención las indicaciones. “Todos los niños lanzarán la pelota hacia arriba y las niñas hacia abajo” y viceversa.
3. **Relaciona** las nociones espaciales de arriba – abajo, al recordar la actividad que realizó con la pelota de trapo y responde: ¿Qué parte de tu cuerpo has utilizado para lanzar la pelota? ¿Hacia qué lugares lanzaste la pelota de trapo?
4. **Ubica** la noción espacial: arriba- abajo, al realizar el juego “El árbol de las manzanas”, según la indicación: “Las manzanas rojas se colocará arriba del árbol y las manzanas verdes abajo del árbol “. Cada niño tendrá dos imágenes de manzanas (roja y verde). Al terminar el juego sentado en media luna, responde: ¿Dónde ubicaste las manzanas rojas? y ¿Dónde ubicaste las manzanas verdes?

Metacognición:

¿Te gustó la actividad?

¿Cómo te sentiste?

¿Qué hemos aprendido el día de hoy?

Transferencia:

En casa con ayuda de papá o mamá, practica las nociones arriba y abajo al realizar el juego “Simón dice” (*Simón dice; coloca el peluche arriba, Simón dice que coloques la pelota abajo...*)

Actividad N° 5

Representar de forma gráfica la figura geométrica: el círculo, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del modelado, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Escucha las indicaciones antes de comenzar con el juego. Se presenta Peluso con su maleta de viaje, en ella contiene a un nuevo amigo que quiere conocerlos: *“Hola chicos les vengo a presentar a un amigo que vino a conocerlos a ustedes, el viene de muy lejos. El amigo es muy redondo como una rueda, ¿Les gustaría conocerlo?”*. Se le presenta al amigo “El círculo”.

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** en una lámina el círculo que se encuentra pegado en la pizarra y observa sus características (ANEXO 5).
2. **Identifica** la característica principal de la figura geométrica del círculo al mencionarlas (redondo y no tiene lados).
3. **Organiza** sus ideas sobre las características del círculo para representarlo mediante el modelado.
4. **Representa de forma gráfica**, la figura geométrica: el círculo, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del modelado con cerámica. A cada niño se le entregará el material para realizar el círculo con la masa (bandeja y harina), al decorar libremente su trabajo, imaginando la decoración que va realizar. (ANEXO 6)

Metacognición:

¿Te agradó la actividad que realizaste?

¿Qué figura has realizado?

¿Qué material has utilizado?

Transferencia:

En casa con ayuda de tus familiares, forma el círculo agarrado y canta la canción la ronda de los animales.

Actividad N° 6

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, al esperar su turno para participar.

Motivación:

Recuerda las normas de convivencia, luego salen el patio para realizar el juego, donde bailará alrededor del patio. Cuando se detene la música, escuchará la indicación (solo agarrará un objeto que se encuentra en el medio del patio). Después responde:

¿Cuántos juguetes tienes en la mano?

Desarrollo de la Actividad

1. **Percibe** en la pizarra imágenes de objetos (helado, pelota, sol, puerta, paragua, carro) luego responde: ¿Cuántos helados hay? ¿Cuántas pelotas hay en la imagen? ¿Cuántos paraguas hay? Después observa el numeral uno, que se encuentra en el piso.
2. **Identifica** el numeral uno, al caminar por encima del trazo que se encuentra en el piso del salón, teniendo en cuenta las indicaciones y siguiendo la flecha: *“Miranda pasa por encima del número uno, desde el punto de inicio: subo de costadito y bajo derechito”*. (ANEXO 7)
3. **Relaciona** el numeral uno, con el trazo del número uno. Primero modela dicho

numeral con la plastilina y luego lo pega en la tarjeta de cartulina. (ANEXO 8)

Metacognición:

- ¿Te gustó la clase de hoy?
- ¿Qué hemos aprendido en la clase?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar la actividad?

Transferencia:

Con la ayuda de tu papá y mamá practica en casa el número uno, eligiendo el objeto de acuerdo a la cantidad indicada.

Actividad N° 7 (E.P)

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo, mediante la utilización del esquema corporal y de objetos en el espacio físico, al esperar su turno para participar.

Motivación:

Escucha la canción "Poupurri de las manos", haciendo movimientos corporales de arriba- abajo, siguiendo el ritmo de la melodía. Al terminar, responde: ¿Te gustó la canción? ¿De qué se trataba la canción?

Desarrollo de la Actividad

1. **Percibe** el juego del "Sube y baja", luego se le pide a dos niños que suban al juego para realizar la actividad al balancearse hacia arriba y hacia abajo al ritmo de la canción "Arriba y abajo". Después escuchará la indicación "A la cuenta de tres, se detienen", observa y responde: ¿Quién se encuentra arriba? ¿Quién se encuentra abajo? (ANEXO 9)
2. **Identifica** los objetos que se encuentran abajo del estante de la mesa y lo colocará en la canasta roja y menciona los objetos que están arriba del salón.
3. **Relaciona** la noción de arriba y abajo con las imágenes de las flechas; se le entregará a cada niño una flecha de cartulina, donde colocará la imagen de la flecha: "A la cuenta de tres cada uno pegará la flecha señalando la ubicación del objeto (arriba- abajo)"
4. **Ubica** la noción espacial arriba- abajo al pegar imágenes de objetos (pelota y oso) en el papelógrafos que se encuentra en la pared. Cada mesa recibe cuatro imágenes: dos osos y dos pelotas. Al escuchar la indicación tendrá que pegar las imágenes según la ubicación de las flechas (osos: arriba / pelotas: abajo).
(Evaluación de Proceso N°1) ↓ ↑

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad realizada?
- ¿Qué aprendiste el día de hoy?
- ¿Qué objetos encuentras arriba del salón?
- ¿Qué objetos encuentras abajo del salón?

Transferencia:

En casa con ayuda de papá o mamá, recuerda la clase que realizaste el día de hoy y practica las nociones espaciales de arriba y abajo.

Actividad N° 8

Identificar las figuras geométricas: el círculo, mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto, cuidando las pertenencias y materiales del aula.

Motivación:

Escucha atentamente la adivinanza:

*“Ruedo, rueda ...
Soy redondo y gordo”
¿Qué es?*

Luego observa la imagen que se encuentra pegado en la pizarra y responde: ¿Qué figura geométrica observas en la pizarra?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los objetos de forma circular que se encuentran en el salón de psicomotricidad (reloj circular, cojines de forma circular, ula ula, llantas, aros pequeños) y responde: ¿Qué objetos de forma circular encuentras en el salón?
2. **Reconoce** los objetos de forma circular y los coloca en el cesto circular que se encuentra en el centro del salón de psicomotricidad.
3. **Relaciona** la figura geométrica del círculo con los objetos de formas circulares que colocaron en el cesto: ¿Qué objetos encontraron en el salón? ¿Qué forma geométrica son los objetos que encontraron?
4. **Identifica** la figura geométrica del círculo mediante la manipulación de material concreto, al realizar “LA PESCA”, a cada mesa se le entregará una batea con agua de espuma y dentro de está se encuentra diversos objetos de figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo), luego se le entregará a cada niño un canastilla y un colador. Al sonido del silbato cogerá, solo aquellos objetos que tengan forma circular y lo colocará en su canastilla de plástico. Al terminar la actividad, comenta con sus compañeros, que objetos de forma circular encontró en la batea. (ANEXO 10)

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Qué figura geométrica aprendiste hoy?
- ¿Te gustó pescar objetos circulares?

Transferencia:

En casa con ayuda de papá o mamá busca dibujos de figuras geométricas circulares y tráelos al día siguiente para compartirlo con sus compañeros.

Actividad N° 9 (E.P)

Representar de forma gráfica la figura geométrica del círculo, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Realiza movimientos con sus manos, entonando la canción “Aram sam-sam”, antes de realizar la actividad. Luego, escucha atentamente la rima:

“Don círculo”

Don círculo, don círculo

Salió a pasear

Como era redondo

Se puso a rodar

Y responde: ¿Cómo se llama la rima? ¿De qué se trató la rima? ¿Quién era el personaje?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** las imágenes de objetos (pelota, sol, ventilador circular, plato circular, botón, llanta) que se le muestra y menciona sus características según su forma: círculo.
2. **Identifica** el círculo, al entregar a cada niño un objeto envuelto con papel de regalo. A la cuenta de tres, abrirá el regalo y observará su principal característica (redondo) y responde: ¿Qué forma tiene el objeto que se encontró envuelto?
3. **Organiza** sus ideas sobre la característica del círculo para representarlo mediante la técnica gráfico plástico de la lana saltarina.
4. **Representa de forma gráfica**, la figura geométrica del círculo, al realizar la técnica gráfico plástico de la lana saltarina, utilizando lana y témperas de colores. Cada niño recibirá el títere del círculo para realizar la dicha técnica. Luego, responde: ¿Qué forma geométrica tiene tu títere? ¿Qué otros objetos del salón tiene la forma de tu títere? (**Evaluación de Proceso N° 2**) (ANEXO 11)

Metacognición:

¿Te gustó la actividad?

¿Qué forma geométrica has conocido?

¿Te fue fácil realizar la actividad?

Transferencia:

Con ayuda de papá o mamá, recuerda la clase que realizaste el día de hoy y menciona lo que más te gustó.

Actividad N° 10 (E.P)

Identificar el color rojo mediante la manipulación de objetos e imágenes mediante la técnica de expresión gráfico- plástico, cuidando las pertenencias y materiales del aula.

Motivación:

Se presenta la amiguita caperucita roja, que trae en su canasta varios objetos de color (rojo). Observa y responde. ¿De qué color son los objetos que se encuentran en la canasta? (ANEXO 12)

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** las indicaciones antes de salir al patio; cada niño se le entregará pelotas de plásticos de color (rojo) y mencionan su principal características (color).
2. **Reconoce** las diferentes imágenes de los objetos (carro, vestido, pelota, botones, polo, muñeca, tina) de distintos colores, que se encuentran pegados en las paredes del salón.
3. **Relaciona** el color rojo al seleccionar las imágenes de los objetos del color

mencionado (carro, pelota, botón), al pegarlos en la pizarra. Luego, al terminar la actividad, responde: ¿Qué color son los objetos que se encuentran en la pizarra?
¿Qué otro objeto de color rojo encuentras en el salón?

4. **Identifica** el color rojo, mediante la utilización de la técnica gráfico- plástico al estampar con t mpera (roja) sus manos, encima del papel grafos blanco que se encuentra en la pared. **(Evaluaci n de Proceso N  3)** (ANEXO 13)

Metacognici n:

¿Te gust  la actividad?

¿Qu  color has estampado con tus manos en el papel grafos?

¿Te fue f cil o dif cil?

¿Qu  objetos de color rojo encontramos en el sal n?

Transferencia:

Con la ayuda de tus padres, busca objetos de color rojo en los encartes y tr elos para la siguiente clase.

Actividad N  11

Identificar el color rojo mediante la manipulaci n de los objetos de su entorno y actividades l dicas, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivaci n:

Observa la llegada del amigo "Teo, el Mago" (t tere) saludando a cada uno y menciona que ha tra do tres cajas m gicas, luego Teo pregunta ¿Qu  objetos te gustar  encontrar dentro de la caja? Despu s, Teo presenta el juego "Lo que buscas, encuentras"; se colocar  tres cajas de maderas, dentro de estas cajas se encontrar  diversos objetos de color rojo. Al sonido del silbato se cambiar  de lugares las cajas y adivinar  donde se encuentran los objetos. Luego observa los objetos y responde: ¿De qu  color son los objetos?, ¿Son iguales? ¿Por qu ?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** un sobre m gico, donde se encontrar  distintas im genes (caperucita roja, mesa, silla, polo, bombero, manzana, fresa)
2. **Reconoce** los objetos de color rojo que se encuentra en el sobre m gico y responde. ¿Qu  es? ¿Qu  color tiene?
3. **Relaciona** el color rojo con los recortes que trajo de casa; al pegarlo en el c rculo de color rojo que se encuentra en la pizarra.
4. **Identifica** el color rojo a trav s de la ficha de aplicaci n (N 11); al marcar con una X todas las frutas de color rojo.

Metacognici n:

¿Te gust  el juego "Lo que buscas, encuentras"?

¿Todos los objetos ten an el mismo color?

¿En el sal n que objetos encuentras de ese color?

Transferencia:

En casa con la ayuda de pap  o mam , pr ctica lo aprendido: buscando objetos de color rojo.

Actividad N° 12 (E.P)

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, al cuidar sus pertenencias y materiales del aula.

Motivación:

Recuerda las normas de convivencia, antes de realizar la actividad. Se les presenta a Teo y le menciona que hoy día es su cumpleaños y que ha recibido una caja de regalos y que dentro de esta hay: una muñeca, un lapicero, un carro, una pelota. Luego se le invita al niño ayudarlo a abrir el regalo y responden: ¿Cuántos regalos de Teo has abierto?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** en la pizarra la imagen del número uno, observando la forma del número. Después se le presenta varias imágenes en el piso, donde cogerán una imagen que tengan solo un objeto (un árbol, una ventana, una casa, un carro, una flor). Luego lo colocará al costado de la imagen del numeral uno que se encuentra en la pared de corcho. Y responde: ¿Cuántos casas hay? ¿Cuántas flores hay? ¿Cuántos carros hay? (Así hasta mencionar todos los objetos)
2. **Identifica** el numeral uno al jugar “Simón dice”: *Simón dice levanta una mano, Simón dice levanta un pie, Simón dice da un salto, Simón dice da una palmada.*
3. **Relaciona** el numeral uno con la cantidad, al realizar la actividad lúdica con chapas; se le entrega a cada niño un cartón prensado con la imagen del número uno y tendrá que escoger y pegar la chapa de acuerdo al número indicado.
(Evaluación de Proceso N° 4)

Metacognición:

- ¿Te gustó la clase de hoy?
- ¿Qué número has aprendido en clases?
- ¿Te gustó jugar con las chapas?
- ¿Cuántas chapas colocaste en el cartón?

Transferencia:

Con la ayuda de un familiar practica en casa el número uno, jugando el juego “Simón dice”.

Actividad N° 13 (2 sesiones)

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo, mediante la utilización del esquema corporal y de objetos en el espacio físico, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Observa la llegada de “Juanita la jardinera” (títere), contando una historia “La mariposa juguetona” *“Había una vez, una mariposita muy juguetona que le gustaba volar a todos lados; ella era libre como el viento y no tenía miedo porque era muy valiente, pero ocurrió algo ¿Qué pasó? La mariposita como quería tocar el cielo, voló y voló, muy arriba y arriba y no se dio cuenta que sus alitas empezaron a temblar y romperse, en ese momento la mariposita comenzó a bajar y abajar hasta que se cayó al piso y mucha gente caminaba por ahí y podía pisarla. La mariposita se dio cuenta que no podía estar tan arriba, aunque le gustaba tocar el cielo, porque sus alitas se podía romperse y*

tampoco muy abajo porque otros le podía pisar. Entonces la mariposita no podía ser tan juguetona y tenía que tener cuidado". Al terminar la historia expresa en forma corporal lo movimientos de la mariposa.

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** el tobogán que se encuentra en el patio, siguiendo las indicaciones: "los niños subirán a la parte de arriba y las niñas se quedarán en la parte de abajo del tobogán". Luego se intercambia la ubicación y responde: ¿Dónde se encuentran los niños? ¿Dónde se encuentran las niñas? (ANEXO 14)
2. **Identifica** la ubicación arriba y abajo. Se le entregará a cada niño un objeto (peluche, carro, muñeca, pelota, cuaderno, lonchera) y escuchará la indicación: "Todos los niños ubicarán su objeto según la dirección de la flecha (arriba - abajo) que observan".
3. **Relaciona** las nociones arriba – abajo, ubicando el objeto y responde: ¿Dónde colocaste tu objeto? ¿Las flechas a donde se dirigen?
4. **Ubica** la noción espacial arriba y abajo al realizar la ficha de aplicación (N°13) al marcar con una X la persona que se encuentra arriba del árbol y encerrar en un círculo con crayola de color rojo la persona que se encuentra abajo del árbol.

Metacognición:

- ¿Te fue fácil realizar la actividad?
- ¿Qué has aprendido en la clase?

Transferencia:

Cuenta en casa la historia de "La Mariposa juguetona", recordando los movimientos que realizaste al escuchar el cuento.

Actividad N° 14

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, asumiendo las normas de convivencia.

Motivación:

Observa la lámina del número uno y reconoce la cantidad correcta, luego se colocará en el medio del patio y escucha las indicaciones antes de realizar la actividad: "Cada niño agarrará el globo según el numeral de la lámina que observa". Después responde: ¿Cuántos globos has escogido?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** a través del cuento "La gallina que solo podía poner un huevo" y responde: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué paso con la gallina? ¿Cuántos huevos llegó a poner la gallina?
2. **Identifica** el número uno al observar el trazo en el piso y caminar sobre el número ilustrado en el piso. (ANEXO 15)
3. **Relaciona** el numeral uno con la cantidad, al escoger el objeto del salón según el numeral indicado y llevarlo en su canasta que está en la mesa, y responde: ¿Cuántos objetos tenías que poner en tu canasta? ¿Cuántos objetos hay en tu canasta? ¿Cuántos objetos hay en la canasta de tu compañero?

Metacognición:

- ¿Te gustó la clase de hoy?
- ¿Te fue fácil o difícil la actividad de hoy?
- ¿Qué número has aprendido?

Transferencia:

En casa con la ayuda de un familiar, practica lo aprendido contando el cuento “La gallina que solo podía poner un huevo.”

Actividad N° 15

Representar de forma gráfica la figura geométrica: el círculo, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del estarcido, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Percibe atentamente la canción “Mis manitos” y al compás de la melodía, sigue las indicaciones de los movimientos. Luego, responde: ¿Qué movimientos realizaste con tus manos? ¿Qué figura geométrica has realizado con tus manos?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los materiales que se encuentra en la caja mágica (cartulina, molde de forma circular cepillo de diente y témperas de colores)
2. **Identifica** la característica principal de la figura geométrica del círculo al mencionarlas (redondo y sin lados)
3. **Organiza** sus ideas sobre la característica del círculo para representarlo mediante la técnica gráfico plástico: el estarcido.
4. **Representa** de forma gráfica la figura geométrica: el círculo, al plasmar la técnica gráfico plástico: el estarcido al utilizar los materiales (cepillo de dientes y témperas de colores diluido con agua) al escuchar la indicación: “Agarra el cepillo de diente y coloca dentro del vaso con la témpera diluida, luego realiza la técnica del estarcido al hacer masajes en las cerdas del cepillo, dentro del molde del círculo”. Al terminar, responde: ¿Qué figura geométrica te salió al realizar la técnica? (ANEXO 16)

Metacognición:

- ¿Te gustó la técnica que has aprendido?
- ¿Qué figura geométrica era tu molde?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar la técnica?

Transferencia:

En casa con papá o mamá, encuentra objetos de forma circular y comenta su característica principal

Actividad N° 16

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, al esperar su turno para participar.

Motivación:

Percibe atentamente el video “El rap de los números” (https://www.youtube.com/watch?v=eQUugx_eIWk) imitan los movimientos sugeridos. Luego, responde ¿Qué número se ha nombrado en la canción del rap?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los objetos que se encuentra en el salón y escucha las indicaciones antes de realizar el juego. “El mercadito compra uno, compra ya”. Se invita a dos niños al realizar el ejemplo (uno será el vendedor y el otro el comprado)
2. **Identifica** el número uno con la cantidad de productos que está en el mercado, donde el comprador realizará su compra, con el ticket del número uno, que se entregará a cada niño y el vendedor dará el producto de acuerdo al ticket indicado. Luego responde, ¿Cuántos productos compraste?
3. **Relaciona** el numeral uno con la cantidad, al pegar una imagen de acuerdo al numeral establecido y colorear el número uno. Se entregará por mesas diversas imágenes de producto de mercado, y a la indicación dada, tendrá que pegar un producto en la ficha de aplicación (N° 16).

Metacognición:

- ¿Te gustó la clase de hoy?
- ¿Te gustó jugar al mercadito?
- ¿Te fue fácil o difícil la actividad de hoy?
- ¿Cuántos productos compras en el mercado?

Transferencia:

En casa con la ayuda de un familiar, busca y recorta un producto del mercado (revista) y tráelo para la siguiente clase.

Actividad N° 17 (E.F)

Identificar el color rojo mediante la manipulación de los objetos de su entorno y de la coordinación visomotriz, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Percibe el juego “Pañuelos voladores”, al seguir las indicaciones “*A la cuenta de tres cogerán el pañuelo que tenga el mismo color que tu corazón.*” Luego de terminar la actividad, responde: ¿Qué color de pañuelo has elegido? (ANEXO 17)

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** atentamente el video “El color rojo” (<https://www.youtube.com/watch?v=Nh8EdmNTPGI&t=123s>), luego responde: ¿Qué objeto era de color rojo? ¿Qué otros objetos pueden ser de color rojo?
2. **Reconoce** las características de los objetos que se encuentra en el salón, al manipularlo y mencionan que tiene en común los objetos.
3. **Relaciona** el color rojo al buscar por todo el salón la manchita de color rojo y colocarlos en una canasta. Después, responde: ¿Qué colores son las manchitas que recolectaste? ¿Todos son iguales? ¿Por qué?
4. **Identifica** el color rojo, al marcar X los objetos que tenga el color rojo.
(Evaluación Final N° 1)

Metacognición:

- ¿Qué más te gustó en la actividad?
- ¿Te fue fácil o difícil al realizar la actividad?
- ¿En el salón que objetos encuentras del color rojo?

Transferencia:

En casa busca objetos de color rojo y comenta con papá y mamá, que objetos encontraste en casa.

Actividad N° 18 (90 min.) – (E.F)

Representar de forma gráfica la figura geométrica: el círculo, mediante la utilización de la técnica grafico plástico con témperas de colores, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Recibe una figura geométrica (círculo rojo) y los colocará en la pizarra, cantando la canción “Mi círculo de color rojo”. Luego menciona la principal característica de las imágenes (aro, pelota, anillo, reloj de forma circular, ula ula) que se encuentra en la pizarra. Después responde: ¿Qué figura observas en la pizarra? ¿De qué color es la figura?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los distintos materiales témperas, bandeja, pañitos húmedos, que se encuentra en la mesa del patio.
2. **Identifica** los materiales que utilizará y observa la figura geométrica que se encuentra ilustrado en la lámina (círculo). Luego responde: ¿Qué figura geométrica está en la lámina?
3. **Organiza** sus ideas sobre las características del círculo para representarlo mediante las técnicas grafico plástico con témperas de colores.
4. **Representa** de forma gráfica la figura geométrica del círculo a través de la ficha de aplicación; al realizar el trazo del círculo utilizando témperas de colores con su dedo índice. **(Evaluación Final N° 2)**

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Qué técnica utilizaste?
- ¿Qué trazos realizaste con tu dedo índice?

Transferencia:

Con ayuda de papá y mamá, busca objetos de forma circular.

Actividad N° 19– (E.F)

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, al compartir con su prójimo los materiales.

Motivación.

Percibe las indicaciones antes de realizar el juego “Te doy un regalo de amor”; cada niño entregará el objeto que trajo de casa y lo envuelve en una bolsa transparente de regalo, al terminar entregarán el regalo a un compañero, demostrando su solidaridad y compañerismo, luego responde: ¿Cuántos objetos has regalado?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** diferentes casitas dibujadas en el patio con tiza. Al sonido de la pandereta comenzará a desplazarse hasta que esta se detenga y cada uno se dirigirá en una casita.
2. **Identifica** en que casitas hay un niño al mencionar la cantidad.
3. **Relaciona** el numeral uno con la cantidad al agarrar el objeto que se encuentra en la mesa (peluche, carro, muñeca, pelota, gorra, zapato, mochila, lonchera) y colocarlo en la caja con la imagen del numeral uno. (Cada caja tendrá el nombre del niño para saber la cantidad correcta). **(Evaluación Final N° 3)**

Metacognición

¿Te fue fácil realizar la actividad?

¿Cuántos objetos has regalado a tu compañero?

¿Cuántos objetos colocaste en tu caja?

Transferencia:

En casa junto con papá o mamá, comenta la actividad que realizaste “El juego de la casita” y realiza junto con ellos el juego.

Actividad N° 20– (E.F)

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo, mediante la utilización del esquema corporal y de objetos en el espacio físico, asumiendo las normas de convivencia.

Motivación:

Canta la canción “El Pulgarcito”, luego responde ¿Hacia dónde estuvo Pulgarcito volando? ¿Hacia dónde se calló Pulgarcito?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** el video de la canción del gorila las “Manos arriba”- “Manos abajo” (<https://www.youtube.com/watch?v=d80h0xmEjbl>) siguiendo los movimientos de la canción, al terminar el juego de “Teo dice...”: “*Los brazos arriba, los pies abajo, cabeza abajo, brazos arriba*”.
2. **Identifica** la posición en la que se encuentra algunos objetos del aula para luego mencionar, los que se encuentran arriba (foco, techo) y abajo (suelo, alfombra, etc.)
3. **Relaciona** las nociones espaciales arriba- abajo con su propio cuerpo al subir y bajar de la silla, siguiendo las indicaciones.
4. **Ubica** la noción espacial arriba y abajo al realizar la ficha de aplicación, al decorar el paisaje, pegando las nubes y el sol arriba y las flores abajo. **(Evaluación Final N° 4)**

Metacognición:

¿Te fue fácil realizar la actividad?

¿Qué has aprendido hoy?

¿Qué objetos encuentras cuando miras hacia arriba?

¿Qué objetos encuentras cuando miras hacia abajo?

Transferencia:

Comenta en casa lo que aprendiste el día de hoy y juega con papá y mamá el juego "Teo dice".

Vocabulario

- Círculo
- Rojo
- Arriba – abajo
- Forma
- Número uno
- Estarcido
- Lana saltarina

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

Guía de actividades para los padres de familia – Unidad Nº I

Actividad 1

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar las figuras geométricas: el círculo, mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** las figuras geométricas que tienen forma circular dentro del salón de clases.
- **Reconoce** las características de los objetos que observa, luego a la indicación se pone de pie y los coloca en el cesto que tiene encima de su mesa.
- **Relaciona** la figura geométrica del círculo al observar los objetos que tienen en su cesto y responde: ¿Qué forma tienen los objetos que están en tu cesto? ¿Qué otros objetos tienen formas circulares?
- **Identifica** la figura geométrica: el círculo, al realizar la actividad “Atrapando burbujas de colores”. Sentados en el círculo que se encuentra en el piso del salón; cada niño recibirá una cartulina blanca y a la indicación tendrán que atrapar las burbujas de colores y responde: ¿Qué figura geométrica tiene las burbujas?

Actividad 2

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar el color rojo mediante la manipulación de los objetos de su entorno y del juego: “Jugando con Elmo”, cuidando las pertenencias y materiales del aula.

- **Percibe** atentamente los objetos que se encuentran en el patio.
- **Reconoce** el color de los objetos (gorra, medias, polo, mochila, cuaderno, lápiz de color, pelota, globo), al realizar el juego “Jugando con Elmo”. Al ritmo de la canción bailará alrededor del patio, y cuando se detiene la canción, cogerá los objetos según la indicación y los colocará en la caja de color rojo.
- **Relaciona** los objetos con el color rojo al recordar el juego “Jugando con Elmo” y responde: ¿Te gustó el juego? ¿Qué color de objetos has colocado dentro de la caja?
- **Identifica** el color rojo, al seleccionar las crayolas del color aprendido (rojo) que se encuentra en la bandeja y colorea el títere del personaje de Elmo.

Actividad 3

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identifica la figura geométrica: el círculo, mediante de la observación y manipulación de diversos objetos de su entorno, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** las figuras del círculo, que se encuentran en el suelo, al seguir las indicaciones: “Camina sobre la línea pintada y responde: ¿Qué figura observas?”
- **Reconoce** la figura geométrica del círculo, utilizando la plastilina al formar el círculo y pegarlo en la cartulina que se le entrega.
- **Relaciona** la figura geométrica del círculo al señalar y mencionar los objetos que se encuentra en el salón.
- **Identifica** la figura geométrica del círculo a través la ficha de aplicación; al encerrar con crayola de color rojo, todos los círculos.

Actividad 4

Capacidad: Orientación espacio- temporal

Destreza: Ubicar

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** con atención la canción: “Arriba y abajo- Trepsi el payaso” y al ritmo de la canción sigue los movimientos sugeridos.
- **Identifica** las nociones espaciales de arriba- abajo, al responder: ¿Dónde está el cielo? Y ¿Dónde está el suelo? Luego a cada niño se le entregará una pelota de trapo y escuchará con atención las indicaciones. “Todos los niños lanzarán la pelota hacia arriba y las niñas hacia abajo” y viceversa.
- **Relaciona** las nociones espaciales de arriba – abajo, al recordar la actividad que realizó con la pelota de trapo y responde: ¿Qué parte de tu cuerpo has utilizado para lanzar la pelota? ¿Hacia qué lugares lanzaste la pelota de trapo?
- **Ubica** la noción espacial: arriba- abajo, al realizar el juego “El árbol de las manzanas”, según la indicación: “Las manzanas rojas se colocará arriba del árbol y las manzanas verdes abajo del árbol “. Cada niño tendrá dos imágenes de manzanas (roja y verde). Al terminar el juego sentado en media luna, responde: ¿Dónde ubicaste las manzanas rojas? y ¿Dónde ubicaste las manzanas verdes?

Actividad 5

Capacidad: Orientación Espacio- temporal

Destreza: Representar de forma grafica

Representar de forma gráfica la figura geométrica: el círculo, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del modelado, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** en una lámina el círculo que se encuentra pegado en la pizarra y observa sus características.
- **Identifica** la característica principal de la figura geométrica del círculo al mencionarlas (redondo y no tiene lados).
- **Organiza** sus ideas sobre las características del círculo para representarlo mediante el modelado.
- **Representa de forma gráfica**, la figura geométrica: el círculo, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del modelado con cerámica. A cada niño se le entregará el material para realizar el círculo con la masa (bandeja y harina), al decorar libremente su trabajo, imaginando la decoración que va realizar.

Actividad 6**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Relacionar

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** en la pizarra imágenes de objetos (helado, pelota, sol, puerta, paragua, carro) luego responde: ¿Cuántos helados hay? ¿Cuántas pelotas hay en la imagen? ¿Cuántos paraguas hay? Después observa el numeral uno, que se encuentra en el piso.
- **Identifica** el numeral uno, al caminar por encima del trazo que se encuentra en el piso del salón, teniendo en cuenta las indicaciones y siguiendo la flecha: *“Miranda pasa por encima del número uno, desde el punto de inicio: subo de costadito y bajo derechito”*.
- **Relaciona** el numeral uno, con el trazo del número uno, al elaborarlo utilizando la plastilina, luego lo pegará en la tarjeta de cartulina de color.

Actividad 7**Capacidad:** Orientación espacio – temporal**Destreza:** Ubicar

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo, mediante la utilización del esquema corporal y de objetos en el espacio físico, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** el juego del “Sube y baja”, luego se le pide a dos niños que suban al juego para realizar la actividad al balancearse hacia arriba y hacia abajo al ritmo de la canción “Arriba y abajo”. Después escuchará la indicación “A la cuenta de tres, se detienen”, observa y responde: ¿Quién se encuentra arriba? ¿Quién se encuentra abajo?
- **Identifica** los objetos que se encuentran abajo del estante de la mesa y lo colocará en la canasta roja y menciona los objetos que están arriba del salón.
- **Relaciona** la noción de arriba y abajo con las imágenes de las flechas; se le entregará a cada niño una flecha de cartulina, donde colocará la imagen de la flecha: *“A la cuenta de tres cada uno pegará la flecha señalando la ubicación del objeto (arriba- abajo)”*
- **Ubica** la noción espacial arriba- abajo al pegar imágenes de objetos (pelota y oso) en el papelógrafos que se encuentra en la pared. Cada mesa recibe cuatro imágenes: dos osos y dos pelotas. Al escuchar la indicación tendrá que pegar las imágenes según la ubicación de las flechas (osos: arriba / pelotas: abajo).

Actividad 8**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar las figuras geométricas: el círculo, mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto, cuidando las pertenencias y materiales del aula.

- **Percibe** los objetos de forma circular que se encuentran en el salón de psicomotricidad (reloj circular, cojines de forma circular, ula ula, llantas, aros pequeños) y responde: ¿Qué objetos de forma circular encuentras en el salón?
- **Reconoce** los objetos de forma circular y los coloca en el cesto circular que se encuentra en el centro del salón de psicomotricidad.

- **Relaciona** la figura geométrica del círculo con los objetos de formas circulares que colocaron en el cesto: ¿Qué objetos encontraron en el salón? ¿Qué forma geométrica son los objetos que encontraron?
- **Identifica** la figura geométrica del círculo mediante la manipulación de material concreto, al realizar “LA PESCA”, a cada mesa se le entregará una batea con agua de espuma y dentro de esta se encuentra diversos objetos de figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo), luego se le entregará a cada niño un canastilla y un colador. Al sonido del silbato cogerá, solo aquellos objetos que tengan forma circular y lo colocará en su canastilla de plástico. Al terminar la actividad, comenta con sus compañeros, que objetos de forma circular encontró en la batea.

Actividad 9

Capacidad: Orientación Espacio- temporal

Destreza: Representar de forma grafica

Representar de forma gráfica la figura geométrica del círculo, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** las imágenes de objetos (pelota, sol, ventilador circular, plato circular, botón, llanta) que se le muestra y menciona sus características según su forma: círculo.
- **Identifica** el círculo, al entregar a cada niño un objeto envuelto con papel de regalo. A la cuenta de tres, abrirá el regalo y observará su principal característica (redondo) y responde: ¿Qué forma tiene el objeto que se encontró envuelto?
- **Organiza** sus ideas sobre la característica del círculo para representarlo mediante la técnica gráfico plástico de la lana saltarina.
- **Representa de forma gráfica**, la figura geométrica del círculo, al realizar la técnica gráfico plástico de la lana saltarina, utilizando lana y témperas de colores. Cada niño recibirá el títere del círculo para realizar la dicha técnica. Luego, responde: ¿Qué forma geométrica tiene tu títere? ¿Qué otros objetos del salón tiene la forma de tu títere?

Actividad 10

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar el color rojo mediante la manipulación de objetos e imágenes mediante la técnica de expresión gráfico- plástico, cuidando las pertenencias y materiales del aula.

- **Percibe** las indicaciones antes de salir al patio; cada niño se le entregará pelotas de plásticos de color (rojo) y mencionan su principal características (color).
- **Reconoce** las diferentes imágenes de los objetos (carro, vestido, pelota, botones, polo, muñeca, tina) de distintos colores, que se encuentran pegados en las paredes del salón.
- **Relaciona** el color rojo al seleccionar las imágenes de los objetos del color mencionado (carro, pelota, botón), al pegarlos en la pizarra. Luego, al terminar la actividad, responde: ¿Qué color son los objetos que se encuentran en la pizarra? ¿Qué otro objeto de color rojo encuentras en el salón?

- **Identifica** el color rojo, mediante la utilización de la técnica gráfico- plástico al estampar con témpera (roja) sus manos, encima del papelógrafos blanco que se encuentra en la pared.

Actividad 11**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar el color rojo mediante la manipulación de los objetos de su entorno y actividades lúdicas, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** un sobre mágico, donde se encontrará distintas imágenes (caperucita roja, mesa, silla, polo, bombero, manzana, fresa)
- **Reconoce** los objetos de color rojo que se encuentra en el sobre mágico y responde. ¿Qué es? ¿Qué color tiene?
- **Relaciona** el color rojo con los recortes que trajo de casa; al pegarlo en el círculo de color rojo que se encuentra en la pizarra.
- **Identifica** el color rojo a través de la ficha de aplicación; al marcar con una X todas las frutas de color rojo.

Actividad 12**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Relacionar

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, al cuidar sus pertenencias y materiales del aula.

- **Percibe** en la pizarra la imagen del número uno, observando la forma del número. Después se le presenta varias imágenes en el piso, donde cogerán una imagen que tengan solo un objeto (un árbol, una ventana, una casa, un carro, una flor). Luego lo colocará al costado de la imagen del numeral uno que se encuentra en la pared de corcho. Y responde: ¿Cuántos casas hay? ¿Cuántas flores hay? ¿Cuántos carros hay? (Así hasta mencionar todos los objetos)
- **Identifica** el numeral uno al jugar “Simón dice”: *Simón dice levanta una mano, Simón dice levanta un pie, Simón dice da un salto, Simón dice da una palmada.*
- **Relaciona** el numeral uno con la cantidad, al realizar la actividad lúdica con chapas; se le entrega a cada niño un cartón prensado con la imagen del número uno y tendrá que escoger y pegar la chapa de acuerdo al número indicado.

Actividad 13**Capacidad:** Orientación espacio - temporal**Destreza:** Ubicar

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo, mediante la utilización del esquema corporal y de objetos en el espacio físico, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** el tobogán que se encuentra en el patio, siguiendo las indicaciones, “los niños subirán a la parte de arriba y las niñas se quedarán en la parte de abajo del tobogán”. Luego se intercambia la ubicación y responde: ¿Dónde se encontrarán los niños? ¿Dónde se encuentran las niñas?
- **Identifica** la ubicación arriba y abajo. Se le entregará a cada niño un objeto (peluche, carro, muñeca, pelota, cuaderno, lonchera) y escuchará la indicación: “Todos los niños ubicarán su objeto según la dirección de la flecha (arriba - abajo) que observan”.

- **Relaciona** las nociones arriba – abajo, ubicando el objeto y responde: ¿Dónde colocaste tu objeto? ¿Las flechas a donde se dirigen?
- **Ubica** la noción espacial arriba y abajo al realizar la ficha de aplicación al marcar con una X la persona que se encuentra arriba del árbol y encerrar en un círculo con crayola de color rojo la persona que se encuentra abajo del árbol.

Actividad 14

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** a través del cuento “La gallina que solo podía poner un huevo” y responde: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué paso con la gallina? ¿Cuántos huevos llegó a poner la gallina?
- **Identifica** el número uno al observar el trazo en el piso y caminar sobre el número ilustrado en el piso.
- **Relaciona** el numeral uno con la cantidad, al escoger el objeto del salón según el numeral indicado y llevarlo en su canasta que está en la mesa, y responde: ¿Cuántos objetos tenías que poner en tu canasta? ¿Cuántos objetos hay en tu canasta? ¿Cuántos objetos hay en la canasta de tu compañero?

Actividad 15

Capacidad: Orientación Espacio- temporal

Destreza: Representación de forma grafica

Representar de forma gráfica la figura geométrica: el círculo, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del estarcido, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** los materiales que se encuentra en la caja mágica (cartulina, molde de forma circular cepillo de diente y témperas de colores)
- **Identifica** la característica principal de la figura geométrica del círculo al mencionarlas (redondo y sin lados)
- **Organiza** sus ideas sobre la característica del círculo para representarlo mediante la técnica gráfico plástico: el estarcido.
- **Representa** de forma gráfica la figura geométrica: el círculo, al plasmar la técnica gráfico plástico: el estarcido al utilizar los materiales (cepillo de dientes y témperas de colores diluido con agua) al escuchar la indicación: “Agarra el cepillo de diente y coloca dentro del vaso con la témpera diluida, luego realiza la técnica del estarcido al hacer masajes en las cerdas del cepillo, dentro del molde del círculo”. Al terminar, responde: ¿Qué figura geométrica te salió al realizar la técnica?

Actividad 16

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** los objetos que se encuentra en el salón y escucha las indicaciones antes de realizar el juego. “El mercadito compra uno, compra ya”. Se invita a dos niños al realizar el ejemplo (uno será el vendedor y el otro el comprado) .
- **Identifica** el número uno con la cantidad de productos que está en el mercado, donde el comprador realizará su compra, con el ticket del número uno, que se entregará a cada niño y el vendedor dará el producto de acuerdo al ticket indicado. Luego responde, ¿Cuántos productos compraste?
- **Relaciona** el numeral uno con la cantidad, al pegar una imagen de acuerdo al numeral establecido y colorear el número uno. Se entregará por mesas diversas imágenes de producto de mercado, y a la indicación dada, tendrá que pegar un producto en la ficha de aplicación.

Actividad 17**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

Identificar el color rojo mediante la manipulación de los objetos de su entorno y de la coordinación visomotriz, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** atentamente el video “El color rojo”, luego responde: ¿Que objeto era de color rojo? ¿Qué otros objetos pueden ser de color rojo?
- **Reconoce** las características de los objetos que se encuentra en el salón, al manipularlo y mencionan que tiene en común los objetos.
- **Relaciona** el color rojo al buscar por todo el salón la manchita de color rojo y colocarlos en una canasta. Después, responde: ¿Qué colores son las manchitas que recolectaste? ¿Todos son iguales? ¿Por qué?
- **Identifica** el color rojo, al marcar X los objetos que tenga el color rojo.

Actividad 18**Capacidad:** Orientación Espacio- temporal**Destreza:** Representación de forma grafica

Representar de forma gráfica la figura geométrica: el círculo, mediante la utilización de la técnica grafico plástico con témperas de colores, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** los distintos materiales témperas, bandeja, pañitos húmedos, que se encuentra en la mesa del patio.
- **Identifica** los materiales que utilizará y observa la figura geométrica que se encuentra ilustrado en la lámina (círculo). Luego responde: ¿Qué figura geométrica está en la lámina?
- **Organiza** sus ideas sobre las características del círculo para representarlo mediante las técnicas grafico plástico con témperas de colores.
- **Representa** de forma gráfica la figura geométrica del círculo a través de la ficha de aplicación; al realizar el trazo del círculo utilizando témperas de colores con su dedo índice.

Actividad 19**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Relacionar

Relacionar el numeral uno con la cantidad mediante la utilización de material concreto y actividades lúdicas, al compartir con su prójimo los materiales.

- **Percibe** diferentes casitas dibujadas en el patio con tiza. Al sonido de la pandereta comenzará a desplazarse hasta que esta se detenga y cada uno se dirigirá en una casita.
- **Identifica** en que casitas hay un niño al mencionar la cantidad.
- **Relaciona** el numeral uno con la cantidad al agarrar el objeto que se encuentra en la mesa (peluche, carro, muñeca, pelota, gorra, zapato, mochila, lonchera) y colocarlo en la caja con la imagen del numeral uno. (Cada caja tendrá el nombre del niño para saber la cantidad correcta).

Actividad 20

Capacidad: Orientación espacio – temporal

Destreza: Ubicar

Ubicar las nociones espaciales: arriba y abajo, mediante la utilización del esquema corporal y de objetos en el espacio físico, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** el video de la canción del gorila las “Manos arriba”- “Manos abajo”, siguiendo los movimientos de la canción, al terminar el juego de “Teo dice...”: *“Los brazos arriba, los pies abajo, cabeza abajo, brazos arriba”*.
- **Identifica** la posición en la que se encuentra algunos objetos del aula para luego mencionar, los que se encuentran arriba (foco, techo) y abajo (suelo, alfombra, etc.)
- **Relaciona** las nociones espaciales arriba- abajo con su propio cuerpo al subir y bajar de la silla, siguiendo las indicaciones.
- **Ubica** la noción espacial arriba y abajo al realizar la ficha de aplicación, al decorar el paisaje, pegando las nubes y el sol arriba y las flores abajo.

3.2.1.3. Materiales de apoyo



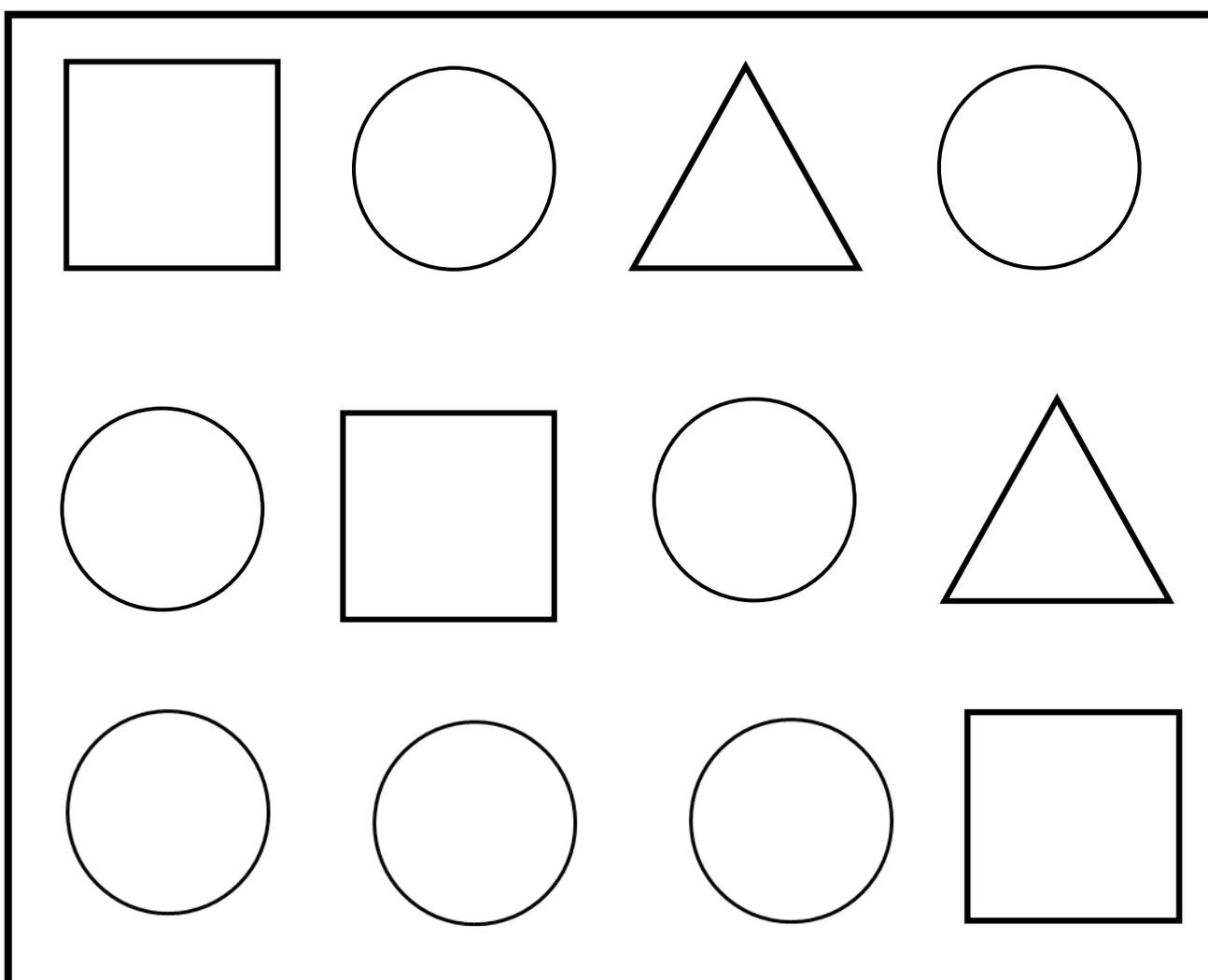
Matemática: Figura geométrica el círculo

FICHA N° 3 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

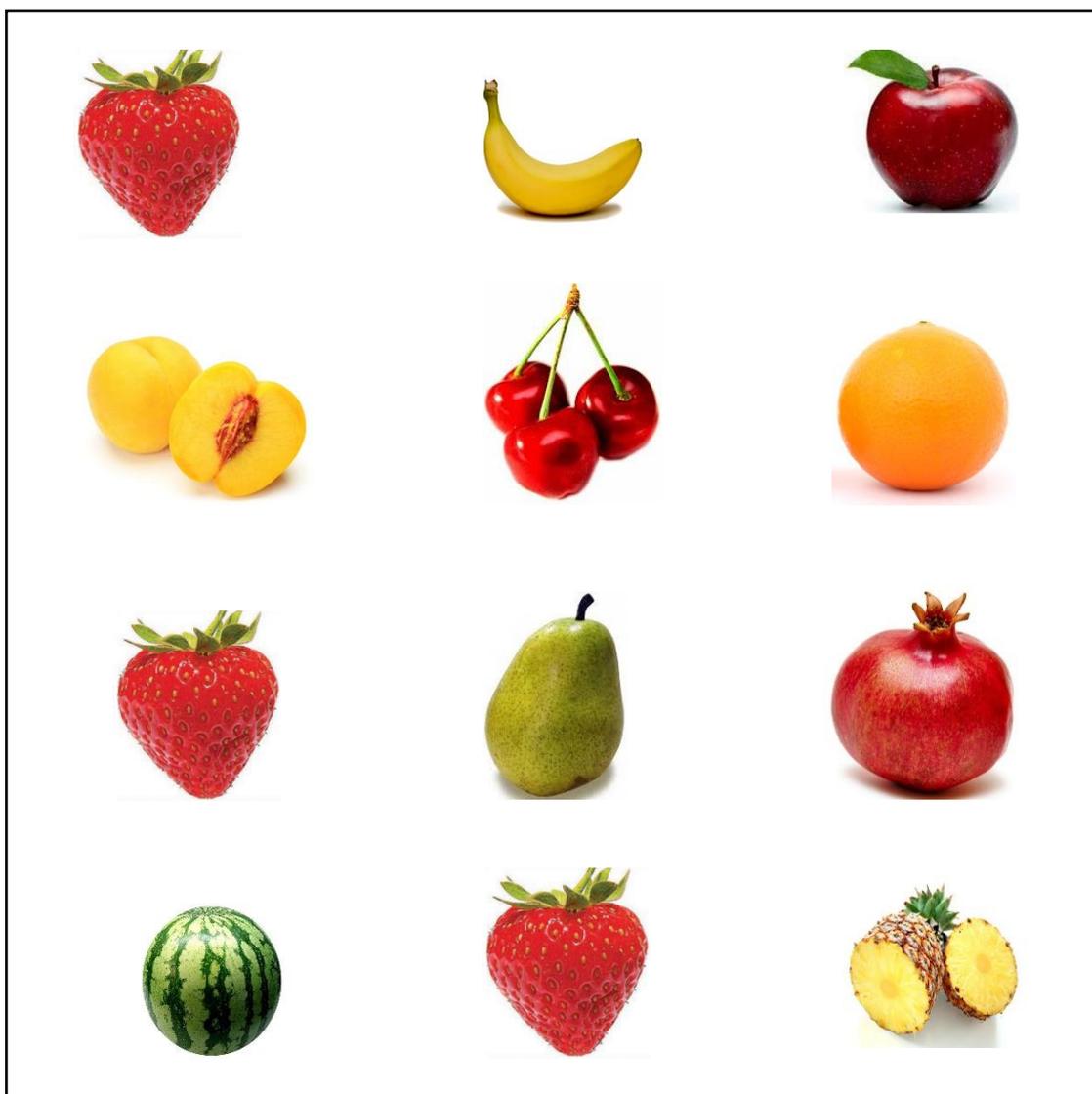
Nombre:

Capacidad: Comprensión

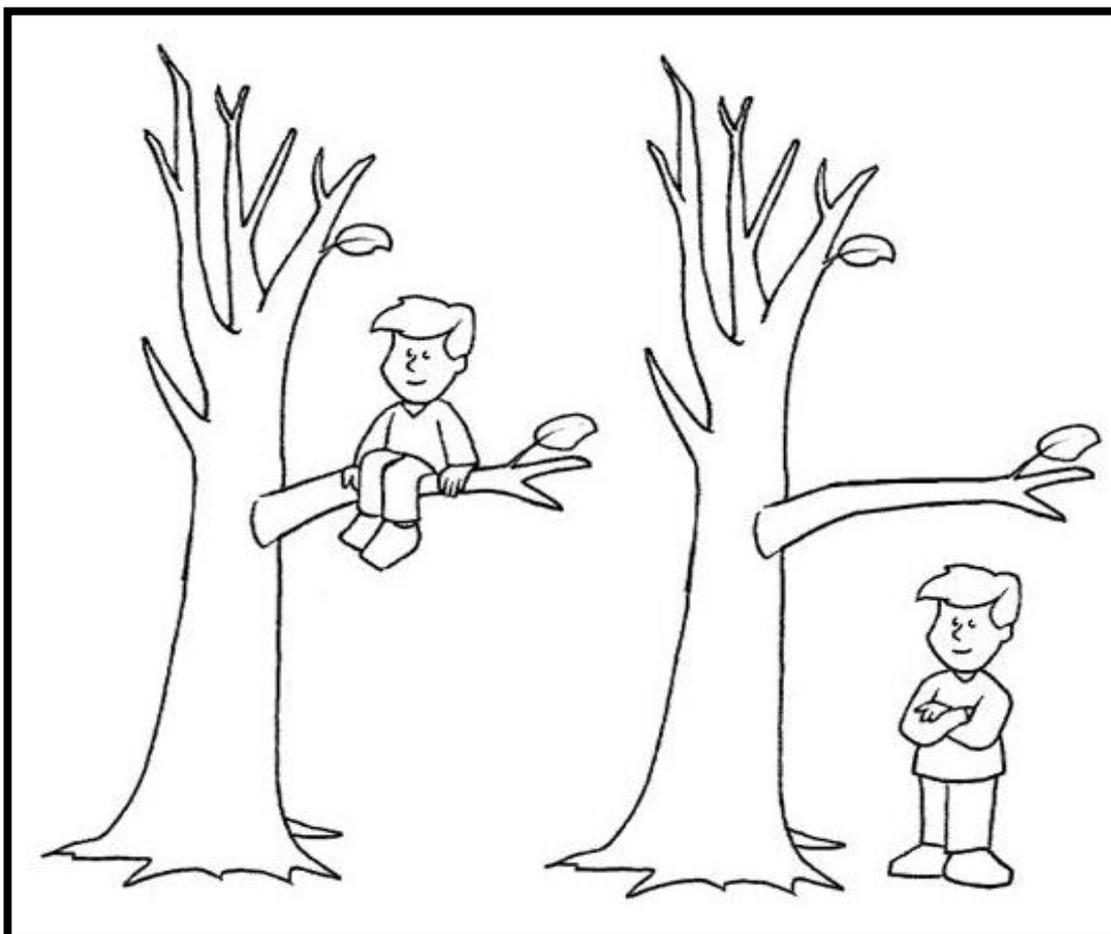
Destreza: Identificar



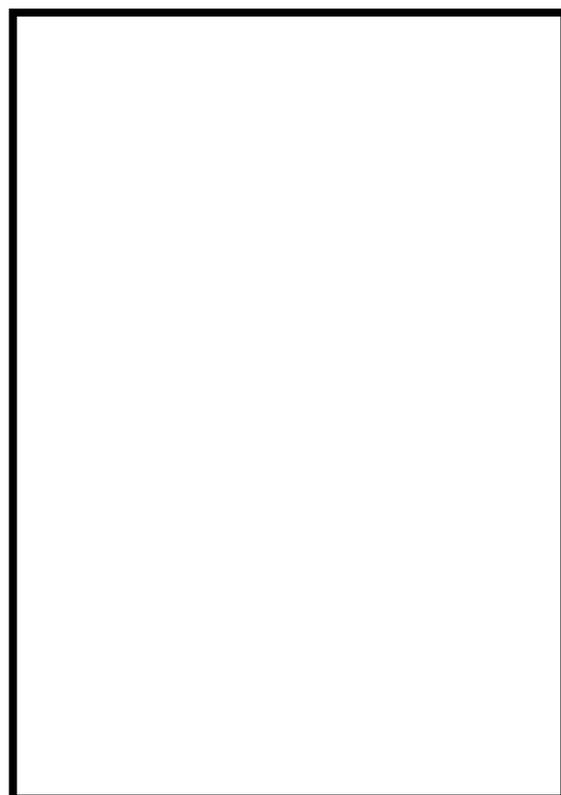
- **Identifica** la figura geométrica: el círculo al encerrar con crayola de color rojo todos los círculos

**Matemática: Color Rojo****FICHA N° 11 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1****Nombre:****Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar

- **Identifica** el color rojo al marcar con una X todas las frutas de color rojo.

**Matemática: Arriba - Abajo****FICHA 13 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1****Nombre:****Capacidad:** Orientación Espacio Temporal**Destreza:** Ubicar

- **Ubica** al marcar con una X la persona que se encuentra arriba del árbol y encerrar en un círculo con crayola de color rojo la que esta abajo del árbol.

**Matemática: Número 16****FICHA 16 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1****Nombre:****Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Relacionar

- **Relaciona** el un numeral uno con la cantidad, al pegar dentro del cuadro un producto del mercado y colorea el numeral uno.

Evaluaciones de proceso de la Unidad I



Matemática: Ubicación espacial Arriba- Abajo

EVALUACIÓN DE PROCESO 1 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombre:

Capacidad: Orientación espacio- temporal

Destreza: Ubicar

Ubica la noción espacial arriba- abajo al escuchar la indicación, tendrá que pegar las imágenes según la ubicación de las flechas (osos: arriba / pelotas: abajo).

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Ubica la noción espacial arriba - abajo al pegar todas las imágenes.	A
Ubica la noción espacial de arriba – abajo al pegar algunas de las imágenes.	B
Ubica la noción espacial arriba - abajo al pegar una o ninguna imagen.	C



Matemática: Representar de forma gráfica el círculo

EVALUACIÓN DE PROCESO 2 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombre:

Capacidad: Comprensión

Destreza: Representar de forma gráfica.

Representa de forma gráfica, la figura geométrica del círculo, al realizar el trazo a través de la técnica gráfico plástico de la lana saltarina.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Representa de forma gráfica el círculo al realizar el trazo sin dificultad.	A
Representa de forma gráfica el círculo al realizar el trazo con dificultad.	B
Representa de forma gráfica el círculo al realizar el trazo con mucha dificultad.	C



Matemática: El color rojo

EVALUACIÓN DE PROCESO 3 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombre:

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identifica el color rojo, al escoger el color indicado, de una gama de colores de témperas, mediante la utilización de la técnica gráfico- plástico al estampar con sus manos encima del papelógrafo blanco.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Identifica el color rojo al estampar sus manos en el papelógrafo sin dificultad.	A
Identifica el color rojo al estampar sus manos en el papelógrafo con dificultad.	B
Identifica el color rojo al estampar sus manos en el papelógrafo con mucha dificultad.	C



Matemática: Número 1

EVALUACIÓN DE PROCESO 4 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombre:

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relaciona el numeral uno con la cantidad, al pegar la chapas de acuerdo al número indicado, en el cartón prensado.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Relaciona el numeral uno con la cantidad de objetos que corresponda sin dificultad.	A
Relaciona el numeral uno con la cantidad de objetos que corresponda con dificultad.	B
Relaciona el numeral uno con la cantidad de objetos que corresponda con mucha dificultad.	C

3.2.1.4. Evaluaciones finales de la Unidad de aprendizaje



Matemática: Color rojo

EVALUACIÓN FINAL 1 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombre:

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar



- **Identifica** el color rojo, al marcar con una X los objetos que tenga el color rojo.

• Identifica el color rojo al marcar todos los objetos	A
• Identifica el color rojo al marcar algunos los objetos	B
• Identifica el color rojo al marcar ningún objetos	C



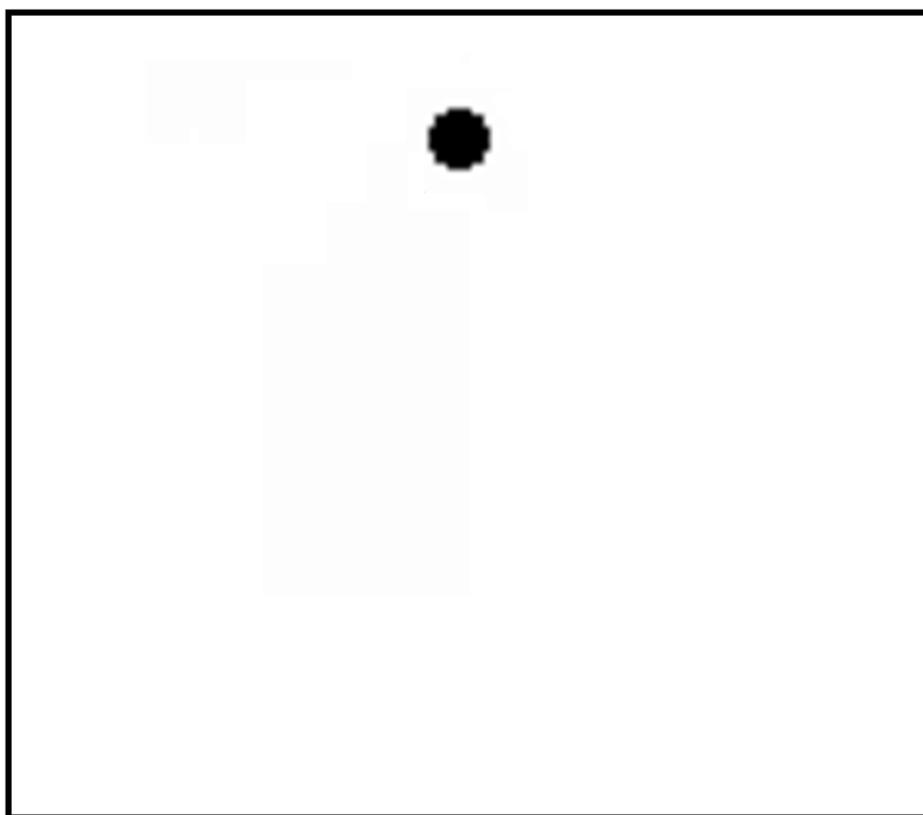
Matemática: Círculo

EVALUACIÓN FINAL 2 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombre:

Capacidad: Orientación Espacio
Temporal

Destreza: Representar de forma
gráfica



- **Representa** de forma gráfica la figura geométrica del círculo, al realizar el trazo del círculo utilizando témpera de colores

• Representa gráficamente el círculo al realizar el trazo sin dificultad.	A
• Representa gráficamente el círculo al realizar el trazo con dificultad	B
• Representa gráficamente el círculo al realizar el trazo con mucha dificultad.	C



Matemática: Número 1

EVALUACIÓN FINAL 3 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombre:

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relaciona el numeral uno con la cantidad al agarrar el objeto que se encuentra en la mesa (peluche, carro, muñeca, pelota, gorra, zapato, mochila, lonchera) y colocarlo en la caja con la imagen del numeral uno.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Relaciona el numeral uno con la cantidad de objetos que corresponda sin dificultad.	A
Relaciona el numeral uno con la cantidad de objetos que corresponda con dificultad.	B
Relaciona el numeral uno con la cantidad de objetos que corresponda con mucha dificultad.	C



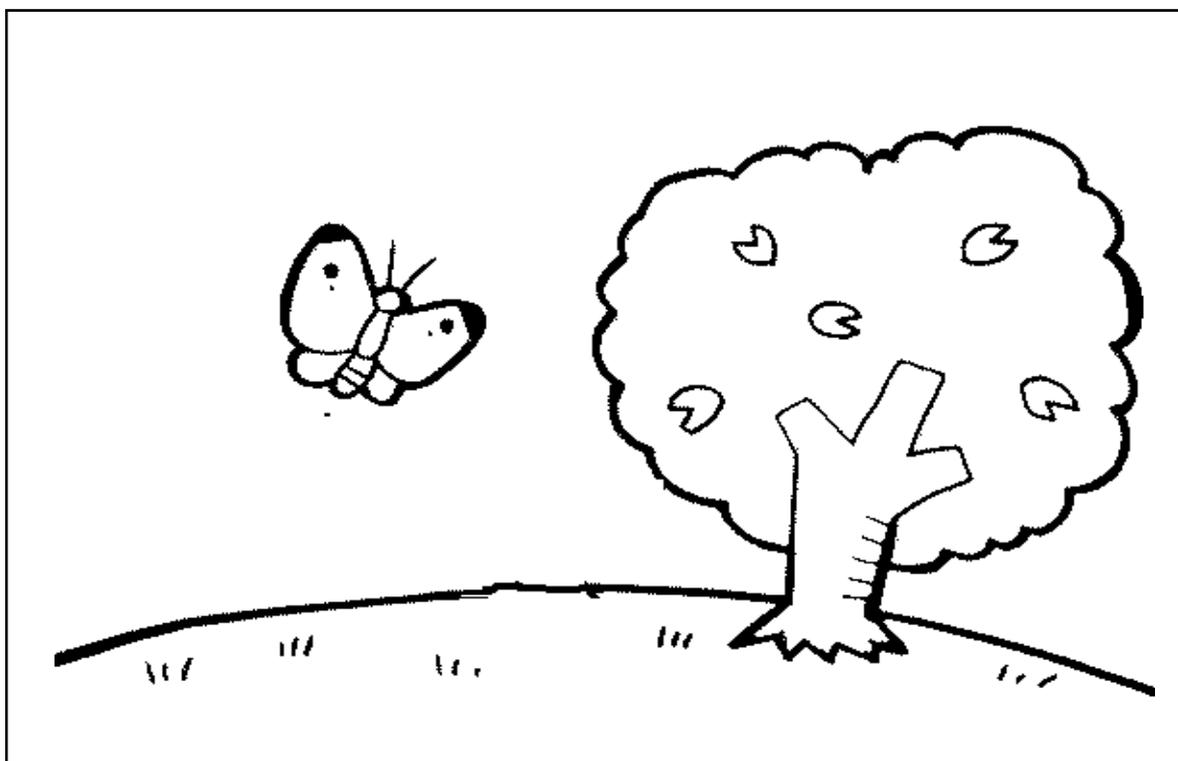
Matemática: Arriba- Abajo

EVALUACION FINAL 4 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

Nombre:

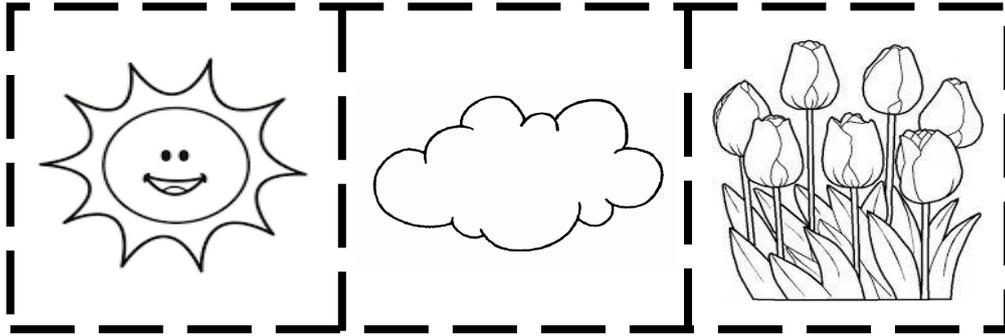
Capacidad: Orientación Espacio Temporal

Destreza: Ubicar



- **Ubica** al decorar el paisaje, pegando las nubes y el sol arriba y las flores abajo.

<ul style="list-style-type: none"> • Ubica la noción espacial arriba – abajo al colocar todas las imágenes 	A
<ul style="list-style-type: none"> • Ubica la noción espacial arriba – abajo al colocar algunas imágenes 	B
<ul style="list-style-type: none"> • Ubica la noción espacial arriba – abajo al colocar uno o ninguna imágenes 	C



ANEXOS DE LA UNIDAD I**Actividad N° 1****CIRCULO (ANEXO 1)**

(ANEXO 2)



Atrapando burbujas de



Actividad N° 3
COLOR ROJO (ANEXO 3)

Títere de Elmo



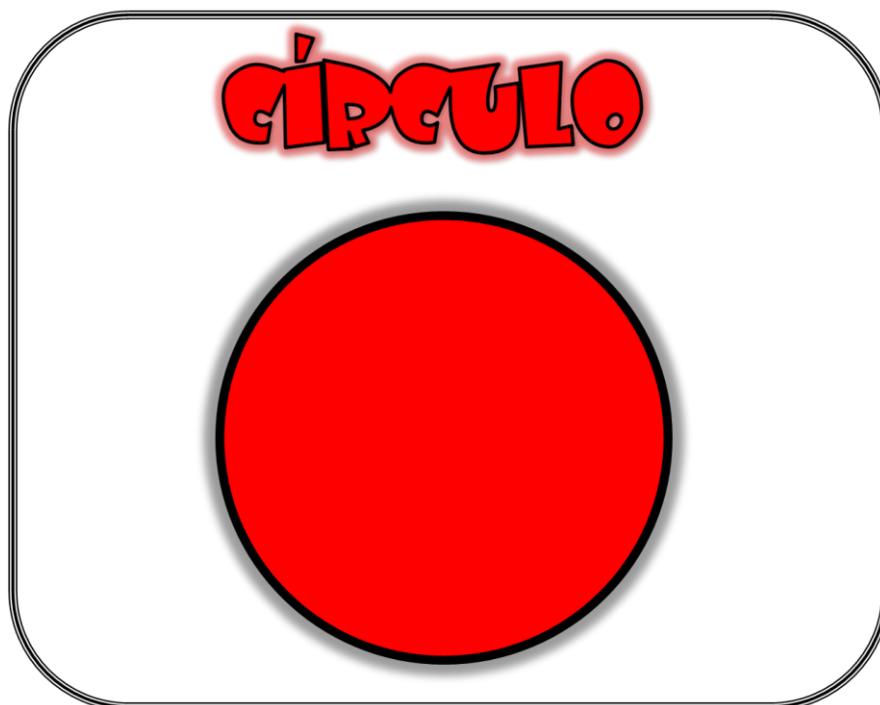
Actividad N° 4
ARRIBA- ABAJO (ANEXO 4)



Títere de
Chimoc

Actividad N° 5
CIRCULO (ANEXO 5)

Lámina del
circulo



(ANEXO 6)

Modelado con
cerámica: el circulo

Actividad N° 6

NUMERO 1 (ANEXO 7)



Trazo del número 1 en el piso

(ANEXO 8)

Trazo de numero 1 con plastilina



Actividad N° 7
ARRIBA - ABAJO (ANEXO 9)

Sube y baja



Actividad N° 8
ARRIBA - ABAJO (ANEXO 10)

“La Pesca “



Actividad N° 9
REPRESENTACION GRAFICA DEL CIRCULO (ANEXO 11)



Lana saltarina



Actividad N° 10
COLOR ROJO (ANEXO 12)

Títere de Caperucita Roja



(ANEXO 13)

Estampado de
manos de color rojo



Actividad N° 13
ARRIBA - ABAJO (ANEXO 14)



Tobogán



Actividad N° 14
Numero 1 (ANEXO 15)



Trazo del número 1 en el piso



Actividad N° 15

REPRESENTACION GRAFICA DEL CIRCULO (ANEXO 16)

Estarcido del circulo



Actividad N° 17
COLOR ROJO (ANEXO 17)

Pañuelos de
color rojo



3.2.2. Programación específica - II

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2		
Institución educativa: Niño Jesús Nivel: Inicial Grado: 4 años Sección/es: Morado y Melón Área: Matemática Profesor(a): Grasse Díaz / Angelith Ortega Duración: 4 semanas Título de la Unidad: 1		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Características de los objetos: Forma Color • Colores: Azul Amarillo. • Figuras geométricas: Cuadrado • Nociones espaciales: Dentro - afuera • Números: 2 		<p>Identificación de los objetos según sus características: forma y color, mediante la utilización de material concreto y gráfico.</p> <p>Identificación del color azul mediante la manipulación de los objetos de su entorno y de actividades lúdicas.</p> <p>Identificación del color amarillo mediante la manipulación de objetos de su entorno y actividades lúdicas.</p> <p>Identificación del círculo mediante la observación y la manipulación de diversos objetos de su entorno con actividades lúdicas.</p> <p>Relación del número 2 con la cantidad mediante la utilización de material concreto, gráfico y actividades lúdicas.</p> <p>Ubicación de nociones espaciales: dentro y fuera, mediante la utilización del esquema corporal y de objetos en el espacio físico.</p> <p>Representación de forma gráfica de la figuras geométrica del cuadrado mediante la utilización de la técnicas grafico plástico.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>I. CAPACIDAD: COMPRENSION Destreza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar 2. Relacionar <p>II. CAPACIDAD: ORIENTACION ESPACIO-TEMPORAL Destreza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicar 2. Representar 		<p>I. VALOR: RESPONSABILIDAD Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra orden y limpieza en sus trabajos. 2. Cuida sus pertenencias y materiales del aula. <p>II. VALOR: RESPETO Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asumir las normas de convivencia. 2. Esperar su turno para participar. <p>III. VALOR: SOLIDARIDAD Actitudes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compartir con su prójimo (materiales)

SESIÓN DE APRENDIZAJE II

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

Actividad N° 1

Identificar el color azul mediante la manipulación de los objetos de su entorno, esperando su turno para participar.

Motivación:

El niño observa distintos objetos de color azul que se encuentra dispersos en todo el patio y a la cuenta de tres, cada uno agarrará un objeto y responde: ¿Qué hemos encontrado? ¿Qué color es?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los diversos objetos que se encuentra en la alfombra del salón de distintos colores (pelotas de plástico, muñecas, peluches, etc.) (ANEXO 1).
2. **Reconoce** el color azul en cada uno de los objetos al colocarlos dentro de la canasta al sonido del silbato.
3. **Relaciona** el color azul con los objetos que se encuentra dentro de las canastas, al mencionar sus características respondiendo: ¿Qué color son los objetos que se encuentra en las canastas?
4. **Identifica** el color azul, mediante la manipulación de objetos al realizar el juego “Lanzo y gano”; observa los materiales que se encuentra en el patio (pelotas de color azul y tres aros de básquet: rojo, azul y amarillo). Después sigue las indicaciones: “Al sonido de la chicharra, por turnos cogerán una pelota de color (azul) y lanzará dentro del aro de básquet que corresponde al color aprendido. Al terminar el juego ganan un títere como premio (ANEXO 2).

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Qué color has aprendido?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar el juego “Lanza y gano”?

Transferencia:

En casa, con ayuda de papá o mamá busca diversos objetos de color azul (pelotas, canastas, etc.) y tráelos para la siguiente clase.

Actividad N° 2

Identificar la figura geométrica del cuadrado mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto y gráfico, cuidando sus pertenencias y materiales del aula.

Motivación:

Observa el video del cuadrado de Pocoyo “El baile del cuadrado” (www.youtube.com/watch?v=BnUnv6dhBGY) y sigue los movimientos al compás de la melodía. Luego responde: ¿Te gustó el video? ¿Qué figura geométrica aparece en el video?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** la figura geométrica: el cuadrado que se encuentra en el piso y pasa por encima del trazo desde el punto de inicio hasta el punto final, escuchando la canción del cuadrado. Luego responde ¿Qué figura geométrica observas en el piso? ¿Cuántos lados tiene el cuadrado?
2. **Reconoce** las características principales del cuadrado al realizar por grupos de cuatro; se le entregará una liga elástica y tendrán que formar la figura geométrica (el cuadrado).
3. **Relaciona** la figura geométrica del cuadrado al mencionar que objetos del salón tienen la forma geométrica del cuadrado.
4. **Identifica** la forma geométrica del cuadrado mediante la manipulación de material concreto, entregando a cada niño cuatro palitos de baja lengua y tendrá que formar la figura geométrica del cuadrado, luego decorarán libremente su cuadrado (ANEXO 3).

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Cuántos lados tiene el cuadrado?
- ¿Te fue fácil realizar la actividad?

Transferencia:

En casa, con ayuda de papá o mamá, canta la canción del “El baile del cuadrado” y recuerda cuantos lados tiene.

Actividad N° 3 (dos sesiones)

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar.

Motivación:

El niño observa al nuevo amigo que ha venido a conocerlos, “El número dos”, que trae consigo muchos objetos en su bolsa (dos carritos, dos lazos, dos cintas, dos muñecas) y una imagen del numeral dos. “Chicos he traído una fotografía mía para que siempre me recuerden” y un refrán, “Tengo cabecita, tronquito y colita” Al terminar la actividad, responde: ¿Qué número nos vino a visitar? (ANEXO 4)

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** el trazo del número dos en el piso y por turnos caminarán encima de ellas, desde el punto de partida, al seguir la indicación “Sube por la cabecita, bajo por el tronquito y llega hasta la colita” (ANEXO 5).
2. **Identifica** el numeral dos con la cantidad, por mesa se le entregará los materiales (bolitas de cuentas y bolsita transparente) se le muestra el numeral dos en la pizarra y tendrán que guardar en su bolsita la cantidad mencionada. Luego lo ubicará donde corresponde, al terminar la actividad, responde: ¿Cuántas bolitas guardaron en su bolsita? ¿Qué número estaba en la pizarra?
3. **Relaciona** el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, se le entregará a cada niño un vaso y frejoles que se encuentran en el centro de la mesa; a la indicación tendrá que coger los frejoles y colocará dentro del vaso de acuerdo al numeral presentado en la pizarra.

Metacognición:

- ¿Te gustó la clase de hoy?
- ¿Qué número has aprendido hoy?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar la actividad?

Transferencia:

Elige dos objetos que más te guste de casa y tráelos para compartirlo en clase.

Actividad N° 4

Ubicar las nociones espaciales: dentro - fuera, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, al esperar su turno para participar.

Motivación:

Observa los materiales ubicados en el medio del patio: ula-ula, al ritmo de la música bailará por todo el patio sin pisar los aros, al detener la música cada niño se ubicará dentro de un aro (esta actividad se realizará tres veces).

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** diversos objetos (peluches y muñecas) en el centro del patio, y junto a los objetos se encontrará una caja grande.
2. **Identifica** la noción espacial dentro- fuera, al realizar la actividad. Al sonido de la pandereta, el niño cogerá los peluches y los ubicará dentro de la caja, luego colocará las muñecas fuera de ella y responden: ¿Qué objetos están dentro de la caja? ¿Qué objetos están fuera de la caja?
3. **Relaciona** las nociones espaciales dentro - fuera, a través de desplazamientos, se le invita a un niño salir del salón y los demás se quedan dentro. Luego responde ¿Dónde está lucía, dentro o fuera del salón?
4. **Ubica** la noción espacial: dentro- fuera, al realizar el juego “¡Lobo, atrápame si puedes!” se le invita a un niño que sea el lobo y los demás serán las ovejas; al ritmo de la canción “Sino me buscas, no me atrapas”, las ovejas agarrada de la mano cantará dicha canción dentro del rebaño, mientras que el lobo está afuera. Al sonido de la campana las ovejas salen a buscar sus alimentos que está dentro de la casita, en ese instante el lobo que está afuera, va en busca de ellas para atraparlas. Al terminar el juego responde: ¿Dónde está el lobo? ¿Dónde están las ovejas? (esta actividad se repite tres veces)

Metacognición:

- ¿Te gustó el juego?
- ¿Qué has aprendido el día de hoy?
- ¿Te fue fácil o difícil ubicarte?

Transferencia:

En casa con ayuda de papá o mamá, observa que objetos están dentro de tu casa y fuera de ella.

Actividad N° 5

Representar de forma gráfica la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del dibujo invisible, mostrando orden y limpieza en sus

trabajos.

Motivación:

Escucha la canción “Soy un cuadrado” y al ritmo de la melodía sigue los movimientos sugeridos, para esto cada niño bailará encima de una alfombra cuadrada de color azul. Luego de terminar la canción, responde: ¿Te gustó la canción? ¿Qué figura geométrica se mencionó en la canción? ¿Qué forma geométrica tiene tu alfombra en donde bailaste? (ANEXO 6)

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** atentamente el títere del cuadrado que viene a visitar a todo el salón, trayendo consigo una bolsa de materiales (cartulina, crayola blanca, pinceles o brochas y témpera de color azul) (ANEXO 7).
2. **Identifica** la característica principal de la figura geométrica del cuadrado (cuatro lados), al nombrarlas.
3. **Organiza** sus ideas sobre las características del cuadrado para representarlo, mediante la técnica del dibujo invisible.
4. **Representa de forma gráfica**, la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del dibujo invisible, por mesas se le entregará los materiales encima de las bandejas: crayolas blancas, témperas de color azul y cartulinas blancas, brochas o pinceles. (ANEXO 8)

Metacognición:

¿Te gustó la actividad que realizaste?

¿Qué figura has realizado?

¿Te fue fácil o difícil realizar la actividad?

Transferencia:

Con ayuda de un familiar, recolecta objetos de forma cuadrada y tráelos para la siguiente clase.

Actividad N° 6

Identificar la figura geométrica del cuadrado mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto y gráfico, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Percibe el cuento de las figuras geométrica “El cuadrado Lalo”; *“Había una vez en un pueblo muy lejano, donde habitaban dos amigos, uno de ellos se llamaba Luchito, el círculo y Lalo, el cuadrado. Luchito, el círculo vivía al costado de Lalo, y toda la mañana le buscaba para irse a jugar, pero un día Lalo no quería salir a jugar porque no podía entrar a ningunos de los juegos porque sus lados eran iguales, el solamente quería tener tres lados. Luchito le dijo: “Amigo porque quieres tener tres lados, si eres muy bonito porque todos sus lados son iguales y sirven para ayudar a los demás. En ese momento Lalo, el cuadrado se dio cuenta que sus lados son iguales y que todos somos hermosos tal como los han hecho”,* luego responde a las preguntas: ¿Te gustó el cuento? ¿Qué personajes estuvieron en el cuento? ¿De qué forma era Lalo? ¿Sus lados eran iguales?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los materiales que se entregará a cada niño: palitos de baja lengua formados en un cuadrado. (ANEXO 9)
2. **Reconoce** la forma del cuadrado al entregar a cada niño la figura geométrica del cuadrado hecho por los palitos de baja lengua, al seguir las indicaciones pasarán utilizando su dedo índice, los lados del cuadrado. Luego responde: ¿Cuántos lados tiene el cuadrado? (Esta actividad se repetirá tres veces).
3. **Relaciona** la figura del cuadrado con el trazo, cada niño recibe una caja de arena, donde tendrá que formar la figura del cuadrado, utilizando su dedo índice. Y entonando la canción “El señor cuadrado”.
4. **Identifica** la figura geométrica del cuadrado mediante la manipulación de material gráfico, al realizar su cuadrado utilizando plastilina. Al terminar la actividad lo pegará en una cartulina de colores.(ANEXO 10)

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Qué figura geométrica has conocido?
- ¿Cuántos lados tiene el cuadrado?

Transferencia:

En casa, comenta a papá y mamá el cuento “El cuadrado Lalo”.

Actividad N° 7 (E.P) (dos sesiones)

Ubicar las nociones espaciales: dentro-fuera, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, al esperar su turno para participar.

Motivación:

Escucha atentamente las indicaciones para realiza el juego “Soy un basquetbolista”; formados en una fila, cada niño recibirá una pelota de básquet y lanzará hacia el aro (la malla estará cerrada). Luego se le pregunta: ¿Dónde están ubicados las pelotas? ¿Dentro o fuera?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los materiales (pelotas rosadas y amarilla, caja, silbato) que se encuentra en el patio.
2. **Identifica** la noción espacial dentro – fuera, al realizar “El juego de las pelotas”; al sonido del silbato saldrá cada grupo a seguir la indicación del juego: cada capitán recibirá una caja de pelotas “Las pelotas rosadas irán dentro de la canasta y las pelotas amarillas fuera de ellas”, luego responde: ¿Qué color de pelota se encuentra dentro de la canasta? Y ¿Qué color de pelotas se encuentra fuera?
3. **Relaciona** la noción dentro – fuera al observar la actividad “El juego de pelotas”, luego responde: ¿Qué color de pelota se encuentra dentro de la canasta? Y ¿Qué color de pelotas se encuentra fuera?
4. **Ubica** la noción espacial: dentro- fuera, al realizar el juego “Pescando a Nemo”, cada niño recibirá una pecera, caña de pescar y pescaditos (amarillos y azules) al escuchar la indicación el niño realizará el juego “Pescando a Nemo”; donde tendrá que pescar los pescaditos de color amarillo y lo colocará fuera de la pecera. Al terminar el juego, responde: ¿Qué pescaditos se encuentran dentro de la pecera? ¿Qué pescaditos se encuentran fuera de la pecera? (**Evaluación**)

de Proceso N°1) (ANEXO 11)**Metacognición:**

- ¿Te gustó el juego?
- ¿Qué has aprendido el día de hoy?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar el juego?

Transferencia:

En casa con papá y mamá, juega el juego del “Pase el rey”.

Actividad N° 8

Identificar la figura geométrica del cuadrado mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto y gráfico, al seguir las normas de convivencia.

Motivación:

Sentados en la alfombra del salón, se recuerda las normas antes de realizar la actividad. Percibe atentamente el video: “El Señor cuadrado”, (www.youtube.com/watch?v=x0N5aLnSKjE) y al compás de la canción cantará y bailará al ritmo de la melodía.

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** la manta de figuras geométricas (cuadrado, triángulo, círculo), que se encuentra en el patio.
2. **Reconoce** la figura geométrica del cuadrado con los objetos que han traído de su casa, luego responde: ¿Qué figura geométrica tiene tu objeto? ¿Cuántos lados tiene tu objeto?
3. **Relaciona** la figura geométrica del cuadrado al colocar el objeto, encima de la figura geométrica que se encuentra en la manta.
4. **Identifica** la figura geométrica del cuadrado mediante la manipulación de material concreto y gráfico. A cada mesa se le entregará una caja de regalo de forma (cuadrada) y varias imágenes de objetos de formas geométricas, al seguir la indicación tendrán que señalar y colocar los objetos de forma cuadrada, dentro de la caja de regalo. Después mencionan cuales son los objetos que se encuentra dentro de la caja y que figura es. (ANEXO 12)

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Qué objetos encuentran en el salón de forma cuadrada?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar la actividad?

Transferencia:

En casa, con ayuda de papá o mamá, dibuja al “Señor cuadrado” del video que observaste en clase.

Actividad N° 9

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar, compartiendo con su prójimo los materiales.

Motivación:

Sentado en media luna, recuerdan las normas de convivencia antes de realizar la

actividad y escuchará las indicaciones para salir al patio: “Al ritmo de la canción caminará alrededor del patio y cuando se detenga la música tendrá que agarrar un solo objeto, luego cogerá dos objetos”.

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** las imágenes de los numerales uno y dos colocados en diferentes partes del salón (puerta, casillero, pared, pizarra y ventana)
2. **Identifica** el numeral dos con la cantidad, al realizar la siguiente actividad: “Escucha la canción el “rock de los números”, bailando alrededor del salón. Cuando se detiene la música busca y agarra la cartilla que tenga el numeral dos” luego colocará las cartillas encima de su mesa y responde: ¿Qué número tiene tu cartilla? (ANEXO 13)
3. **Relaciona** el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al realizar el juego de Legos; por mesas se le entrega Legos, cada niño tendrá que armar su torre de acuerdo a la cantidad mencionada (número dos). Luego, responde: ¿Cuántas piezas de Legos utilizaste para armar tu torre? (ANEXO 14)

Metacognición:

¿Qué es lo que más te gustó de la clase?

¿Qué número has aprendido hoy?

Transferencia:

Con la ayuda de papá y mamá práctica en casa el numeral dos con la cantidad, al señalar dos objetos.

Actividad N° 10 (E.P)

Identificar el color azul mediante la manipulación de los objetos de su entorno y coordinación visomotriz, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Observa el video de: “Peludo y azul” de Plaza Sésamo www.youtube.com/watch?v=U0RY6_TSfkM e imita los movimientos sugeridos. Luego responde: ¿Te gustó el video? ¿Qué color es el personaje que canta?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** la caja mágica que contiene varios objetos (figuras geométricas, el estuche de cd, reloj, cofre, etc.)
2. **Reconoce** el color azul en los objetos que están en la caja mágica, al responder algunas preguntas: ¿De qué color son los objetos? ¿Qué forma tienen los objetos?
3. **Relaciona** el color azul con los objetos que se encuentra en la sala de psicomotricidad, luego observa en el piso, el twister que contiene formas geométricas de distintos colores; tendrá que relacionar los objetos (de forma cuadrada) con el color azul que encontró en el salón y lo ubica según corresponda (esta actividad se realizara por parejas). Después de terminar con la actividad, formados en media luna, responde: ¿De qué color son los objetos que colocaste en el twister?
4. **Identifica** el color azul a través de la ficha de aplicación, al marcar con una X todos los objetos de color azul. (**Evaluación de Proceso N° 2**)

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Qué color has aprendido?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar la actividad?

Transferencia:

En casa, con ayuda de papá o mamá canta la canción “Peludo”, recordando los movimientos realizados.

Actividad N° 11

Identificar el color amarillo mediante la manipulación de los objetos de su entorno y coordinación visomotriz, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Observa y canta el video del “Pollito Amarillito”, www.youtube.com/watch?v=z1gFMujtH-o, siguiendo los movimientos sugeridos de la melodía. Luego, responde: ¿Te gustó el video? ¿De qué se trata? ¿De qué color es el pollito?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** la llegada del amigo “El Pollito Lito” (títere), que viene a traer una sorpresa: “Hola niños he venido de viaje y he traído conmigo mi mochila viajera con muchos regalos (chalina, gorras, polo, guantes de color amarillo) ¿Te gustaría descubrir que regalos tengo en mi mochila?”
2. **Reconoce** los regalos que ha traído el “Pollito Lito”; mencionando sus características y al responder: ¿Qué objetos son? ¿De qué color son los objetos?
3. **Relaciona** el color amarillo al observar las tarjetas de imágenes (el sol, el globo amarillo, polo amarillo, pato).
4. **Identifica** el color amarillo al estampar sus manos, en la cartulina que se le entregará a cada niño; al seleccionar el color indicado (amarillo) de la bandeja que tendrá distintos colores. (ANEXO 15)

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Qué color hemos aprendido?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar la actividad?

Transferencia:

En casa, con ayuda de papá o mamá, selecciona los objetos de color amarillo y colócalos en un cesto que tengas en casa.

Actividad N° 12 (E.P)

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar, compartiendo con su prójimo los materiales.

Motivación:

Escucha la canción del video “Los números del uno al diez” (<https://www.youtube.com/watch?v=pSqnI2eSu9Y>), siguiendo los movimientos al compás del video. Luego formados en una ronda responde: ¿De qué trato el video?

¿Qué número se parece al patito?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los materiales que se encuentra en sus mesas (Canasta, bateas con bolitas de gel con diversos bloques lógicos) para realizar el juego “Busca y encuentra”.
2. **Identifica** el numeral dos con la cantidad, al realizar el juego “Busca y encuentra”, escucha atentamente las indicaciones: “Al sonar la campana, solo escogerá la cantidad de objetos de acuerdo al número que se encuentra en la canasta que cada uno tiene”. Luego colocará dentro de esta y responde: ¿Qué número está en tu canasta? ¿Cuántos objetos hay en tu canasta? (ANEXO 16)
3. **Relaciona** el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al realizar su trencito de números; a cada niño se le entregará conos de papel higiénico, donde tendrá que agarrar solamente la cantidad de conos de acuerdo al numeral dos y formará su trencito de número, decorando libremente. Al terminar la actividad, responde: ¿Cuántos vagones tiene el tren? (**Evaluación de Proceso N°3**) (ANEXO 17)

Metacognición:

- ¿Qué es lo que más te gustó de la clase?
- ¿Qué número aprendimos el día de hoy?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar las actividades?

Transferencia:

En casa con papá y mamá, al jugar con el trencito de números y recordar la clase que realizaste.

Actividad N° 13

Ubicar las nociones espaciales: dentro - fuera, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, al esperar su turno para participar.

Motivación:

Escucha atentamente las indicaciones del juego: “Pajarito busca tu jaula, sino el gato te atrapa”, se reúnen de tres personas; dos niños se agarran de las manos, ellos representan la jaula y un niño será el pajarito, escucha muy atento la indicación antes de realizar la actividad: “Cuando escucha la palabra pajarito, cada niño que representa tendrán que buscar otra jaula y entrar en ella, sino encuentra una jaula, estaría afuera y el gato lo atraparía”. Luego responde: ¿Dónde se encontraban los pajaritos? ¿En dónde se encontraba el gato?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** el material que se encuentra dentro del salón (cubo grande de tela).
2. **Identifica** la noción espacial dentro – fuera al realizar la actividad del “Cubo mágico” (ANEXO 18)
3. **Relaciona** la noción espacial dentro – fuera al realizar la actividad por grupos; donde tendrá que ubicarse de acuerdo a la indicación: “Los niños se ubican fuera de la caja y las niñas dentro de la caja”. En ese mismo momento, responde: ¿Dónde se ubicaron las niñas? ¿Dónde se ubicaron los niños?, después intercambian las posiciones.

4. **Ubica** la noción espacial: dentro- fuera, al realizar la actividad con las chapas, cada niño recibe un tapers con chapas de diferentes colores y un envase de botella; “Al escuchar la indicación: “Ubicar las chapas rojas dentro del envase”. Al terminar la actividad responde: ¿Dónde ubicaste las chapas de color rojo? ¿Dónde se encuentra los demás chapitas de colores? (ANEXO 19)

Metacognición:

- ¿Te gustó el juego?
- ¿Qué has aprendido el día de hoy?
- ¿Te fue fácil o difícil ubicarte?

Transferencia:

En casa con ayuda de papá o mamá, práctica lo aprendido al ubicar los objetos que está dentro de su casa y fuera de ella.

Actividad N° 14 (E.P)

Representar de forma gráfica la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del hisopo, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivación:

Percibe el juego de la cinta, se formará grupos de cuatro personas y se le entregará cuatro cintas de color (azul), luego forma la figura geométrica que se encuentra en la pizarra (cuadrado). Al terminar responde: ¿Qué figura has realizado? ¿Cuántas cintas has utilizado? ¿Cuántos lados tiene esa figura? ¿De qué color era la cinta? (ANEXO 20)

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** la caja de color azul de forma cuadrada, que será entregado a cada grupo. Dentro de esta caja se encontrará: hisopo, cartulinas blancas, témperas de color azul.
2. **Identifica** la característica principal de la figura geométrica del cuadrado (cuatro lados), al observar la imagen del cuadrado en la pizarra rodante.
3. **Organiza** sus ideas sobre las características del cuadrado para representarlo, mediante la técnica gráfico plástico: del hisopo.
4. **Representa de forma gráfica**, la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico: del hisopo; se le entregará a cada niño los materiales para trabajar (hisopo, cartulinas blancas, témperas de color azul). Luego escucha las indicaciones: “Con el hisopo realiza diversos trazos de la figura geométrica del cuadrado utilizando témpera de color azul en la cartulina blanca,”. Al terminar la actividad, responde: ¿Qué figura geométrica has dibujado? ¿Cuántos lados tiene esa figura geométrica? (**Evaluación de Proceso N°4**) (ANEXO 21)

Metacognición:

- ¿Te agradó la actividad que realizaste?
- ¿Qué figura has realizado?
- ¿Te fue fácil o difícil realizar la actividad?

Transferencia:

Con ayuda de papá o mamá busca imágenes de forma cuadrada.

Actividad N° 15 (dos sesiones)

Identificar el color amarillo mediante la manipulación de los objetos de su entorno y coordinación visomotriz, asumiendo las normas de convivencia.

Motivación:

Observa en el patio de psicomotricidad, varios objetos que se encuentran tapados con una manta. Se reúnen alrededor de ella y responde: ¿Qué es lo que observas? ¿Qué podrá ver debajo de esa manta? ¿Te gustaría descubrir? Con la ayuda de dos niños retiran la manta, siguiendo la indicación: “Al sonido de la pandereta cada uno, tendrá que agarrar un objeto del color del pollito Lito”. Luego de elegir el objeto lo llevará al salón de clases.

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los objetos que tienen en la mano y menciona su principal característica al responder: ¿Qué objeto tienes en la mano? ¿De qué color es el objeto que tienes en la mano? (ANEXO 22)
2. **Reconoce** el color amarillo a través del juego “Dale de comer al osito comelón”. Observa en el medio del patio a nuestro amigo el “Osito comelón”: “Chicos tengo mucha hambre y solo puedo comer bolitas de maíz de color amarillo” (ANEXO 23).
3. **Relaciona** el color amarillo con el juego “Dale de comer al osito comelón”; cada niño por turno tendrá que correr en zig zag hasta llegar a la línea, donde encontrará dos canastas de maíz de distinto colores (azul y amarillo). Solo cogerá una bolita del color correcto (amarillo) y le dará de comer al osito comelón. Esta actividad se repite con todos los niños, al terminar responde: ¿Qué color de bolita de maíz diste de comer al osito comelón?
4. **Identifica** el color amarillo mediante la manipulación de objetos, al realizar el juego “Emboca y gana”; se organizará en una columna y al sonido de la pandereta lanzarán la pelota de trapo que tendrán en sus manos, en el color indicado (amarillo), al embocar en el tablero de colores (amarillo y azul) (ANEXO 24).

Metacognición:

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Qué color hemos aprendido?
- ¿Te fue fácil realizar el juego “Emboca y gana”?

Transferencia:

En casa, con ayuda de papá o mamá, selecciona los objetos de color amarillo y colócalos en un cesto que tengas en casa.

Actividad N° 16

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar.

Motivación:

Escucha y baila al ritmo de la canción “Rock de los números de Peluso”, siguiendo al compás de la canción los pasos, responde: ¿Qué números escuchaste en la canción? ¿Cuál es el número que tiene cabecita, tronquito y colita?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los materiales (un dado con los números uno y dos; y el otro con las imágenes de objetos: gorras, gancho, pelota, muñeca, polo, carro, y una manta con los numerales uno y dos) que se encuentran en el jardín del colegio y escucha atentamente las indicaciones antes de participar del juego.
2. **Identifica** el numeral dos con la cantidad al realizar el juego “Tira el dado mágico y verás”; se le entregará al niño dos dados (números y objetos), al sonido del silbato lanzarán los dados para saber la cantidad de objetos que agarrará para colocarlos en la manta. Luego tomará la cantidad de objetos que salió del dado, ubicando los objetos en el lugar que corresponde en la manta de números y responde: ¿Qué números tenían los dados? ¿Cuántos objetos colocaste en la manta?
3. **Relaciona** el numeral dos con la cantidad a través de la ficha de aplicación (N°16), al pegar pallares por el trazo del número dos, desde el punto de inicio hasta el punto final y para finalizar dibujará dos objetos de acuerdo al numeral. (ANEXO 25)

Metacognición:

- ¿Qué es lo que más te gusto de la clase?
 ¿Qué número aprendimos en clase?

Transferencia:

Con la ayuda de tu papa y mama, busca dos imágenes y lo traes para la próxima clase.

Actividad N° 17 (E.F) (dos sesiones)

Identificar el color amarillo y azul, mediante la manipulación de los objetos de su entorno y coordinación visomotriz, asumiendo las normas de convivencia.

Motivación:

Percibe las indicaciones antes de salir al jardín y recuerda las normas de convivencia. Después agarrará una canasta para salir a recolectar los huevos de colores amarillo y azul de la gallina “Bataraza”, que se le perdieron y canta al ritmo de la canción “Donde está la gallina Bataraza” (https://www.youtube.com/watch?v=F_c-HVfe4VM). Luego de terminar de recolectar todos los huevos (amarillo y azul), regresan al salón y sentados en media luna, responde: ¿Te gustó la actividad? ¿Te fue difícil recolectar los huevos? ¿Cuántos huevos tienes en tu canasta? ¿Qué colores de huevos tienes en tu canasta? ¿Cuántos huevos de color amarillo y azul están en tu canasta? (ANEXO 26)

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** atentamente las indicaciones antes de dirigirse al salón de psicomotricidad y observa el estante que se encuentra en el salón con los materiales de color azul y amarillo que se trabajará en clase: papel arcoíris, gelatineros, sorbetes, pompones, etc.
2. **Reconoce** los materiales que se trabajará para realizar la actividad al mencionar las características de lo que observan, al responder: ¿Qué objetos encuentras en el estante? ¿De qué color son los objetos de los estantes? ¿Qué actividades se podrá realizar con esos materiales?
3. **Relaciona** el color amarillo y azul al coger los materiales de los estantes y

colocarlos en el lugar donde corresponde, dentro del “Come galletas gigante” de color azul y amarillo.

4. **Identifica** el color amarillo y azul mediante la coordinación visomotriz, al pintar con t mpera las im genes en el espacio correspondiente, que se le asignar  a cada ni o en el pl stico de hule que se encontrar  extendido en el jard n del colegio. Al escuchar la indicaci n el ni o pintar  de acuerdo a la indicaci n (pelota de color azul y el polo de color amarillo), para esto cada ni o recibir  una brocha y un balde de color amarillo y azul para realizar la actividad.
(Evaluaci n Final N 1)

Metacognici n:

 Te fue dif cil realizar la actividad?

 Qu  es lo que te gust  m s de la actividad?

 Te fue f cil pintar con temperas encima del pl stico de hule?

Transferencia:

En casa, con ayuda de pap  o mam , busca una caja de color amarillo y azul, luego selecciona los objetos del mismo color de las cajas y los coloca en el lugar correspondiente.

Actividad N  18 (E.F)

Representar de forma gr fica la figura geom trica: el cuadrado, mediante la utilizaci n de la t cnica gr fico pl stico de la t cnica del dibujo sobre lija, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

Motivaci n:

Percibe el juego “Toco y digo”, se le muestra tres cajas grandes, forradas de color (rojo, amarillo y azul). Cada caja contiene: chapas, plastilina y legos cuadrados; por grupos pasan y observan lo que contiene cada caja, introduciendo la mano y sintiendo lo que est  tocando, luego menciona lo observado. Y responde:  Te gust  la actividad?  Qu  objetos has tocado?  Qu  objeto ten a la caja azul? (ANEXO 27).

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** el material que se le entrega a cada ni o: bolsa de zicplok con t mpera azul, pizarra de lija y crayolas de diversos colores.
2. **Identifica** la caracter stica principal de la figura geom trica del cuadrado, al realizar con su dedo  ndice el trazo del cuadrado sobre la bolsa de zicplok.
3. **Organiza** sus ideas sobre las caracter sticas del cuadrado al dibujar el cuadrado (utilizando su dedo  ndice) encima de la bolsa de ziplock.
4. **Representa de forma gr fica**, la figura geom trica: el cuadrado, mediante la utilizaci n de la t cnica gr fico pl stico del dibujo sobre lija, al dibujar sobre la pizarra de lija la figura del cuadrado de diferentes tama os; para esto cada ni o recibir  una pizarra de lija y crayolas de colores. Al terminar la actividad responde:  Te gust  la t cnica de lija?  Qu  figura geom trica dibujaste?
(Evaluaci n Final 2) (ANEXO 28)

Metacognici n:

 Te fue f cil o dif cil realizar la actividad?

 Qu  figura has realizado?

 Qu  material has utilizado?

Transferencia:

Recuerda la actividad que realizaste al llevar a casa la técnica gráfico plástico de la lija y menciona su principal característica (cuatro lados).

Actividad N° 19 (E.F)

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar.

Motivación

Percibe el juego “En el mercadito relacionando...ando”; se presenta los materiales (una canasta que contiene varias frutas (manzana, pera, plátano, naranja, uvas, etc.) y en la pared una gigantografía con la imagen de una tienda de frutas con 8 cajas (vacías) con el numeral dos). Escucha muy atentos las indicaciones para realizar la actividad. “Don Pepito el vendedor de frutas está muy triste porque se quedó sin fruta, y necesita de su ayuda en colocar las frutas en los cajones que están vacías”; por grupos, al sonido del silbato salen a colocar las fruta en las cajas vacías de acuerdo al numeral que esta puesto en la cajas. Al terminar el juego responde: ¿Te gustó el juego? ¿Cuántas frutas colocaste en la caja vacía?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** en la pizarra el juego de memoria de seis piezas grandes, contiene (el numeral uno y dos, imágenes de frutas: dos plátanos, dos manzanas y una pera) (ANEXO 29).
2. **Identifica** el numeral dos con la cantidad al realizar el juego de la memoria al encontrar el numeral con la cantidad. (Se invitará a tres niños para el juego).
3. **Relaciona** el numeral dos con la cantidad: a través de una actividad, por grupos se ubica dentro de la piscina de pelotas y tendrá que buscar objetos de acuerdo al numeral presentado y lo colocará y pegará en la cartulina con la imagen del numeral dos. (**Evaluación Final 3**) (ANEXO 30)

Metacognición

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Cuántos objetos pegaste en tu cartulina?
- ¿Te fue difícil o fácil la actividad?

Transferencia

Con la ayuda de papá y mamá, practica lo aprendido jugando el juego “El mercadito relacionando... ando”.

Actividad N° 20 (E.F)

Ubicar las nociones espaciales: dentro-fuera, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, al esperar su turno para participar.

Motivación:

Percibe atentamente el video y canta al ritmo de la canción “Pajaritos a volar” www.youtube.com/watch?v=BXoGsUduY8o y responde: ¿Te gustó el video? ¿De qué se trataba el video? Luego observa, que encima de la mesa se encuentra una jaula de aves (dentro habrá canarios y fuera de ellas loritos), se invita a sentarse alrededor de la mesa y responde: ¿Qué aves se encuentran dentro de la jaula? ¿Qué aves se

encuentran fuera de ella?

Desarrollo de la Actividad:

1. **Percibe** los materiales que estarán ubicados en el jardín: cajas de leche grande, silbatos, radio y música “Bugui, bugui”.
2. **Identifica** la noción espacial dentro – fuera, escuchando con atención las indicaciones antes de realizar la actividad, al ritmo de la canción Bugui, bugui, bailará al contorno del jardín.
3. **Relaciona** la noción espacial dentro – fuera, al realizar la actividad; al escuchar el sonido del silbato una vez, cada niño se ubica dentro de la caja y cuando suena dos veces salen de la caja. Y siguen bailando al ritmo de la canción (esta actividad se repite tres veces)
4. **Ubica** la noción espacial: dentro- fuera, al realizar la actividad “Guarda a tu pez”; cada niño recibirá un envase de botella (dentro de esta habrá papel de crepe) y tres peces de colores (dos peces de color rojo y uno de amarillo). Al escuchar la indicación ubicará dentro del envase los peces rojos y fuera del envase el pez amarillo. Luego, responde: ¿Dónde se ubicó los peces rojos? Y ¿Dónde se ubicó el pez amarillo? (**Evaluación Final N° 4**) (ANEXO 31)

Metacognición:

¿Qué juegos realizaste el día de hoy?

¿Qué nociones hemos aprendido?

¿Te fue fácil desarrollarlos?

Transferencia:

En casa con ayuda de papá o mamá, práctica lo aprendido al realizar el juego “El saco loco” (Donde el niño se colocará dentro y fuera del saco).

Vocabulario:

- Cuadrado
- Dentro – fuera
- Número dos
- Azul
- Amarillo
- Dibujo invisible
- Dibujo sobre lija
- Dibujo con hisopo

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

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

Actividad N° 1

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar el color azul mediante la manipulación de los objetos de su entorno, esperando su turno para participar.

- **Reconoce** el color azul en cada uno de los objetos al colocarlos dentro de la canasta al sonido del silbato.
- **Relaciona** el color azul con los objetos que se encuentra dentro de las canastas, al mencionar sus características respondiendo: ¿Qué color son los objetos que se encuentra en las canastas?
- **Identifica** el color azul, mediante la manipulación de objetos al realizar el juego “Lanzo y gano”; observa los materiales que se encuentra en el patio (pelotas de color azul y tres aros de básquet: rojo, azul y amarillo). Después sigue las indicaciones: “Al sonido de la chicharra, por turnos cogerán una pelota de color (azul) y lanzará dentro del aro de básquet que corresponde al color aprendido. Al terminar el juego ganan un títere como premio.

Actividad N° 2

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la figura geométrica del cuadrado mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto y gráfico, cuidando sus pertenencias y materiales del aula.

- **Percibe** la figura geométrica: el cuadrado que se encuentra en el piso y pasa por encima del trazo desde el punto de inicio hasta el punto final, escuchando la canción del cuadrado. Luego responde ¿Qué figura geométrica observas en el piso? ¿Cuántos lados tiene el cuadrado?
- **Reconoce** las características principales del cuadrado al realizar por grupos de cuatro; se le entregará una liga elástica y tendrán que formar la figura geométrica (el cuadrado).
- **Relaciona** la figura geométrica del cuadrado al mencionar que objetos del salón tienen la forma geométrica del cuadrado.
- **Identifica** la forma geométrica del cuadrado mediante la manipulación de material concreto, entregando a cada niño cuatro palitos de baja lengua y tendrá que formar la figura geométrica del cuadrado, luego decorarán libremente su cuadrado.

Actividad N° 3

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** el trazo del número dos en el piso y por turnos caminarán encima de ellas, desde el punto de partida, al seguir la indicación “Sube por la cabecita, bajo por el tronquito y llega hasta la colita”.
- **Identifica** el numeral dos con la cantidad, por mesa se le entregará los materiales (bolitas de cuentas y bolsita transparente) se le muestra el numeral dos en la pizarra y tendrán que guardar en su bolsita la cantidad mencionada. Luego lo ubicará donde corresponde, al terminar la actividad, responde: ¿Cuántas bolitas guardaron en su bolsita? ¿Qué número estaba en la pizarra?
- **Relacionar** el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, se le entregará a cada niño un vaso y frejoles que se encuentran en el centro de la mesa; a la indicación tendrá que coger los frejoles y colocará dentro del vaso de acuerdo al numeral presentado en la pizarra.

Actividad N° 4

Capacidad: Orientación
Espacio Temporal

Destreza: Ubicar

Ubicar las nociones espaciales: dentro - fuera, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** diversos objetos (peluches y muñecas) en el centro del patio, y junto a los objetos se encontrará una caja grande.
- **Identifica** la noción espacial dentro- fuera, al realizar la actividad. Al sonido de la pandereta, el niño cogerá los peluches y los ubicará dentro de la caja, luego colocará las muñecas fuera de ella y responden: ¿Qué objetos están dentro de la caja? ¿Qué objetos están fuera de la caja?
- **Relaciona** las nociones espaciales dentro-fuera, a través de desplazamientos, se le invita a un niño salir del salón y los demás se quedan dentro. Luego responde ¿Dónde está Lucia, dentro o fuera del salón?
- **Ubica** la noción espacial: dentro- fuera, al realizar el juego “¡Lobo, atrápame si puedes!” se le invita a un niño que sea el lobo y los demás serán las ovejas; al ritmo de la canción “Sino me buscas, no me atrapas”, las ovejas agarrada de la mano cantará dicha canción dentro del rebaño, mientras que el lobo está afuera. Al sonido de la campana las ovejas salen a buscar sus alimentos que está dentro de la casita, en ese instante el lobo que está afuera, va en busca de ellas para atraparlas. Al terminar el juego responde: ¿Dónde está el lobo? ¿Dónde están las ovejas? (esta actividad se repite tres veces)

Actividad N° 5

Capacidad: Orientación Espacio
Temporal

Destreza: Representación
de forma Gráfica

Representar de forma gráfica de la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del dibujo invisible, mostrando orden y

limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** atentamente el títere del cuadrado que viene a visitar a todo el salón, trayendo consigo una bolsa de materiales (cartulina, crayola blanca, pinceles o brochas y témpera de color azul).
- **Identifica** la característica principal de la figura geométrica del cuadrado (cuatro lados), al nombrarlas.
- **Organiza** sus ideas sobre las características del cuadrado para representarlo, mediante la técnica del dibujo invisible.
- **Representa de forma gráfica**, la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del dibujo invisible, por mesas se le entregará los materiales encima de las bandejas: crayolas blancas, témperas de color azul y cartulinas blancas, brochas o pinceles.

Actividad N° 6

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la figura geométrica del cuadrado mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto y gráfico, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** los materiales que se entregará a cada niño: palitos de baja lengua formados en un cuadrado.
- **Reconoce** la forma del cuadrado al entregar a cada niño la figura geométrica del cuadrado hecho por los palitos de baja lengua, al seguir las indicaciones pasarán utilizando su dedo índice, los lados del cuadrado. Luego responde: ¿Cuántos lados tiene el cuadrado? (Esta actividad se repetirá tres veces).
- **Relaciona** la figura del cuadrado con el trazo, cada niño recibe una caja de arena, donde tendrá que formar la figura del cuadrado, utilizando su dedo índice. Y entonando la canción “El señor cuadrado”.
- **Identifica** la figura geométrica del cuadrado mediante la manipulación de material gráfico, al realizar su cuadrado utilizando plastilina. Al terminar la actividad lo pegará en una cartulina de colores.

Actividad N° 7

Capacidad: Orientación Espacio
Temporal

Destreza: Ubicar

Ubicar las nociones espaciales: dentro-fuera, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** los materiales (pelotas rosadas y amarilla, caja, silbato) que se encuentra en el patio.
- **Identifica** la noción espacial dentro – fuera, al realizar “El juego de las pelotas”; al sonido del silbato saldrá cada grupo a seguir la indicación del juego: cada capitán recibirá una caja de pelotas “Las pelotas rosadas irán dentro de la canasta y las pelotas amarillas fuera de ellas”, luego responde: ¿Qué color de pelota se encuentra dentro de la canasta? Y

¿Qué color de pelotas se encuentra fuera?

- **Relaciona** la noción dentro – fuera al observar la actividad “El juego de pelotas”, luego responde: ¿Qué color de pelota se encuentra dentro de la canasta? Y ¿Qué color de pelotas se encuentra fuera?
- **Ubica** la noción espacial: dentro- fuera, al utilizar el juego “Pescando a Nemo”, cada niño recibirá una pecera, caña de pescar y pescaditos (amarillos y azules) al escuchar la indicación el niño realizará el juego “Pescando a Nemo”; donde tendrá que pescar los pescaditos de color amarillo y lo colocará fuera de la pecera. Al terminar el juego, responde: ¿Qué pescaditos se encuentran dentro de la pecera? ¿Qué pescaditos se encuentran fuera de la pecera?

Actividad N° 8

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar la figura geométrica del cuadrado mediante la observación de objetos y manipulación de material concreto y gráfico, al seguir las normas de convivencia.

- **Percibe** la manta de figuras geométricas (cuadrado, triángulo, círculo), que se encuentra en el patio.
- **Reconoce** la figura geométrica del cuadrado con los objetos que han traído de su casa, luego responde: ¿Qué figura geométrica tiene tu objeto? ¿Cuántos lados tiene tu objeto?
- **Relaciona** la figura geométrica del cuadrado al colocar el objeto, encima de la figura geométrica que se encuentra en la manta.
- **Identifica** la figura geométrica del cuadrado mediante la manipulación de material concreto y gráfico. A cada mesa se le entregará una caja de regalo de forma (cuadrada) y varias imágenes de objetos de formas geométricas, al seguir la indicación tendrán que señalar y colocar los objetos de forma cuadrada, dentro de la caja de regalo. Después mencionan cuales son los objetos que se encuentra dentro de la caja y que figura es.

Actividad N° 9

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar, compartiendo con su prójimo los materiales.

- **Percibe** las imágenes de los numerales uno y dos colocados en diferentes partes del salón (puerta, casillero, pared, pizarra y ventana)
- **Identifica** el numeral dos con la cantidad, al realizar la siguiente actividad: “Escucha la canción el “rock de los números”, bailando alrededor del salón. Cuando se detiene la música busca y agarra la cartilla que tenga el numeral dos” luego colocará las cartillas encima de su mesa y responde: ¿Qué número tiene tu cartilla?
- **Relaciona** el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al realizar el juego de Legos; por mesas se le entrega Legos, cada

niño tendrá que armar su torre de acuerdo a la cantidad mencionada (número dos). Luego, responde: ¿Cuántas piezas de Legos utilizaste para armar tu torre?

Actividad N° 10

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar el color azul mediante la manipulación de los objetos de su entorno y coordinación visomotriz, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** la caja mágica que contiene varios objetos (figuras geométricas, el estuche de cd, reloj, cofre, etc.)
- **Reconoce** el color azul en los objetos que están en la caja mágica, al responder algunas preguntas: ¿De qué color son los objetos? ¿Qué forma tienen los objetos?
- **Relaciona** el color azul con los objetos que se encuentra en la sala de psicomotricidad, luego observa en el piso, el twister que contiene formas geométricas de distintos colores; tendrá que relacionar los objetos (de forma cuadrada) con el color azul que encontró en el salón y lo ubica según corresponda (esta actividad se realizara por parejas). Después de terminar con la actividad, formados en media luna, responde: ¿De qué color son los objetos que colocaste en el twister?
- **Identifica** el color azul a través de la ficha de aplicación, al marcar con una X todos los objetos de color azul.

Actividad N° 11

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar el color amarillo mediante la manipulación de los objetos de su entorno y coordinación visomotriz, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** la llegada del amigo “El Pollito Lito” (títere), que viene a traer una sorpresa: “Hola niños he venido de viaje y he traído conmigo mi mochila viajera con muchos regalos (chalina, gorras, polo, guantes de color amarillo) ¿Te gustaría descubrir que regalos tengo en mi mochila?”
- **Reconoce** los regalos que ha traído el “Pollito Lito”; mencionando sus características y al responder: ¿Qué objetos son? ¿De qué color son los objetos?
- **Relaciona** el color amarillo al observar las tarjetas de imágenes (el sol, el globo amarillo, polo amarillo, pato, etc.).
- **Identifica** el color amarillo al estampar sus manos, en la cartulina que se le entregará a cada niño; al seleccionar el color indicado (amarillo) de la bandeja que tendrá distintos colores.

Actividad N° 12

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar, compartiendo con su prójimo los materiales.

- **Percibe** los materiales que se encuentra en sus mesas (Canasta, bateas con bolitas de gel con diversos bloques lógicos) para realizar el juego “Busca y encuentra”.
- **Identifica** el numeral dos con la cantidad, al realizar el juego “Busca y encuentra”, escucha atentamente las indicaciones: “Al sonar la campana, solo escogerá la cantidad de objetos de acuerdo al número que se encuentra en la canasta que cada uno tiene”. Luego colocará dentro de esta y responde: ¿Qué número está en tu canasta? ¿Cuántos objetos hay en tu canasta?
- **Relaciona** el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al realizar su trencito de números; a cada niño se le entregará conos de papel higiénico, donde tendrá que agarrar solamente la cantidad de conos de acuerdo al numeral dos y formará su trencito de número, decorando libremente. Al terminar la actividad, responde: ¿Cuántos vagones tiene el tren?

Actividad N° 13

Capacidad: Orientación Espacio-Temporal

Destreza: Ubicar

Ubicar las nociones espaciales: dentro - fuera, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** el material que se encuentra dentro del salón (cubo grande de tela).
- **Identifica** la noción espacial dentro – fuera al realizar la actividad del “Cubo mágico”
- **Relaciona** la noción espacial dentro – fuera al realizar la actividad por grupos; donde tendrá que ubicarse de acuerdo a la indicación: “Los niños se ubican fuera de la caja y las niñas dentro de la caja”. En ese mismo momento, responde: ¿Dónde se ubicaron las niñas? ¿Dónde se ubicaron los niños?, después intercambian las posiciones.
- **Ubica** la noción espacial: dentro- fuera, al realizar la actividad con las chapas, cada niño recibe un tapers con chapas de diferentes colores y un envase de botella; “Al escuchar la indicación: “Ubicar las chapas rojas dentro del envase”. Al terminar la actividad responde: ¿Dónde ubicaste las chapas de color rojo? ¿Dónde se encuentra los demás chapitas de colores?

Actividad N° 14

Capacidad: Orientación Espacio Temporal

Destreza: Representación de forma gráfica

Representar la forma gráfica de la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del hisopo, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** la caja de color azul de forma cuadrada, que será entregado a cada grupo. Dentro de esta caja se encontrará: hisopo, cartulinas blancas, témperas de color azul.
- **Identifica** la característica principal de la figura geométrica del cuadrado (cuatro lados), al observar la imagen del cuadrado en la pizarra rodante.

- **Organiza** sus ideas sobre las características del cuadrado para representarlo, mediante la técnica gráfico plástico: del hisopo.
- **Representa de forma gráfica**, la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico: del hisopo; se le entregará a cada niño los materiales para trabajar (hisopo, cartulinas blancas, témperas de color azul). Luego escucha las indicaciones: “Con el hisopo realiza diversos trazos de la figura geométrica del cuadrado utilizando témpera de color azul en la cartulina blanca,”. Al terminar la actividad, responde: ¿Qué figura geométrica has dibujado? ¿Cuántos lados tiene esa figura geométrica?

Actividad N° 15

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar el color amarillo mediante la manipulación de los objetos de su entorno y coordinación visomotriz, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** los objetos que tienen en la mano y menciona su principal característica al responder: ¿Qué objeto tienes en la mano? ¿De qué color es el objeto que tienes en la mano?
- **Reconoce** el color amarillo a través del juego “Dale de comer al osito comelón”. Observa en el medio del patio a nuestro amigo el “Osito comelón”: “Chicos tengo mucha hambre y solo puedo comer bolitas de maíz de color amarillo”.
- **Relaciona** el color amarillo con el juego “Dale de comer al osito comelón”; cada niño por turno tendrá que correr en zig zag hasta llegar a la línea, donde encontrará dos canastas de maíz de distinto colores (azul y amarillo). Solo cogerá una bolita del color correcto (amarillo) y le dará de comer al osito comelón. Esta actividad se repite con todos los niños, al terminar responde: ¿Qué color de bolita de maíz diste de comer al osito comelón?
- **Identifica** el color amarillo mediante la manipulación de objetos, al realizar el juego “Emboca y gana”; se organizará en una columna y al sonido de la pandereta lanzarán la pelota de trapo que tendrán en sus manos, en el color indicado (amarillo), al embocar en el tablero de colores (amarillo y azul).

Actividad N° 16

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** los materiales (un dado con los números uno y dos; y el otro con las imágenes de objetos: gorras, gancho, pelota, muñeca, polo, carro, y una manta con los numerales uno y dos) que se encuentran en el jardín del colegio y escucha atentamente las indicaciones antes de participar del juego.
- **Identifica** el numeral dos con la cantidad al realizar el juego “Tira el dado mágico y verás”; se le entregará al niño dos dados (números y objetos), al sonido del silbato lanzarán los dados para saber la cantidad de objetos que agarrará para colocarlos en la manta. Luego tomará la cantidad de objetos que salió del dado, ubicando los objetos en el lugar que corresponde en la manta de números y responde: ¿Qué números tenían los dados? ¿Cuántos objetos colocaste en la

manta?

- **Relaciona** el numeral dos con la cantidad a través de la ficha de aplicación (N°16), al pegar pallares por el trazo del número dos, desde el punto de inicio hasta el punto final y para finalizar dibujará dos objetos de acuerdo al numeral.

Actividad N° 17

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identificar el color amarillo y azul, mediante la manipulación de los objetos de su entorno y coordinación visomotriz, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** atentamente las indicaciones antes de dirigirse al salón de psicomotricidad y observa el estante que se encuentra en el salón con los materiales de color azul y amarillo que se trabajará en clase: papel arcoíris, gelatineros, sorbetes, pompones, etc.
- **Reconoce** los materiales que se trabajará para realizar la actividad al mencionar las características de lo que observan, al responder: ¿Qué objetos encuentras en el estante? ¿De qué color son los objetos de los estantes? ¿Qué actividades se podrá realizar con esos materiales?
- **Relaciona** el color amarillo y azul al coger los materiales de los estantes y colocarlos en el lugar donde corresponde, dentro del “Come galletas gigante” de color azul y amarillo.
- **Identifica** el color amarillo y azul mediante la coordinación visomotriz, al pintar con témpera las imágenes en el espacio correspondiente, que se le asignará a cada niño en el plástico de hule que se encontrará extendido en el jardín del colegio. Al escuchar la indicación el niño pintará de acuerdo a la indicación (pelota de color azul y el polo de color amarillo), para esto cada niño recibirá una brocha y un balde de color amarillo y azul para realizar la actividad.

Actividad N° 18

Capacidad: Orientación
Espacio- temporal

Destreza: Representación
de forma Gráfica

Representar de forma gráfica la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico de la técnica del dibujo sobre lija, mostrando orden y limpieza en sus trabajos.

- **Percibe** el material que se le entrega a cada niño: bolsa de ziplock con témpera azul, pizarra de lija y crayolas de diversos colores.
- **Identifica** la característica principal de la figura geométrica del cuadrado, al realizar con su dedo índice el trazo del cuadrado sobre la bolsa de ziplock.
- **Organiza** sus ideas sobre las características del cuadrado al dibujar el cuadrado (utilizando su dedo índice) encima de la bolsa de ziplock.
- **Representa de forma gráfica**, la figura geométrica: el cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del dibujo sobre lija, al dibujar sobre la pizarra de lija la figura del cuadrado de diferentes tamaños; para esto cada niño recibirá una pizarra de lija y crayolas de colores. Al terminar la actividad responde: ¿Te gustó la técnica de lija? ¿Qué figura geométrica dibujaste?

Actividad N° 19**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Relacionar

Relacionar el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** en la pizarra el juego de memoria de seis piezas grandes, contiene (el numeral uno y dos, imágenes de frutas: dos plátanos, dos manzanas y una pera).
- **Identifica** el numeral dos con la cantidad al realizar el juego de la memoria al encontrar el numeral con la cantidad. (Se invitará a tres niños para el juego)
- **Relaciona** el numeral dos con la cantidad: a través de una actividad, por grupos se ubica dentro de la piscina de pelotas y tendrá que buscar objetos de acuerdo al numeral presentado y lo colocará y pegará en la cartulina con la imagen del numeral dos.

Actividad N° 20**Capacidad:** Orientación Espacio
Temporal**Destreza:** Ubicar

Ubicar las nociones espaciales: dentro-fuera, mediante la utilización del esquema corporal y de material concreto, al esperar su turno para participar.

- **Percibe** los materiales que estarán ubicados en el jardín: cajas de leche grande, silbatos, radio y música "Bugui, bugui".
- **Identifica** la noción espacial dentro – fuera, escuchando con atención las indicaciones antes de realizar la actividad, al ritmo de la canción Bugui, bugui, bailará al contorno del jardín.
- **Relaciona** la noción espacial dentro – fuera, al realizar la actividad; al escuchar el sonido del silbato una vez, cada niño se ubica dentro de la caja y cuando suena dos veces salen de la caja. Y siguen bailando al ritmo de la canción (esta actividad se repite tres veces)
- **Ubica** la noción espacial: dentro- fuera, al realizar la actividad "Guarda a tu pez"; cada niño recibirá un envase de botella (dentro de esta habrá papel de crepe) y tres peces de colores (dos peces de color rojo y uno de amarillo). Al escuchar la indicación ubicará dentro del envase los peces rojos y fuera del envase el pez amarillo. Luego, responde: ¿Dónde se ubicó los peces rojos? Y ¿Dónde se ubicó el pez amarillo?

3.2.2.3 Materiales de apoyo



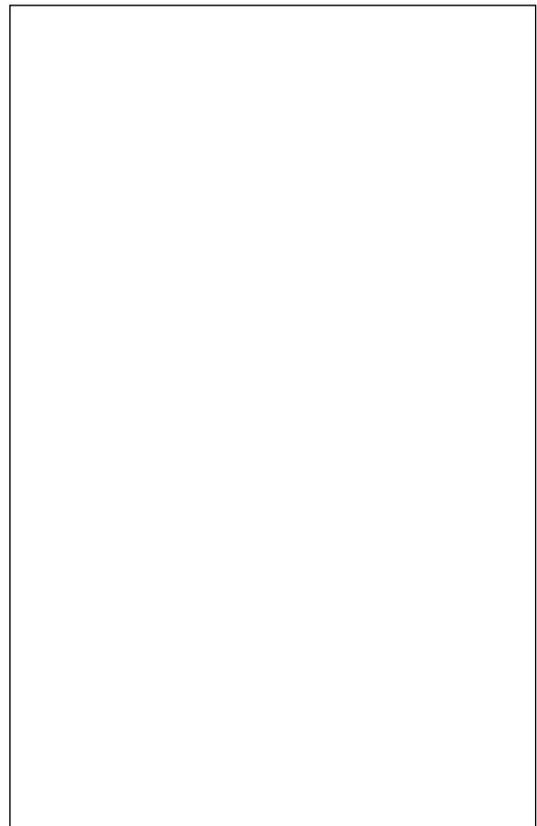
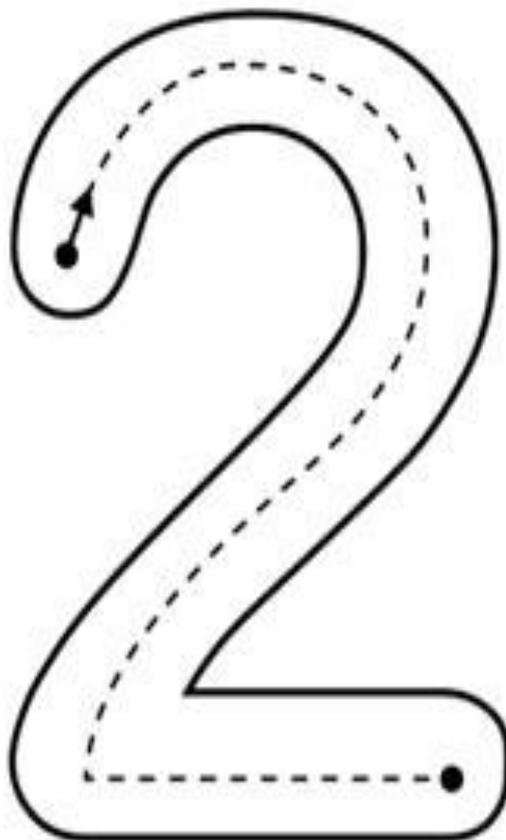
Matemática: Número 2

FICHA 16 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre:

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar



- **Relaciona** el numeral dos con la cantidad, al pegar pallas por el trazo del número dos, desde el punto de inicio hasta el punto final y dibujar dos objetos de acuerdo al numeral.

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso de la Unidad II



Matemática: Ubicación espacial Dentro – fuera

EVALUACIÓN DE PROCESO 1 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre:

Capacidad: Orientación espacio- temporal

Destreza: Ubicar

Ubica la noción espacial: dentro- fuera, al realizar el juego “Pescando a Nemo”; al escuchar la indicación el niño tendrá que pescar los pescaditos de color amarillo y colocarlos fuera de la pecera y dejar los peces azules dentro de la pecera.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Ubica la noción espacial dentro – fuera al colocar todas las imágenes.	A
Ubica la noción espacial dentro – fuera al colocar algunas de las imágenes.	B
Ubica la noción espacial dentro – fuera al colocar una o ninguna imagen.	C



Matemática: Color Azul

EVALUACIÓN DE PROCESO 2 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre:

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar



Identifica el color azul al marcar todos los objetos.

A

Identifica el color azul al marcar algunos objetos.

B

Identifica el color azul al marcar uno o ningún objeto.

C

- Identifica el color azul, al marcar con una X los objetos de color azul



Matemática: Numero 2

EVALUACIÓN DE PROCESO 3 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre:

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Relaciona el numeral dos con la cantidad mediante la utilización de material concreto, al realizar su trencito de números, agarrando solamente la cantidad de conos de acuerdo al numeral dos y formando su trencito de número.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Relaciona el numeral dos con la cantidad de objetos que corresponda sin dificultad.	A
Relaciona el numeral dos con la cantidad de objetos que corresponda con dificultad.	B
Relaciona el numeral dos con la cantidad de objetos que corresponda con mucha dificultad.	C



Matemática: Cuadrado

EVALUACIÓN DE PROCESO 4 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre:

Capacidad: Orientación espacio – temporal

Destreza: Representar de forma gráfica

Representa de forma gráfica, la figura geométrica del cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico: del hisopo, al realizar diversos trazos de la figura geométrica del cuadrado utilizando ténpera de color azul en la cartulina blanca.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Representa de forma gráfica el cuadrado al realizar el trazo sin dificultad.	A
Representa de forma gráfica el cuadrado al realizar el trazo con dificultad.	B
Representa de forma gráfica el cuadrado al realizar el trazo con mucha dificultad.	C

3.2.2.5. Evaluaciones finales de unidad de aprendizaje II



Matemática: Color amarillo y azul

EVALUACIÓN FINAL 1 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre:

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Identifica el color amarillo y azul mediante la coordinación visomotriz, al pintar con t mpera la pelota de color azul y el polo de color amarillo, en el pl stico de hule.

Matriz de evaluaci n y sus indicadores de logro

Identifica el color amarillo y azul al pintar todas las im�genes.	A
Identifica el color amarillo y azul al pintar alguna imagen.	B
Identifica el color amarillo y azul al pintar una o ninguna imagen.	C



Matemática: Representa de forma gráfica el cuadrado

EVALUACIÓN FINAL 2 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre:

Capacidad: Orientación espacio – temporal

Destreza: Representar de forma gráfica

Representa de forma gráfica, la figura geométrica del cuadrado, mediante la utilización de la técnica gráfico plástico del dibujo sobre lija, al dibujar sobre la pizarra de lija la figura del cuadrado de diferentes tamaños.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Representa de forma gráfica el cuadrado al realizar el trazo sin dificultad.	A
Representa de forma gráfica el cuadrado al realizar el trazo con dificultad.	B
Representa de forma gráfica el cuadrado al realizar el trazo con mucha dificultad.	C



Matemática: Número 2

EVALUACION FINAL 3 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre:

Capacidad: Compresión

Destreza: Relacionar

Relaciona el numeral dos con la cantidad, al buscar en la piscina de pelotas la cantidad de objetos de acuerdo al numeral presentado en la pizarra y pegarlo en la cartulina con la imagen del numeral dos.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro	
Relaciona el numeral dos con la cantidad de objetos que corresponda sin dificultad.	A
Relaciona el numeral dos con la cantidad de objetos que corresponda con dificultad.	B
Relaciona el numeral dos con la cantidad de objetos que corresponda con mucha dificultad.	C



Matemática: Noción espacial Dentro – fuera

EVALUACIÓN FINAL 4 – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Nombre:

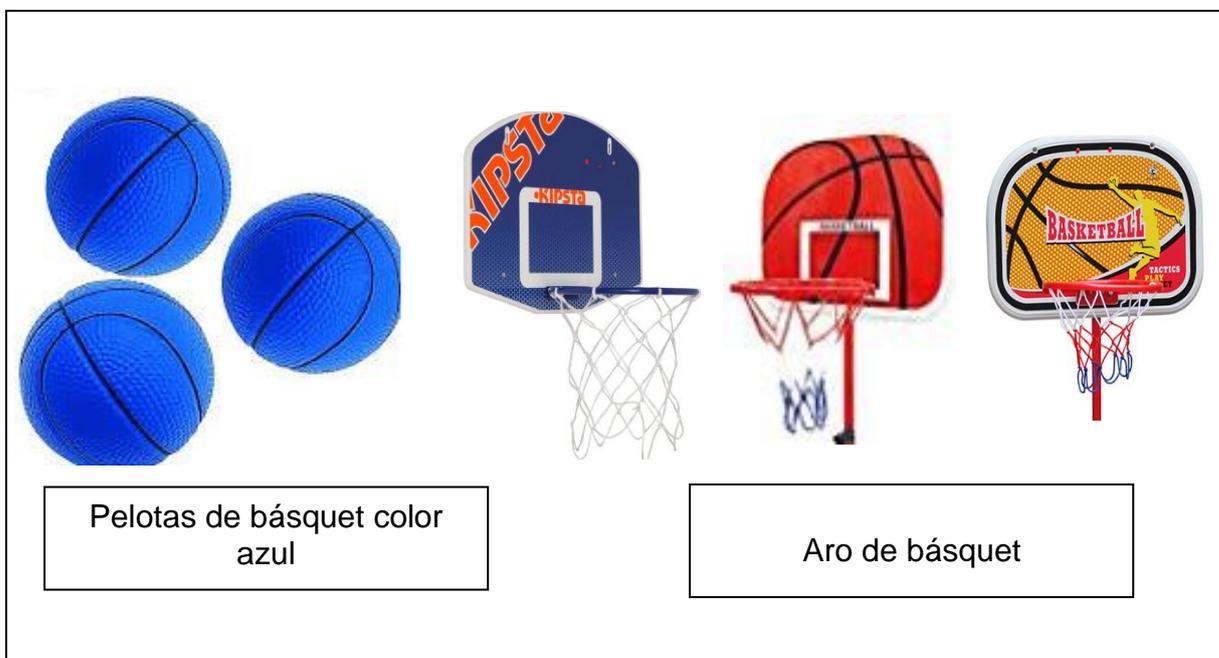
Capacidad: Orientación espacio- temporal

Destreza: Ubicar

Ubica la noción espacial: dentro- fuera, al realizar la actividad “Guarda a tu pez”; al colocar dentro del envase los peces rojos y fuera del envase los peces amarillos.

Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

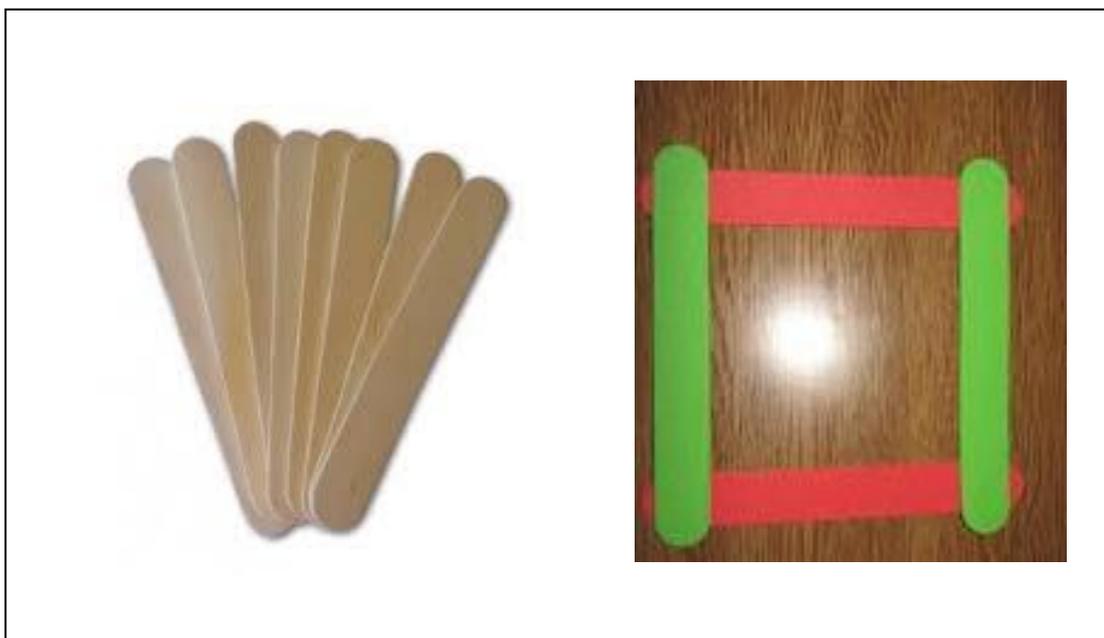
Ubica la noción espacial dentro – fuera al marcar y encerrar todas las imágenes.	A
Ubica la noción espacial dentro – fuera al marcar y encerrar algunas las imágenes.	B
Ubica la noción espacial dentro – fuera al marcar y encerrar una o ninguna imagen.	C

ANEXOS DE LA UNIDAD II**ACTIVIDAD N° 1****COLOR AZUL (ANEXO 1)**

(ANEXO 2)
LANZA PELOTAS



ACTIVIDAD N° 2
EL CUADRADO (ANEXO 3)



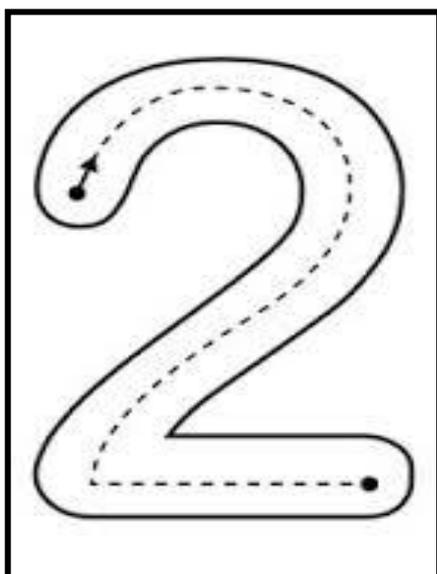
OBJETO BAJA LENGUA

ACTIVIDAD N° 3
EL NÚMERO 2 (ANEXO 4)



Objetos con dos cantidades

(ANEXO 5)



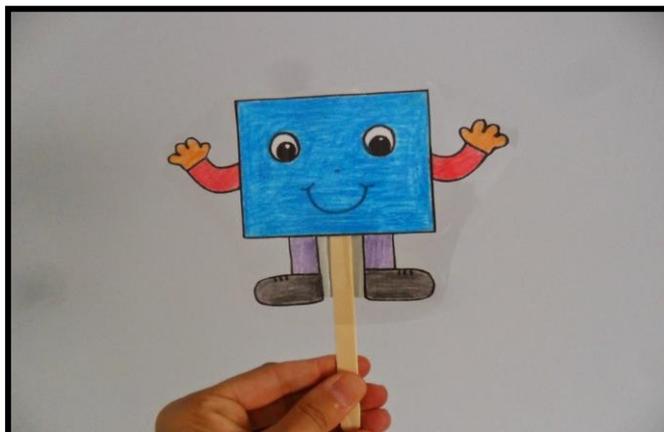
Camina sobre el trazo número 2

ACTIVIDAD N° 5
CUADRADO (ANEXO 6)



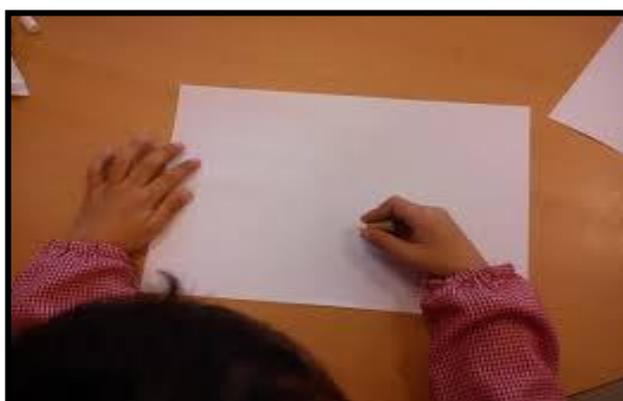
VIDEO: El Cuadrado

(ANEXO 7)



Títere: El Cuadrado

(ANEXO 8)



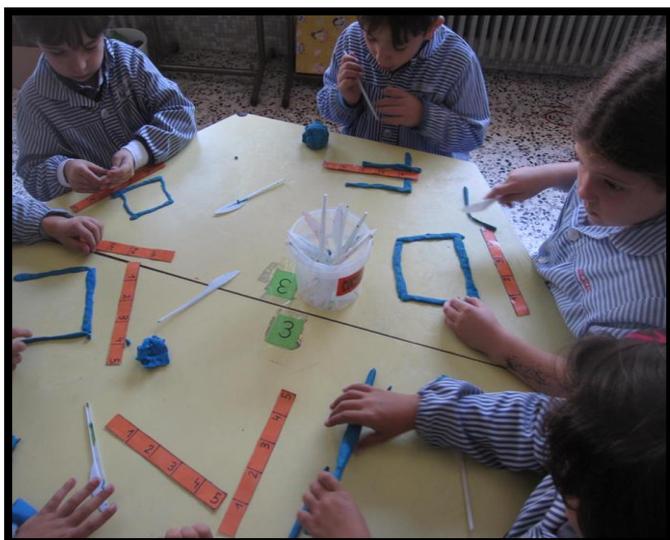
Técnica dibujo invisible: el cuadrado

ACTIVIDAD N° 6
CUADRADO (ANEXO 9)



Cuadrado en baja lengua

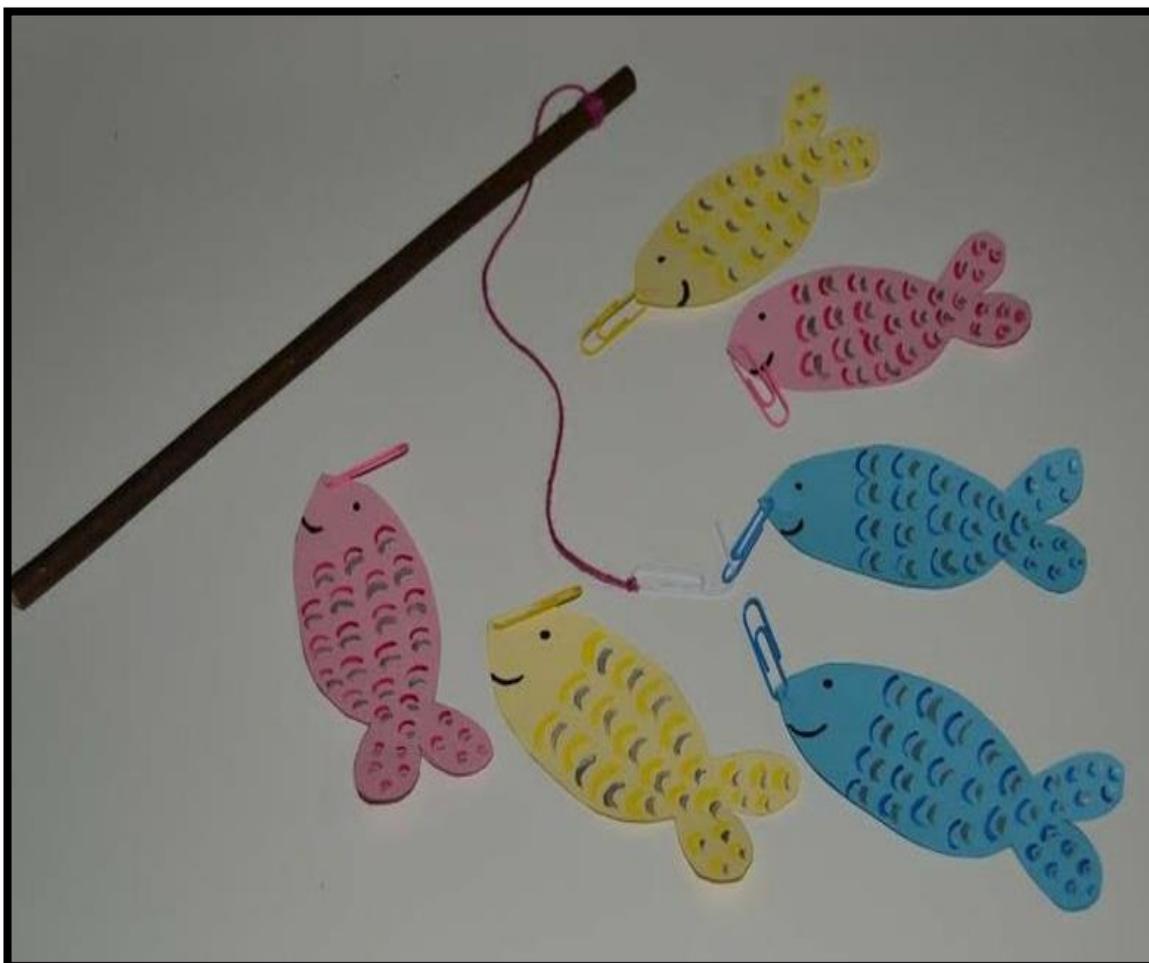
(ANEXO 10)



Cuadrado hecho de plastilina

ACTIVIDAD N° 7

(ANEXO 11)



Pescando a Nemo

ACTIVIDAD N° 8
EL CUADRADO (ANEXO 12)



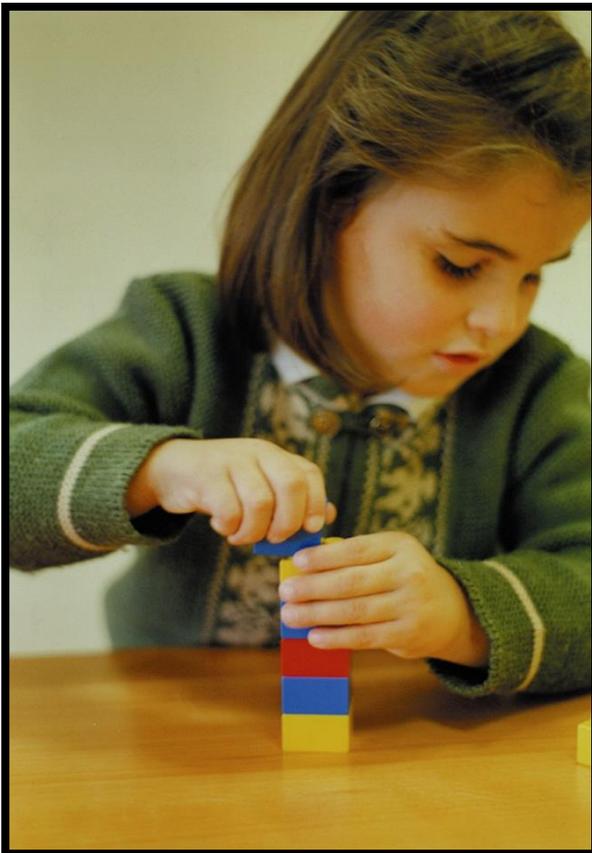
Manta de las figuras geométricas

ACTIVIDAD N° 9
NÚMERO 2 (ANEXO 13)



Cartilla número dos

(ANEXO 14)



Arma su torre con dos legos

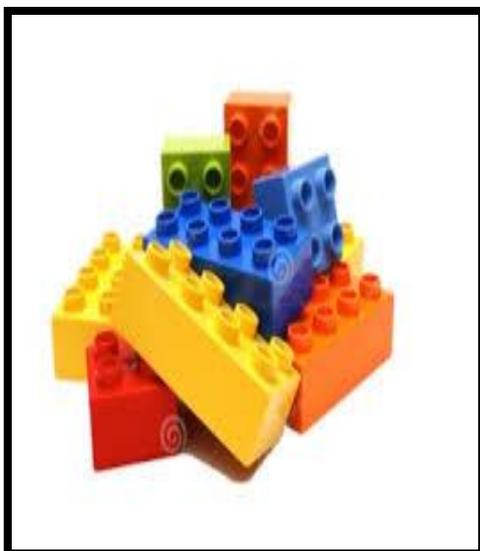
ACTIVIDAD N° 11
COLOR AMARILLO (ANEXO 15)



Estampado de mano



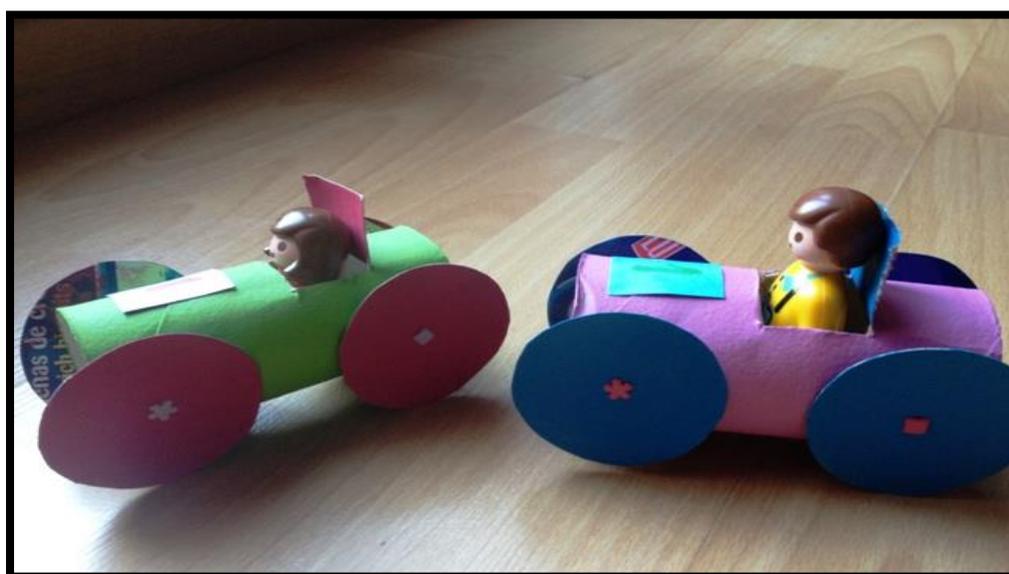
ACTIVIDAD N° 12
NÚMERO 2 (ANEXO 16)



Legos

Bolitas de Gel

(ANEXO 17)



Conos de papel higiénico

ACTIVIDAD N° 13
DENTRO – FUERA (ANEXO 18)



Cubo Mágico

(ANEXO 19)



Juego dentro fuera con chapas

ACTIVIDAD N° 14
CUADRADO (ANEXO 19)

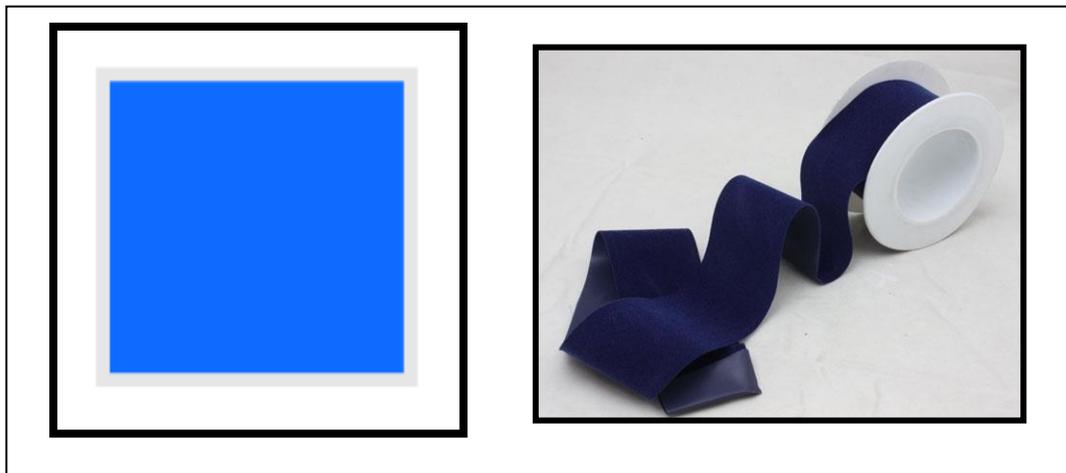


Figura geométrica del cuadrado

Cintas satinada

(ANEXO 20)



Técnica del hisopo

ACTIVIDAD N° 15
COLOR AMARILLO (ANEXO 21)



Técnica del hisopo

(ANEXO 22)



Juego de comelón

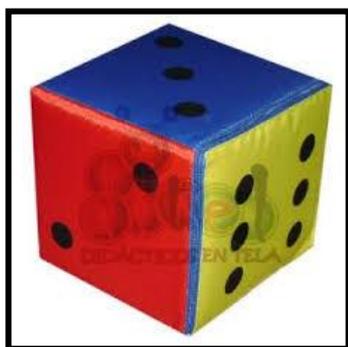
(ANEXO 23)



Juego de embocar

ACTIVIDAD N° 16

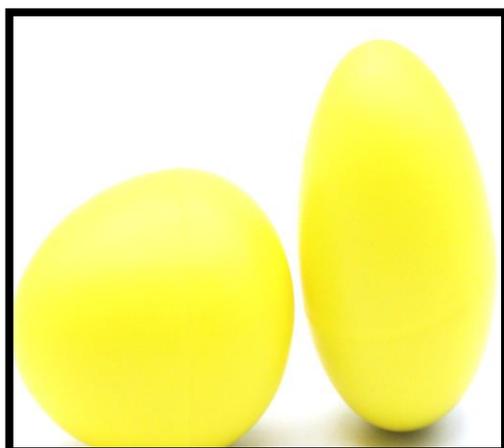
NÚMERO 2 (ANEXO 22)



Juego tira el dado mágico

ACTIVIDAD N° 17

COLORES AZUL Y AMARILLO (ANEXO23)



La gallina Bataraza y los huevos de colores

ACTIVIDAD N° 18

CUADRADO (ANEXO 24)



Juego Toco y Digo

(ANEXO 25)



Técnica de pintado con Lija.

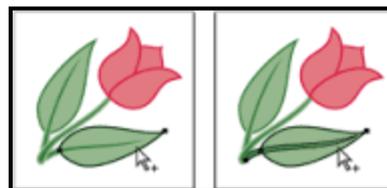
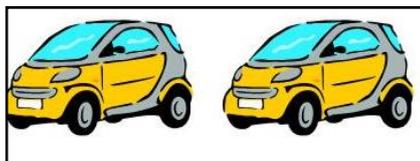
ACTIVIDAD N° 19

NÚMERO 2 (ANEXO 26)



Juego de memorias

(ANEXO 27)



Juego busca dos objetos

ACTIVIDAD N° 20

DENTRO – FUERA (ANEXO28)



Juego "Guarda tu pez"

4. Conclusiones

En este proyecto se busca el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en el niño de cuatro años del nivel inicial, desarrollando la comprensión y orientación espacio temporal a través de las actividades que se propone en la programación curricular que se elaboró, utilizando como método de aprendizaje el Paradigma sociocognitivo - Humanista.

Se utilizó el Paradigma sociocognitivo - Humanista como metodología para el desarrollo de las habilidades matemática en los niños de nivel inicial, con el fin de buscar la adquisición de conocimientos mediante las capacidades, destrezas, valores y actitudes, logrando así formar personas competentes que puedan desarrollar la autonomía ante la sociedad globalizada. De esta manera el docente sera el mediador o guía que ayudará en el proceso de aprendizaje del alumno.

Se considera que el desarrollo cognitivo en que se encuentra el niño sera fundamental para la adquisición de conocimientos en el área de las matemáticas, logrando así el desarrollo efectivo del aprendizaje en su edad. Por esta razón se propone diversas actividades lúdicas, donde el niño se desenvuelva de una manera autónoma, obteniendo un aprendizaje significativo mediante la utilización de materiales concretos y gráficos.

Para concluir, el desarrollo de las matemáticas en el nivel inicial es fundamental para la vida cotidiana del ser humano, siendo primordial la adquisición de las habilidades básicas en esta materia en los niños de cuatro años del nivel inicial, ya que esta área va estar constituido e integrado con otras áreas.

Recomendaciones

A los docentes de nivel Inicial se les recomienda desarrollar los esquemas mentales para el logro de sus competencias y así transmitir conocimientos para el aprendizaje del niño, utilizando estrategias novedosas.

También se recomienda que el docente este en constante capacitaciones para tener una buena organización y planificación, logrando así una excelente programación curricular, afianzando un buen resultado en su práctica pedagógica del nivel en donde se desarrolle (inicial).

El docente de nivel Inicial deberá realizar actividades lúdicas con la intención que los infantes estén en plena motivación e interacción con su contexto. Por lo que se logrará una mejor adquisición de conocimiento.

Con este proyecto se brinda una guía para el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en el niño de nivel inicial, que tiene por finalidad desarrollar las habilidades cognitivas, afectivas y arquitecturas de conocimiento. A través de una programación curricular, utilizando el Modelo T del Paradigma sociocognitivo – humanista, está compuesta por actividades lúdicas para el desarrollo de las matemáticas de forma más efectiva, logrando alumnos más competentes para nuestra sociedad.

REFERENCIAS

- Abbagnano, N. y Visalberghi, A. (1992). *Historia de la pedagogía*. Madrid: Fondo de la Cultura Económica.
- Andrich, S. y Miatto, L. (2013). *Producir una competencia cognitivo y social*. Madrid: Narcea.
- Berté, M. (2014). *Reflexionar un modo mejor de pensar*. Madrid: Narcea.
- Cacciamani, S. (2014). *Formulación de hipótesis para construir el nuevo conocimiento*. Madrid: Narcea.
- Corradini, M. (2011). *Crear cómo se desarrolla una mente creativa*. Madrid: Narcea.
- Czerwinsky, L. (2013). *Observar los sentidos en la construcción del conocimiento*. Madrid: Narcea.
- Damián L. (2006). *Evaluación de capacidades y valores en la sociedad de conocimiento. Perspectiva didáctica*. Santiago de Chile: Arrayán.
- De Sánchez, M. (1995). *Desarrollo de Habilidades de pensamiento: procesos básicos del pensamiento*. México.
- Farello, P. y Bianchi, F. (2012). *Describir implicaciones psicológicas, pedagógicas y sociales*. Madrid: Narcea.
- Faure, E. et al. (1973). *Aprender a ser*. Madrid: Alianza.
- Galetto, M. y Romano, A. (2012). *Experimentar aplicación del método científico a la construcción del conocimiento*. Madrid: Narcea.
- Gromi, A. (2013). *Juzgar de la opinión no fundamentadas al juicio elaborado*. Madrid: Narcea.

Murcio, A. (2013). *Interpretar de la comprensión previa a la explicación de los acontecimientos*. Madrid: Narcea.

Latorre, M y Seco, C. (2016). *Diseño Curricular nuevo para una nueva sociedad*. Lima: Santillana.

Latorre, M. (2016). *Diseño Curricular nuevo para una nueva sociedad: programación y evaluación. Educación inicial*. Lima: San Marcos.

Latorre, M. (2016). *Teoría y paradigmas de la educación*. (2° Ed.). Lima: San Marcos.

Organización del estado iberoamericano para la educación, la ciencia y cultura. (25 de Enero de 1998). *Solidaridad*. Recuperado de:
<http://oeiperu.org/?seclid=search>

Page L. y Brin S. (4 de Setiembre de 1998). Google. *Google*. Recuperado de
www.google.com

Plessi, P. (2011). *Evaluar como aprenden los estudiantes el proceso de valoración*. Madrid: Narcea.

Rencoret, M. (1994). *Iniciación Matemática*. Santiago de Chile: Andrés Bello.

Román, M. (2011). *Aprender a aprender en la sociedad de conocimiento*. Santiago de Chile: Conocimiento.

Román, M y Diez, E. (2009). *La inteligencia escolar aplicaciones al aula. Una nueva teoría para una nueva sociedad*. Santiago de Chile: Conocimiento.

Tuffanelli, L (2010). *Comprender ¿Qué es? ¿Cómo funciona?* Madrid: Narcea.

Tosolini, A. (2014). *Comparar una nueva lectura de la realidad plural*. Madrid: Narcea.