



UNIVERSIDAD  
MARCELINO CHAMPAGNAT  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

# TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños de tres años de una institución de educación inicial privada de Surco, Lima.

AUTORAS:

ESPICHÁN GUTIÉRREZ, Pamela Giuliana  
RAMSAY DE LA HAZA, Ivette Mercedes  
TALLEDO HERRERA, Marilyn Cristina

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL  
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN:

Educación Inicial

## Dedicatoria

Dedicamos de manera muy especial a nuestras familias por brindarnos su apoyo durante todo este proceso de estudios y por motivarnos constantemente para poder alcanzar nuestras metas.  
Hoy en día muchos de nuestros logros se lo debemos a ellos.

## Agradecimientos

A Dios, por permitirnos seguir avanzando y lograr nuestros sueños. A nuestros padres por confiar en que lo lograríamos. Y, a nuestros maestros que nos enseñaron a ser perseverantes y luchar por nuestros propósitos.

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**  
**PAT - 2020**

**Nombres:**

Pamela Giuliana

**Apellidos:**

Espichán Gutiérrez

**Ciclo:**

PAT

**Código UMCH:**

2013584

**N° DNI:**

48549214

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, \_\_ de febrero de 2020

---

Firma

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**  
**PAT - 2020**

**Nombres:**

Ivette Mercedes

**Apellidos:**

Ramsay De la Haza

**Ciclo:**

PAT

**Código UMCH:**

2013679

**N° DNI:**

42746100

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, \_\_ de febrero de 2020

---

Firma

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**  
**PAT - 2020**

**Nombres:**

Marilyn Cristina

**Apellidos:**

Talledo Herrera

**Ciclo:**

PAT

**Código UMCH:**

2013908

**N° DNI:**

72924289

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, \_\_ de febrero de 2020

---

Firma

## RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de tres años del nivel inicial en una institución educativa privada en el distrito de Santiago de Surco. En el primer capítulo, se describe la Institución Educativa, se establecen los objetivos y se justifica la acción de esta propuesta didáctica en el área de comunicación. Durante el capítulo dos, se presentan las bases científicas sobre el desarrollo del aprendizaje de nuevos conocimientos que son útiles para la vida por lo que su funcionalidad debe ser real para que luego se tomen en cuenta los paradigmas cognitivos, socio- cultural- contextual y las teorías de la inteligencia que consideran a la persona como un ser evolutivo en sus conocimientos, con potencialidades y habilidades. A medida que el niño vaya creciendo, va a interactuar con su medio, lo que mejora su aprendizaje por medio de una ayuda ajustada (el mediador) consiguiendo las herramientas necesarias para facilitar su aprendizaje permitiendo que éste sea funcional para la vida. Por último, en el capítulo tres se plantea una programación anual y de unidad para el área de comunicación, donde se proponen diversas actividades para mejorar las habilidades comunicativas en los niños.

## ABSTRACT

The present work of professional sufficiency that is presented below, aims to design a didactic proposal for the development of communication skills in three-year-old students of the initial level in a private educational institution in the district of Santiago de Surco. In the first chapter, the Educational Institution is described, the objectives are established and the action of this didactic proposal in the communication area is justified. During chapter two, the scientific bases on the development of the learning of new knowledge that are useful for life are presented, so its functionality must be real so that later the cognitive, socio-cultural-contextual paradigms and the intelligence theories that consider the person as an evolutionary being in their knowledge, with potentialities and abilities. As the child grows, he will interact with his environment, which improves his learning through an adjusted help (the mediator) getting the necessary tools to facilitate his learning allowing it to be functional for life. Finally, chapter three presents an annual and unit programming for the communication area, where various activities are proposed to improve communication skills in children.

## ÍNDICE

Introducción	6
<b>Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional</b>	7
1.1. Título y descripción del trabajo	7
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	7
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	8
1.4. Justificación	9
<b>Capítulo II: Marco teórico</b>	10
<b>2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo</b>	10
2.1.1 Paradigma cognitivo	10
2.1.1.1. Piaget	10
2.1.1.2. Ausubel	12
2.1.1.3. Bruner	15
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	18
2.1.1.4. Vygostsky	18
2.1.1.5. Feuerstein	20
<b>2.2. Teoría de la inteligencia</b>	23
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	23
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	24
<b>2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista</b>	25
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	25
2.3.2 Competencia: definición y componentes	26
2.3.3. Metodología	27
2.3.4. Evaluación	28
<b>2.4. Definición de términos básicos</b>	30
<b>Capítulo III: Programación curricular</b>	31
<b>3.1. Programación general</b>	31
3.1.1. Competencias del área	31
3.1.2. Estándares de aprendizaje	31
3.1.3. Desempeño del área	33
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	35
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	36
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	37
3.1.7. Métodos de aprendizaje	39
3.1.8. Panel de valores y actitudes	41
3.1.9 Enfoques transversales	41
3.1.10. Definición de valores y actitudes	41
3.1.11. Evaluación de diagnóstico	43
3.1.12. Programación anual	45
3.1.13. Marco conceptual de los contenidos	46
<b>3.2. Programación específica</b>	47
<b>3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades</b>	47
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	48
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	49
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	71

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	116
<b>3.2.2. Proyecto de aprendizaje</b>	<b>118</b>
3.2.2.1. Programación de proyecto	120
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	121
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	12
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de proyecto	135
Conclusiones	136
Recomendaciones	137
Referencia	138

## INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI, la educación sigue enfrentándose a los nuevos cambios teniendo en cuenta las diversas realidades. El entorno educativo es un factor importante para la modernización y globalización ya que debe estar en constante evolución con la finalidad de atender a las necesidades e intereses de cada persona. Es así como, los individuos logran explorar y convivir con el medio moderno y actualizado en donde se tiene una gran cantidad de oportunidades para el logro de cada uno, tanto académico como personal.

A partir del paradigma sociocognitivo humanista, la educación forma personas con valores e íntegras que estén preparadas para reflexionar sobre sus acciones y actitudes con el fin de crear personas más humanas con empatía y respeto. Así mismo, se le da importancia a los conocimientos que parten del interés de cada individuo para que alcancen su aprendizaje significativo, dándole sentido a sus propias acciones.

Sin embargo, para que haya un desarrollo de aprendizaje óptimo se tiene que tomar en cuenta que hoy en día el educar por competencias, hace referencia a formar estudiantes con capacidades, habilidades, actitudes y valores en las que sean capaces de solucionar conflictos o retos en determinadas situaciones complejas. El reforzar las competencias parten de las capacidades que tiene el ser humano, que gracias a ellas puede seguir aprendiendo y es capaz de resolver situaciones de conflicto aplicando los saberes fundamentales: “el saber hacer”, “el saber ser” y el “saber servir”

Por todo lo expuesto anteriormente, esta propuesta didáctica propone que el aprendizaje debe ser significativo y aplicado a la realidad en la que viven, lo que permitirá que estén preparados a resolver problemas, a tener juicio crítico a partir de sus principios y valores, conviviendo armónicamente con la sociedad. Por ello, nuestra propuesta didáctica tiene como finalidad contribuir en el desarrollo de habilidades comunicativas para que los niños logren comunicar sus necesidades e ideas, sentimientos y necesidades. Además, un proyecto que tiene como objetivo desarrollar el lenguaje y comunicación a través del juego en los niños de tres años.

# CAPÍTULO I

## PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

### 1.1 Título y descripción del trabajo

Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños de tres años de una institución de educación inicial privada de Surco, Lima.

El trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos. En primero de ellos se explica el diagnóstico de la realidad de la institución educativa a la cual va dirigida la siguiente propuesta, así como se detallan las características de la misma y los objetivos generales y específicos que se proyectan dentro de dicha institución. Además, se justifica la importancia de esta propuesta para beneficiar las habilidades comunicativas en los estudiantes.

En el segundo capítulo se profundiza el marco teórico del paradigma socio cognitivo - humanista, para ello se explica a los diferentes autores y las teorías que fundamentan esta propuesta innovadora.

En el último capítulo se desarrolla la propuesta didáctica desde la programación general o anual hasta el desarrollo de una unidad didáctica y un proyecto de aprendizaje, incluyendo las sesiones, fichas o materiales y evaluaciones teniendo en cuenta las competencias, estándares y desempeños.

### 1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa “En Ti Confío” está ubicada en el distrito de Santiago de Surco. A sus alrededores tiene parques, entidades bancarias, sin embargo, no está cerca de establecimientos comunitarios como centro de bomberos, hospitales y/o comisarias. Se encuentra en un primer piso, con un pequeño jardín donde están ubicados algunos juegos, con salones, pero no tiene mueblería en buen estado. La institución tiene buena iluminación

dentro y fuera, cámaras de vigilancia, un proyector para el uso visual, con un área de comedor y televisores en algunas aulas.

El colegio brinda servicios educativos a niños de nivel inicial en turnos de mañana y tarde donde realizan el servicio de guardería. Además, cada aula tiene de 9 a 15 niños aproximadamente. Se organizan por salones, en 3 años hay un aula de 15 estudiantes; en 4 años, dos aulas de 9 estudiantes y en 5 años, un aula de 12 estudiantes.

El centro educativo ofrece servicios de oficina académica para el seguimiento progresivo de cada alumno, un dpto. psicopedagógico para mantener la comunicación y orientar a padres de familia, docentes y estudiantes. También brinda servicios de alimentación diaria para la guardería y terapias de lenguaje con costos adicionales. Por otro lado, no posee recursos como: sala de cómputo, laboratorio, instrumentos musicales, aula de psicomotricidad, que son necesarios para lograr el desarrollo de nuevos aprendizajes.

Los niños de esta institución educativa se muestran cariñosos, amables y participativos para desarrollar las actividades. Están dispuestos a aprender nuevos conocimientos y explorar el medio que los rodea. Algunos pertenecen a familias disfuncionales, las cuales no brindan un apoyo constante que permita un desarrollo adecuado integral del niño. Por lo contrario, hay padres que sí muestran interés y disposición para colaborar y contribuir con la mejora de sus hijos asistiendo a las reuniones convocadas por psicólogos y profesores que realiza la institución como charlas informativas, escuela para padres, talleres psicológicos, celebridades internas, entre otros.

### 1.3 Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

#### Objetivo General:

Diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas a través del juego para niños de tres años de una institución de educación inicial privada de Surco, Lima.

#### Objetivos Específicos:

- Formular sesiones de aprendizaje para comunicarse oralmente en su lengua materna en niños de tres años de una institución de educación inicial pública de Surco, Lima.

- Formular sesiones de aprendizaje para leer diversos tipos de textos en su lengua materna en niños de tres años de una institución de educación inicial pública de Surco, Lima.
- Formular sesiones de aprendizaje para crear un proyecto desde los lenguajes artísticos en niños de tres años de una institución de educación inicial pública de Surco, Lima.

#### 1.4 Justificación

La presente propuesta didáctica está dirigida a los niños de tres años de una institución educativa del distrito de Santiago de Surco, los cuales presentan dificultades en sus habilidades comunicativas mostrando poca expresión verbal y gestual debido a la falta de estrategias novedosas y dinámicas de los profesores que los ayuden a desarrollarlas.

Por otro lado, los padres de familia, debido al trabajo, dejan a cargo el cuidado de sus hijos con terceras personas como nanas y abuelos, por lo que les facilitan sus necesidades de manera inmediata, lo cual no favorece el desarrollo del lenguaje.

Además, es importante considerar que los docentes necesitan capacitaciones sobre cómo y qué materiales son adecuados para desarrollar las habilidades comunicativas con el fin de innovar nuevas estrategias de aprendizaje para los estudiantes.

Dentro de la escuela, los estudiantes se forman en base a una enseñanza tradicional centrándose en los contenidos y dejando de lado la libertad de expresión. Por eso, el paradigma socio cognitivo-humanista propone que los estudiantes sean el motivo principal de su propio aprendizaje atendiendo a las necesidades e intereses de los mismos. Además, permite que el desarrollo de las actividades sea útil, manipulable y experimental dándoles una educación enriquecedora para que logren aprender haciendo y no solo adquiriendo contenidos.

La presente propuesta didáctica contribuirá con el desarrollo de las habilidades comunicativas con un cambio significativo. Se propone trabajar en conjunto con la institución, los docentes, padres de familia y estudiantes con el fin de realizar sesiones de aprendizaje que permitan estimular y experimentar diversas actividades teniendo como prioridad el juego, mostrando respeto hacia sus capacidades y ritmos de aprendizaje.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Bases teóricas del paradigma Socio cognitivo**

##### **2.1.1 Paradigma cognitivo**

El paradigma cognitivo es un conjunto de teorías que estudia cómo aprende la mente y qué ocurre en ella cuando la persona adquiere nuevos conocimientos.

“La pedagogía cognitiva tiene un origen en el campo científico, con lo cual su estudio se sitúa no en un terreno filosófico, sino en constataciones más ligadas a la observación y la experiencia dentro del ámbito de la ciencia psicológica”. (Latorre, 2019, p.1)

De acuerdo a Latorre, se le da importancia a este modelo de aprendizaje porque permite que las personas puedan construir nuevos conocimientos mediante situaciones vivenciales. Además, la adquisición de estos es funcional para la vida diaria de cada persona basándose en los procesos mentales. Por consecuencia, los aprendices desarrollan la metacognición, lo que permite que sean seres racionales y resolutivos.

##### **2.1.1.1 Piaget**

Jean Piaget nació en Suiza en el año 1896, fue científico, biólogo y psicólogo. Aportó la teoría del desarrollo cognitivo, dándole importancia al aprendizaje de las personas por medio de las experiencias. Además, se enfocó en estudiar las estructuras mentales del ser humano con el fin de conocer cómo se aplican los conocimientos en la realidad.

El trabajo de Piaget (1971) está dentro de la Epistemología genética, -teoría del conocimiento- es decir, es una teoría explicativa de la construcción de los conocimientos desde sus formas más elementales –desde su génesis en los niños recién nacidos- hasta los más complejos –el pensamiento filosófico, científico-. (Latorre, 2019, p.2)

A partir de lo que explica el autor, este paradigma busca la construcción de nuevos conocimientos a través de los procesos mentales, los cuales permiten que las personas desarrollen sus capacidades para resolver y actuar frente a las situaciones vivenciales.

En dicho proceso mental, el ser humano realiza acciones de transformación tanto simbólicas como reversibles. La primera acción explica sobre cómo se dan las representaciones mentales, las cuales permiten que podamos darle un significado a algún objeto sin necesidad de cambiar la figura de éste, por ejemplo, si a un niño le damos un lapicero tiene la libertad de imaginar en qué se podría convertir: en un teléfono. Por otro lado, la acción reversible, refiere a cómo las personas tenemos la capacidad de cambiar el orden de nuestro pensamiento teniendo en cuenta que el resultado siempre será el mismo.

Los principios que originan estas operaciones mentales son los de conservación y transitividad. Estos se dan alrededor de los siete años, ya que los niños van adquiriendo mayor conocimiento sobre lo que observan. El primer principio es el de conservación que implica conocer las que las propiedades cuantitativas de los objetos permanecen invariables, es decir, se mantienen exactos a pesar de los cambios. El segundo, nos indica que la transitividad permite que el niño tenga el conocimiento de que un objeto se puede comparar o relacionar con otro, pero no con un tercero ya que sus procesos mentales no realizan lo que llamamos transferencia.

Según Piaget la formación de las estructuras mentales se realiza a través de la asimilación, acomodación y el equilibrio, los cuales permiten que la persona se adapte, organice y mantenga un equilibrio constante. La asimilación refiere a cómo la persona incorpora la información que percibe de su entorno social permitiendo que éste lo pueda hacer propio según su realidad. Así mismo, la acomodación nos explica que la persona puede adaptar la situación según su preferencia logrando modificar las representaciones mentales para que tengan una coherencia y sean significativas. Por último, el equilibrio representa el estado mental que debe tener una persona para asimilar y acomodar sus conocimientos e ideas y que de esa manera pueda actuar racionalmente en su vida.

Por otro lado, los estadios del desarrollo cognitivo son los siguientes: sensomotriz, preoperatorio, lógico concreto y lógico formal. El primer estadio es el sensomotriz, el cual parte desde el nacimiento del niño hasta los 2 años de edad. En esta etapa la estimulación

surge a través de su propio interés explorando su entorno y así mismo desarrollando sus conocimientos. El segundo es el preoperacional que inicia desde los 2 a 7 años de edad, en el cual el estudiante comienza a tener más independencia y demuestra autonomía realizando juegos simbólicos en el que dan a conocer sus emociones y capacidad para resolver problemas. El tercer estadio es el lógico concreto que comienza desde los 7 a 12 años. Éste refiere a que el estudiante comienza a resolver problemas concretos y es consciente del para qué y por qué de las cosas, teniendo en cuenta el significado de ello. Por último, es el estadio lógico formal que inicia desde los 12 a 15 años, desde esta edad el niño ya no necesita de acciones concretas, sino que las representa de forma abstracta para tener una continuidad funcional y de esa manera poder plasmar sus conocimientos en su vida.

La propuesta didáctica que planteamos está basada en el estadio preoperatorio (2 -7 años), dando referencia a la edad de 3 años. Actualmente, los niños están en pleno desarrollo de su autonomía, participan del juego simbólico, utilizan sus experiencias como principal herramienta para formar conocimientos básicos para expresar sus necesidades, opiniones e intereses. Sin embargo, se muestran egocéntricos hacia los demás al momento de compartir actividades, sus acciones son en base a la intuición de cada uno y se les dificulta colocarse en el lugar del otro mostrando empatía.

Además, las habilidades comunicativas son importantes en esta etapa para que los niños aprendan a expresar sus ideas y necesidades en un lenguaje adecuado mediante actividades concretas como juego de roles, de imitación, trabajo en equipo, entre otros, favoreciendo al dialogo y el incremento de su vocabulario. Así mismo, una de las actividades más importantes es el juego simbólico, en que el niño puede jugar a representar objetos utilizando su creatividad e imaginación para expresar lo que siente.

#### **2.1.1.2 Ausubel**

David Ausubel nació en New York en el año 1918, fue psicólogo y pedagogo. Profundizó en una de las principales aportaciones de la pedagogía constructivista dándole importancia al aprendizaje significativo y funcional.

Dio a conocer lo más importante de sus estudios en los años 60, en obras como Psicología del aprendizaje significativo verbal (1963) y Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo (1968). Junto con los modelos de aprendizaje de Jerome Bruner y

la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel es una de las más sólidas aportaciones de la pedagogía moderna. (Ruiza, Fernández y Tamaro, 2004)

A partir de lo que explica el autor, su teoría se basó en dos modelos; el de Bruner y el de Bandura. El primero se refiere que el estudiante aprende a través del descubrimiento que se da por sí mismo y el segundo habla que el aprendizaje del niño se da en un contexto social, donde puede aplicar lo que ha aprendido para la vida.

Según Ausubel et al. (1978, p37) el aprendizaje significativo ocurre cuando “pueden relacionarse de forma sustancial y no arbitraria los nuevos contenidos con los ya existentes”. Así pues, el aprendizaje significativo es el aprendizaje en que el estudiante reorganiza sus conocimientos y les asigna sentido y coherencia, gracias a la manera en que el profesor presenta la información o la descubre por sí mismo. (Latorre, 2019, pág.1)

Partiendo de lo que menciona el autor, se hace referencia a que el aprendizaje significativo se basa en los saberes previos que el niño posee y que al adquirir estos nuevos conocimientos su estructura cognitiva se va organizando, de tal manera que logre la comprensión mediante experiencias vivenciales en la que el niño es capaz de aprender haciendo. Por ello, si el niño no comprende o no ha desarrollado sus capacidades le será imposible aprender. Así mismo, el aprendizaje tiene que tener una secuencia lógica y coherente, para adquirir un aprendizaje verdadero.

Según Ausubel, las clases de significatividad son las siguientes: la lógica y la psicológica. La primera se refiere a que el conocimiento que se quiere aprender debe tener una estructura interna lógica. Y la última, define que el estudiante debe establecer relaciones lógicas y no arbitrarias, entre los conocimientos previos y nuevos. Por otro lado, menciona que los aprendizajes son significativos cuando se tienen en cuenta las siguientes condiciones: la motivación, los saberes previos y contenidos (significatividad lógica).

Una tarea del profesor para motivar a los estudiantes es la de hacer descubrir por qué son útiles y funcionales. De esta manera crea en el estudiante expectativas y disposiciones favorables sobre el aprendizaje. El estudiante aprende mejor los contenidos que para él

son importantes y relevantes en función de su personalidad a nivel de desarrollo psicológico y emocional, sus gustos y necesidades. (Latorre,2019, p.2)

En otras palabras, la motivación es importante para que el aprendizaje del estudiante sea significativo. Para ello, el profesor deberá motivar a los alumnos teniendo en cuenta sus intereses y necesidades con la finalidad de que sus aprendizajes sean funcionales.

Según Ausubel, la segunda condición alude a los conocimientos previos que tienen los niños y cómo estos se complementan con los nuevos dentro de una estructura cognitiva. Estos, también llamados saberes previos, son contenidos mentales que perciben las personas a través de las experiencias y que son almacenadas en el cerebro de tal manera que se asimilen nuevos conocimientos.

Por último, es importante adquirir contenidos lógicos los cuales se identifican por tener coherencia y razón. Cuando un niño está dispuesto a aprender no solo basta que los contenidos estén bien estructurados, sino que tengan forma y sentido ya que, al momento de procesar la nueva información, la persona tiene que comprender para que así tenga un aprendizaje significativo y este sea funcional para ser aplicado en la vida.

Por todo lo mencionado, esta teoría nos brinda los conocimientos necesarios para aplicar nuestra propuesta en las actividades. Partimos de la importancia que tiene asistir a las necesidades e intereses de los niños teniendo en cuenta lo que ya conocen y de qué manera podemos motivarlos. Ellos podrán desarrollar las habilidades comunicativas compartiendo experiencias similares que sean funcionales y que los ayude a expresarse con mayor entendimiento. Para ello, el docente deberá ser un acompañante en este nuevo proceso, que motive, cree expectativa hacia el nuevo conocimiento y tenga en cuenta la predisposición, así como, la buena actitud frente al propósito de aprendizaje de los niños.

### 2.1.1.3 Bruner

Jerónimo Bruner, nacido en Nueva York en 1915, fue un psicólogo norteamericano quien realizó un estudio en base al desarrollo intelectual de los niños. En 1988, Bruner publica el libro “*Desarrollo cognitivo y educación*”, donde explica que el aprendizaje depende de cada individuo, de acuerdo a su manera de procesar la información hasta llegar al auto aprendizaje.

Bruner decide que el mejor acercamiento para conocer el desarrollo de los procesos cognitivos sería un estudio de la eficacia e ineficacia de las estrategias empleadas por los seres humanos en el pensamiento y en la solución de problemas. (Temporetti, 2010)

Su teoría, tiene bases en autores como Piaget y Ausubel, el primero quien propone que el aprendizaje sea a través de experiencias y el segundo, indica que el aprendizaje se desprende de dos variables: la lógica y la psicología. La teoría de Bruner resalta dos tipos de metodologías: El Aprendizaje por Descubrimiento y La Metáfora del Andamio.

En lo que respecta al aprendizaje por descubrimiento:

“Él destacó la importancia de descubrir los conocimientos para que estos resulten útiles para el que aprende. Sin embargo, Bruner no dice mucho acerca de las condiciones que se requieran para que se produzca este descubrimiento”. (Latorre, 2019, p.1)

Esto quiere decir, que los profesores tienen que ser una guía para el estudiante para que este descubra por sí mismo sus conocimientos y pueda llegar a un entendimiento que lo lleve al aprendizaje. Para ello, es importante que los alumnos tengan la capacidad de ordenar y transformar los datos adquiridos como conocimientos a fin de que ellos puedan tener una comprensión más amplia de estos.

A continuación, Bruner plantea los seis principios básicos de la pedagogía, tales como:

El primero, hace referencia a la relación que existen entre el lenguaje y aprendizaje, el cual se da mediante un conjunto de actividades lúdicas. La finalidad de esta es que el

estudiante logre aprender conceptos con apoyo de un guía y sea capaz de expresarlo verbalmente por sí solo.

Además, en el segundo principio, se explica de qué manera se debe motivar al estudiante para lograr un aprendizaje significativo mediante estímulos intrínsecos y extrínsecos. Es necesario que exista una activación en la cual consiste en que, al inicio de cada sesión de clase, el docente presente un estímulo para atraer la atención y así centrarlo en el tema que se va a realizar.

Para ello, es importante resaltar que existen tres aspectos. El primero es de motivación y predisposición para aprender, que nos explica de qué manera los niños deben estar interesados según su realidad y necesidades. El segundo, refiere a la estructura y forma del conocimiento, el cual nos dice que todo lo que se les enseña a los alumnos tiene que ser expresado de manera simple y con la información suficiente para que ellos puedan realizar deducciones. Por último, el tercer aspecto nos habla de la secuencia de representación, este nos dice que el docente tiene que aplicar una secuencia en la cual se va a explicar un contenido específico para que el alumno pueda tener una comprensión más concreta, esto quiere decir que la introducción del conocimiento se debe dar de manera progresiva.

Para que exista una motivación es necesario conocer el tercer principio, que nos habla sobre los modos de representación. Existen tres factores que influyen en este aspecto, entre ellos tenemos la representación enactiva que se basa en que el alumno interiorice el conocimiento a través de la acción. Por otro lado, se tiene la representación icónica, la cual se interioriza a través de la aplicación de imágenes o gráficos y, finalmente, se tiene la representación simbólica, donde se emplean símbolos tales como el lenguaje.

El siguiente principio, le da importancia al reforzamiento que el estudiante debe tener para fijar conocimientos a través de la repetición. Este engloba tres temas básicos como el momento en que se da la información para llegar a los resultados y si este conlleva al logro de un objetivo final. De igual manera, habla de las condiciones del estudiante, en la cual se prioriza la capacidad de los alumnos para hacer utilización de la retroalimentación recibida, dado que esta depende de las emociones de cada individuo. También, otro punto importante es la forma en la que se da la información, la que nos explica cuando se da una

corrección a un alumno, esta debe de ser concisa de tal manera que el estudiante sea capaz de identificar el error y pueda interiorizarlo para evitarlo en trabajos futuros. (Latorre, 2019)

En lo que respecta al quinto principio:

Un currículo se basa en pasos sucesivos por un mismo dominio de conocimiento y tiene el objetivo de promover el aprendizaje de la estructura subyacente de forma cada vez más poderosa y razonada; este concepto se ha dado en llamar currículo en espiral. (Guilar, 2009, p.237)

A partir de la cita textual, el quinto principio menciona que el currículo espiral forma parte de un crecimiento progresivo en el cual el estudiante logra avanzar niveles de dificultad que lo ayudara a razonar y resolver conflictos en su vida diaria. Esto quiere decir que el estudiante es capaz de resolver problemas desde lo simple a lo complejo mediante sus conocimientos previos.

Por último, el principio de la Metáfora del Andamio, está relacionada con la teoría de la ZDPróx de Vygotsky (Zona de Aprendizaje Próximo), el cual se da de manera progresiva y el docente tiene la finalidad de proporcionar un aprendizaje funcional para que el estudiante logre ponerlo en práctica. Además, es un soporte para atender a la diversidad ya que no todas las personas tienen las mismas habilidades y el docente debe facilitar estructuras, actividades y estrategias que sirvan como guía durante el proceso de aprendizaje enfocándose en los que tienen mayor dificultad para aprender.

Por otro lado, para que el andamiaje se realice el niño debe percibir los estímulos a través de sus sentidos con la finalidad de recepcionarlos y transformarlos en nuevos contenidos. Luego de que se da este proceso de acomodación el estudiante está preparado para aplicar sus destrezas en función a sus conocimientos.

Por todo lo mencionado, esta teoría es aplicada a nuestra propuesta didáctica mediante los principios básicos, los cuales refieren a una motivación intrínseca que parte del propio interés del estudiante y la extrínseca que serán los estímulos externos por los que ellos se ven interesados a partir de sus necesidades. Así mismo, es importante que exista un reforzamiento constante en el conocimiento para que sea significativo y funcional. A partir

del acompañamiento que realiza el docente con el alumno, se requiere que las actividades que se plantean en un proceso de aprendizaje sean progresivas enfocándose que estas sean de lo más simple a lo más complejo.

## **2.1.2 Paradigma Socio-Cultural-Contextual**

El paradigma socio cultural contextual está basado en las teorías de Vygotsky y Feuerstein, quienes hacen referencia a que cada persona tiene una forma de pensar o de actuar, de acuerdo a nuestro entorno ya que está en constante cambio a los estímulos del medio poniéndolo en práctica. Es decir, que si el sujeto al interiorizar un tema es consciente de ello puede llegar a expresarlo. Este paradigma propone que las personas sean conscientes al momento de actuar tomando en cuenta el contexto y cultura que lo rodea.

### **2.1.2.1 Vygotsky**

Lev Vygotsky nació en Rusia en el año 1896. Fue un psicólogo judío, quien se encargó de desarrollar algunas teorías hacia la educación infantil. La primera de ellas fue sobre los procesos psicológicos elementales y superiores; la segunda, refiere a la zona del desarrollo próximo y el andamiaje; y la tercera abarca el pensamiento y lenguaje. (Torres, 2020). Además, es considerado el principal representante del aprendizaje socio cultural, el cual explica que el aprendizaje se da mediante la interacción social que el estudiante tiene con su medio.

En lo que respecta a la teoría:

El niño requiere de mediaciones instrumentales y mediaciones sociales. Estas, las mediaciones sociales surgen de las interacciones cooperativas y se interiorizan como actividad interna: las discusiones explícitas pasan a ser razonamientos mentales con argumentaciones opuestas. Las mediaciones instrumentales de las que el prototipo es el lenguaje son sistemas de representación, ordenadores y depositarios de información que hacen posible el desarrollo de las propias representaciones. (Chirinos,1999, pp.76;77)

Según Vygotsky refiere que el estudiante construye aprendizajes a partir de sus propios conocimientos mediante su desarrollo interactivo con el entorno social. También, recalca que el aprendizaje parte de la relación entre el niño y el objeto; es decir, que el sujeto es capaz de experimentar los estímulos que lo rodean a través de la interacción con otras personas.

A partir de este proceso de aprendizaje se tiene en cuenta dos aspectos: la sociabilidad y la cultura social. El primer aspecto, explica como el sujeto es capaz de relacionarse a través de sus experiencias e intereses con su entorno que forman parte del proceso de aprendizaje del ser humano. Para ello se necesita de los procesos cognitivos, estos son el intersíquico e intrapsíquico. El proceso intersíquico se da cuando la persona recibe estímulos del medio con los que puede interactuar e involucrarse con diferentes realidades de una misma cultura (conductas, costumbres, gustos, necesidades). Este primer proceso facilita que el individuo logre interiorizar lo que ya conoce como algo propio y pueda aplicarlo en su vida como una herramienta funcional, a esto se le llama proceso intrapsíquico. De ahí, el segundo aspecto considera las formas de pensar y actuar teniendo en cuenta las costumbres de una cultura.

Por otro lado, se utilizan dos tipos de instrumentos: las herramientas y los signos. Respecto al primero, las herramientas son recursos materiales (objetos) que facilitan el control del uso de su entorno y la transformación cognitiva. Además, el segundo aspecto explica el significado que se le otorga a un objeto (herramienta) para crear un conocimiento interno que pueda ser expresado mediante su propio lenguaje.

Para comprender las zonas de desarrollo, mencionamos que:

“Vygotzky denomina “Zona de Desarrollo Próximo” ZDP, a la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo del niño, determinado por su capacidad de resolver un problema en forma autónoma, independiente y el nivel de desarrollo potencial determinado por la resolución de un nuevo problema bajo la guía de un adulto, del profesor u otro compañero más capaz. El profesor puede guiar; pero no sustituir la actividad mental que el alumno pone de sí mismo”. (Chirinos,1999, p.20)

De acuerdo a la cita, podemos definir a la zona de desarrollo (ZD) como medio para alcanzar el aprendizaje. Estas son: zona de desarrollo real (ZDR), zona de desarrollo próximo (ZDPróx) y zona de desarrollo potencial (ZDP). A continuación, explicamos la función de cada una: la primera, define que el estudiante posee conocimientos previos o habilidades siendo capaz de solucionar sus conflictos por sí solo sin necesidad de ayuda. La segunda, se refiere que existe una distancia entre la zona real y la potencial, en la cual el docente interviene y tiene la función de apoyar al estudiante a realizar diversas actividades para que suceda el aprendizaje. En consecuencia, de las primeras funciones, ocurre la zona

potencial donde el estudiante logra sus propios aprendizajes con el apoyo del docente, pero sin reemplazar la actividad mental que debe realizar.

Finalmente, podemos concluir que, en la edad de tres años, los niños están en proceso de potenciar sus habilidades comunicativas. Por ello, el docente viene a ser el mediador que posibilita a que el estudiante logre sus objetos con ayuda de éste (ZDPot). Luego de interiorizar sus conocimientos, será capaz de solucionar los problemas u objetivos por sí solo (ZDR).

Por consiguiente, para que el niño se sienta motivado y muestre interés por lo que debe aprender, el docente tiene que partir desde las experiencias cotidianas del estudiante. Además, permitiendo que expresen sus ideas durante situaciones de juego, demostrando interés por lo que el niño expresa y todo ello se da mediante materiales didácticos que son las herramientas por la cual el niño las va a transformar su conocimiento. A fin de propiciar competencias comunicativas como son el saber hablar, escuchar, leer y escribir para que los niños aprendan con la intención de comunicarse, lo que facilitará su interacción con el mundo que los rodea garantizando el éxito de la comunicación.

### **2.1.2.2 Feuerstein**

Feuerstein nació en Botosan, Rumania en el año 1921. Se inspiró en la teoría de Piaget para profundizar en el aprendizaje cognitivo. Fue psicólogo y se centró en la psicología cognitiva donde pudo estudiar la inteligencia del ser humano y como ésta es modificable a través de las experiencias. Su teoría, “La Modificabilidad Cognitiva”, está basada en la de Piaget y cómo surge el aprendizaje en diferentes poblaciones con bajo nivel de funcionamiento cognitivo.

Para el autor, la cultura y el contexto social forman parte de un aprendizaje teniendo en cuenta que se necesita de un mediador para que se de dicho proceso. Por ello:

Feuerstein propuso y elaboró una teoría de la *modificabilidad estructural cognitiva* en la que la inteligencia se contempla como algo que consta de un determinado número de *funciones cognitivas básicas*. Tales funciones son elementos formados a partir de

habilidades innatas, historial del aprendizaje, actitudes hacia el aprendizaje, motivos y estrategias, etc. (Latorre, 2019, p.1)

Partiendo de la cita, se explica cómo una persona puede modificar sus conocimientos a través de situaciones vivenciales o experiencias permitiendo que éstas sean parte de un aprendizaje. Además, hace referencia que una persona puede ser inteligente no solo por lo que conoce sino por lo que experimenta.

La teoría de la modificabilidad cognitiva tiene como finalidad desarrollar todas las capacidades que poseen las personas, a pesar de las dificultades que ellas presenten. Para esto, explica que todo ser humano es inteligente y lo demuestra cuando es capaz de adaptarse a diversos cambios culturales. Por otro lado, las personas que tienen un coeficiente intelectual bajo, en deterioro, serán más susceptibles a las modificaciones culturales. (Valer, 2005)

El aprendizaje se da a partir de los cambios que hay en el contexto, los cuales influyen en los procesos cognitivos de las personas y solo cuando estas las interiorizan se vuelven en aprendizajes significativos. Sin embargo, aquellas personas que viven en una privación cultural necesitan de una modificabilidad constante y estructurada. El autor lo explica de la siguiente manera:

“La privación cultural es el estado de modificabilidad cognitiva reducida, que se genera como respuesta a la exposición directa del individuo a las fuentes del estímulo” y “la privación cultural provoca que los individuos enfrenten sin mediadores a la experiencia inmediata y directa con la realidad, sin filtros o procesos previos realizados por los mediadores de la cultura”. (Valer, 2005, pp.232;234)

La modificabilidad cognitiva se basa en cuatro principios. Primero, refiere a que la ausencia o falta de un mediador provoca que el funcionamiento de su mente de una persona sea menor, por lo que considera que es importante el acompañamiento de un adulto, en este caso un maestro, para que lo ayude a conseguir nuevos conocimientos partiendo de sus necesidades e intereses. Después, explica que, en los casos de mayor deterioro cognitivo, las personas con un coeficiente intelectual bajo son más propensas a ser modificadas. Luego, esta teoría indica que la modificación tendrá que ser estructurada y permanente si es que se

requiere de una intervención pedagógica. Y, por último, es importante saber que independientemente de la edad cronológica o bajo nivel de coeficiente, las personas tienen oportunidad de potencializar su inteligencia a través de estímulos con ayuda de un adulto. (Valer, 2005)

Por otro lado, utiliza una estrategia de un Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI) el cual se define por la siguiente cita:

El Enriquecimiento Instrumental (EI) es un programa que se focaliza en el proceso de aprendizaje más que en habilidades o temas específicos. Consiste en un ataque directo y focalizado sobre los procesos mentales que por su ausencia, fragilidad o ineficiencia son culpables del bajo rendimiento intelectual o académico. (Valer, 2005, p.230)

A partir de ello, el programa tiene como finalidad enriquecer las capacidades de las personas mediante la ejecución de actividades que permitan la interacción entre el docente y alumno. Dichas actividades constan de ejercicios y tareas, que son llamadas instrumentos, de resolución de problemas para el desarrollo cognitivo en personas con bajo nivel intelectual. Se tiene en cuenta que prevalece el avance y la mejora de capacidades para llegar a aprender algo sin darle importancia solo a los contenidos.

También, se considera al contexto como parte de este aprendizaje a partir de las necesidades de cada persona. De ahí, se realizan los procesos mentales cuando se asimilan nuevos estímulos, por lo que los educadores tienen la función de mediar siendo estos expertos y transmisores de la cultura. De tal modo, pueden enriquecer los procesos mentales del mediado para que sea un ser que aprende y se modifique.

Para concluir, Feuerstein, menciona que, si la inteligencia no se ha desarrollado lo suficientemente bien, tendrá un proceso lento y pausado para llegar al conocimiento, por consiguiente, le resultará difícil poder asimilar nueva información externa. Partiendo de esta teoría, nuestra propuesta didáctica sobre “El Desarrollo de las Habilidades Comunicativas” explica de qué manera el contexto influye en el conocimiento de las personas. Así mismo, para que el estudiante alcance un aprendizaje eficaz ha tenido que desarrollar sus procesos cognitivos a partir de su cultura y medio social. Por otro lado, en la realidad de nuestra propuesta para niños de tres años, se ha observado que algunos alumnos no tienen un

rendimiento académico de acuerdo a su edad, ya que éstos presentan dificultades en su aprendizaje; como, por ejemplo, el niño que no verbaliza y articula de manera correcta y se expresa como un bebé, evidenciando los límites en sus habilidades comunicativas.

## **2.2 Teoría de la inteligencia**

### **2.2.1 Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg**

Robert Sternberg nació en EE. UU en el año 1949. Fue psicólogo cognitivo y ejerció su profesión en distintas universidades. Estudió y propuso una teoría triárquica, la cual estudia la inteligencia humana. Para ello, se basó en las teorías de procesos cognitivos, teoría de experimentación y teoría contextual, que son fundamentales para el aprendizaje.

Se conoce como teoría triárquica a los tres pasos fundamentales para que se realice el proceso cognitivo. Podemos conceptualizar la inteligencia según la teoría de Sternberg de la siguiente manera:

“Sternberg (1987) entiende la inteligencia como un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe mediante un conjunto de procesos mentales, configurados en un contexto determinado a partir de la propia experiencia”. (Latorre, 2019, p.1)

Añadimos que todas las personas son capaces de aprender mediante su contexto o cultura. En este caso, el autor explica que es importante saber el cómo suceden estos aprendizajes cognitivos, en donde podemos resaltar las teorías en las que se basan los procesos que ocurren dentro de la mente. Estos son tres: teoría de los procesos mentales o cognitivos, teoría experimenta y teoría contextual. A continuación, se explican de acuerdo a la teoría triárquica.

En primer lugar, la teoría de los procesos cognitivos son un conjunto de pasos que desarrolla la destreza que proviene de una capacidad seleccionada por el docente. Cuando ocurre este proceso y el alumno lo ha interiorizado, ocurre la metacognición, donde reflexiona y reconoce su manera de aprender. En segundo lugar, la teoría experiencial, donde el alumno aprende a partir de sus experiencias culturales, lo cual permite que desarrolle habilidades cognitivas y emocionales. En caso que el estudiante no experimente situaciones

agradables, no se dará un aprendizaje significativo, por lo que el docente puede intervenir como mediador para que estas situaciones se tornen de manera positiva y en consecuencia el alumno logre modificar su inteligencia. Por ello, en la última teoría se hace referencia al contexto donde el niño desarrolla sus capacidades, habilidades y destrezas mediante actividades concretas que luego interioriza y las interpreta según sus conocimientos previos.

Sternberg (1977) analiza los procesos cognitivos o mentales que las personas emplean para resolver los ítems de los test de Cociente Intelectual (CI), tales como analogías, silogismos y series. Trata de visualizar lo que la gente hace en sus mentes para resolver un test y explicar de este modo las diferencias individuales en los test de CI. De este modo analiza los componentes o procesos mentales subyacentes en una tarea concreta. El sujeto que soluciona un test, y más en concreto un ítem del mismo, piensa en voz alta (metacognición) y el evaluador identifica los procesos mentales subyacentes. (Román y Díez. 2009.p, 85)

Finalmente, podemos concluir que, desde la teoría de la inteligencia, nuestra propuesta didáctica en el desarrollo de habilidades comunicativas en tres años explica que cada niño tiene una estrategia distinta de adquirir nuevos conocimientos, pero si no ha desarrollado un adecuado proceso cognitivo no podrá aplicarlo en su vida cotidiana. Así mismo, para que el niño logre expresarse de forma oral, escuchar y leer diversos textos mediante imágenes y escribir, a través de dibujos o trazos de forma espontánea, es importante que el docente plantee estrategias con el fin de beneficiar la inteligencia del niño.

### **2.2.2 Teoría tridimensional de la inteligencia**

Martiniano Román es Doctor en la pedagogía, filosofía y psicología por la Universidad Complutense de Madrid, España. Sus investigaciones se basan en el desarrollo de las capacidades –valores y arquitectura del conocimiento-. Eloísa Díez López, quien es su esposa, también es Doctora en la rama de psicología y en las ciencias de la educación, ejerció su profesión como profesora en educación básica, en Madrid. Al igual que Román, su investigación está centrada en programas de mejora de la inteligencia y desarrollo de capacidades. Ambos propusieron la Teoría Tridimensional para explicar de qué manera las

personas aprenden mediante procesos cognitivos, procesos afectivos y conjunto de arquitectura mental. (Román y Díez, 2009)

Según Román y Díez, explican que:

La inteligencia escolar como un conjunto de capacidades cognitivas (también como conjunto de capacidades, destrezas y habilidades como luego aclararemos). Y ello, desde una perspectiva más funcional que estructural (ambas son complementarias). Pero, también existe una inteligencia afectiva que posee tonalidades actitudinales y valorativas. Además, la inteligencia escolar se construye y reelabora continuamente en forma de esquemas y ello, constituye la arquitectura mental. (Román y Díez, 2009. p.183)

Por lo mencionado, podemos añadir que la inteligencia se desarrolla a partir de procesos, tanto cognitivos como afectivos, estructurando de manera mental sus conocimientos, lo que permite al alumno manejar sus habilidades desarrollando capacidades y destrezas.

Dentro de las capacidades existen tres tipos: las pre-básicas, básicas y superiores. A continuación, explicaremos cada una de ellas. La primera, está conformada por la percepción, atención y memoria. La segunda; por la comprensión, expresión oral y escrita, orientación espacio-temporal y socialización. Y, por ultimo; el pensamiento creativo, crítico, resolutivo y ejecutivo. (Román y Díez, 2009)

A partir de esta teoría, concluimos que es importante considerar las tres dimensiones que existen dentro un proceso de aprendizaje en nuestra propuesta didáctica. Para ello, necesitamos formar a niños teniendo en cuenta sus capacidades y destrezas con el propósito de potencializar sus habilidades y que sean competentes para la vida.

## **2.3 Paradigma socio cognitivo – humanista**

### **2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma**

La definición del paradigma se centra en el para qué; como el desarrollo de estrategias cognitivas, de aprendizaje y metacognitivas, las que permitan el incremento de las inteligencias. Las capacidades, destrezas, valores y actitudes son utilizadas como

herramientas que benefician el aprender a aprender para adaptarnos a los nuevos cambios sociales.

También, la palabra socio proviene del término social en el que se desarrolla una persona, teniendo en cuenta el paradigma socio cultural de Vygostsky, que refiere al ambiente y entorno que acompaña al estudiante en el proceso de aprendizaje.

El término cognitivo fue iniciado por Piaget, Ausubel y Bruner, quienes le dan prioridad al desarrollo mental de las personas, los cuales adquieren conocimientos a través de su propio interés, explorando espacios que construyen el aprendizaje significativo para cada uno. Así mismo, el término humanista prioriza a la persona por sus valores y actitudes que se ven reflejadas en diversas situaciones, teniendo como base el respeto, la responsabilidad y solidaridad.

### **2.3.2. Competencia: definición y componentes**

La definición de la palabra competencia hace referencia a un conjunto de habilidades que pueden ser capacidades o destrezas, métodos, actitudes y valores, contenidos o conocimientos, puestos en acción para solucionar un problema complejo.

“Es importante destacar que las competencias están vinculadas entre sí y no pertenecen de manera exclusiva al área curricular en la enfatiza su desarrollo. De esta manera, los niños y niñas harán uso de ellas de acuerdo a su pertenencia para poder enfrentar los retos y situaciones de aprendizaje, reforzando lo aprendido y vinculando diferentes competencias que posee.” (Programa curricular de educación inicial, 2016, p.67).

De acuerdo a la cita y la definición de lo que son las competencias, se puede enfatizar en los componentes más importantes que son la capacidad, destreza y actitud que ayudan al desarrollo integral de la persona.

### 2.3.3 Metodología

La metodología que se aplica para lograr el aprender a aprender en un estudiante es mediante el uso de estrategias cognitivas que se desarrollan en distintas actividades, las que permiten que un niño logre desenvolverse y adquirir nuevos conocimientos a través del juego. Así como el estudiante es el centro de su propio aprendizaje, se requiere del docente como un apoyo constante en este proceso para monitorear que sea adecuado y por consiguiente se logren los objetivos.

Antiguamente, los maestros se basaban en una enseñanza tradicional, poco motivadora para los estudiantes impidiendo que estos tengan experiencias significativas. Por consiguiente, las personas solo adquirirían conocimientos básicos sin interactuar con su medio ni explorar nuevas situaciones. En ese entonces, el eje principal del aprendizaje era el docente dejando de lado al estudiante y quitándole protagonismo a sus necesidades e intereses.

Ahora, se tiene en cuenta que el eje de la educación ya no prioriza al maestro, sino que prefiere una enseñanza vivencial y significativa en donde apliquen los procesos de aprendizaje incorporándose junto a las estrategias metacognitivas las cuales dan una gran importancia a la reflexión sobre lo aprendido.

Desde el paradigma humanista, el docente debe fomentar la autoreflexión a los estudiantes, el saber pensar ante diversas situaciones que se presentan para que tengan juicio crítico hacia sí mismos y, por consiguiente, estén preparados para resolver conflictos o problemas en su vida mostrando respeto y solidaridad ante los demás.

Por otro lado, existen cuatro tipos de aprendizaje en los cuales los docentes se basan para realizar sus actividades, como: científico, constructivo, significativo y funcional. El primero se refiere a mantener un proceso sistemático en donde los resultados son objetivos y la práctica es verificable y constatable. El segundo, nos habla de cómo el estudiante construye su propio aprendizaje partiendo de sus intereses y necesidades, motivándose a explorar y descubrir diversas cosas que son nuevas para él. El tercero, refuerza los conocimientos previos que ya poseen los estudiantes, permitiendo que al momento de recibir nueva información o tener situaciones vivenciales éste aprendizaje sea significativo, de tal

manera que lo pueda recordar a largo plazo. Por último, el aprendizaje es funcional cuando el estudiante lleva a la práctica su nuevo conocimiento en distintas situaciones de su vida cotidiana.

Por todo lo mencionado, es muy importante recalcar que los diversos aprendizajes van de la mano con el tipo de paradigma socio cognitivo-humanista, logrando que los estudiantes sean personas íntegras para la vida teniendo buenas actitudes bajo sus principios.

#### **2.3.4 Evaluación**

La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas..., con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados. (Stufflebeam,1987) (Latorre y Seco Del Pozo, 2010)

En otras palabras, podemos definir la evaluación como una habilidad cognitiva que realiza el docente para hacer juicios de valor sobre cualquier acontecimiento durante el proceso de aprendizaje. Por ello, es importante que el maestro tome en cuenta los indicadores y criterios que se van a evaluar. La evaluación consiste en tres tipos: la evaluación inicial (diagnóstico), la evaluación de proceso (formativa) y la evaluación final (sumativa).

El primero consiste “Se propone hacer un análisis previo del contexto educativo y diagnosticar las necesidades y carencias antes del proceso de aprendizaje; permite al alumno conocerse y hacerse partícipe de su proceso de aprendizaje.” (Latorre y Seco, 2010. p.16). Según lo citado anteriormente, la evaluación inicial se enfoca en que el docente proponga una prueba de entrada al inicio del año escolar, para diagnosticar en qué situación se encuentra el alumno en sus conocimientos, habilidades y actitudes con la finalidad de formar niños competentes teniendo en cuenta lo que el alumno debe saber, debe saber hacer y debe saber ser.

El segundo se refiere a “La evaluación formativa es una actividad sistemática, continua e integrada en el proceso educativo, cuya finalidad es ayudar a perfeccionar y enriquecer, conocer y mejorar el proceso educativo real, mejorando sus resultados”. (Latorre y Seco, 2010. p.16). De acuerdo con lo mencionado, la evaluación formativa esta permanente

durante el proceso de aprendizaje que permite retroalimentar al docente y al alumno con el fin de apoyar al niño en el desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Por último, el tercero hace énfasis al producto final de cada alumno en distintas áreas para conocer el resultado de todo el proceso cognitivo que ha desarrollado el niño durante el año escolar, por ello podemos concluir que los tres tipos de evaluación son herramientas que el docente emplea para resolver y mejorar el proceso de aprendizaje – enseñanza.

Por otro lado, dentro de la evaluación es importante comprender el significado y características de cada elemento: criterios de evaluación, indicadores de logro, técnicas de evaluación e instrumentos de evaluación. A continuación, detallaremos cada uno de ellos. El primero, nos indica los principios y normas que están establecidos para justificar dicha evaluación. Las competencias y capacidades son evaluables mediante habilidades específicas o destrezas. El segundo, indicadores de logro, refiere a las habilidades específicas las que son visibles y cuantificables para conocer el nivel de conocimiento, a estas las llamamos destrezas y actitudes. El tercero, es la técnica que se utiliza para adquirir la información a través de instrumentos de evaluación. Por último, los instrumentos de evaluación son las herramientas que nos brindarán de manera concreta la información.

<b>EVALUACIÓN</b>			
<b>Criterios</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
Son las competencias, capacidades y los valores	Son las destrezas y las actitudes que corresponden a las capacidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación</li> <li>- Autoevaluación</li> <li>- Coevaluación</li> <li>- Heteroevaluación:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- escrita</li> <li>- oral</li> <li>- gráfica</li> <li>- corporal</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de observación o lista de cotejo</li> <li>- Fichas de auto-evaluación y co-evaluación</li> <li>- Formulario de enunciado de preguntas</li> <li>- Portafolios</li> <li>- Guía de trabajo</li> <li>- Debate</li> <li>- Expresión corporal</li> </ul>

(Latorre y Seco, 2010, p.20)

Además, los estándares nos informan en qué nivel se encuentran los estudiantes para alcanzar el desarrollo de una competencia. Así como se explica en el Currículo Nacional de la Educación Básica, de este modo los estándares proporcionan información valiosa para retroalimentar a los estudiantes sobre su aprendizaje y ayudarlos a avanzar, así como para adecuar la enseñanza a los requerimientos de las necesidades de aprendizaje identificadas. Asimismo, sirven como referente para la programación de actividades que permitan demostrar y desarrollar competencias. (MINEDU, 2016, p.36)

#### **2.4 Definición de términos básicos**

- a) Propuesta didáctica: programación curricular desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, considerando unidad y proyecto, con los materiales y evaluaciones respectivas desde el enfoque por competencias.
- b) Habilidades comunicativas: son definidas como grupos de recursos verbales y no verbales, mediante los cuales se logran objetivos comunicativos específicos. (MINEDU, 2001)
- c) Competencia: Levy-Levoyer, las define como “repertorio de comportamientos que algunas personas dominan mejor que otras, lo que les hace eficaces en una situación determinada”.
- d) Capacidad: implica saber y poder hacer, tener aptitud para hacer algo con eficiencia, práctica, perfección, calidad, etc. pero es un concepto estático.
- e) Destreza: es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un sujeto para aprender. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad.
- f) Método: es el camino que sigue el alumno para desarrollar habilidades más o menos generales.
- g) Valor: es una cualidad de los objetos o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes.
- h) Actitud: indican la conducta previsible de un sujeto en determinadas condiciones; al ser observadas puede expresar si un valor ha sido asumido por la persona.
- i) Procesos cognitivos: surge de la interacción entre el pensamiento y la acción.

## CAPÍTULO III

### Programación curricular

#### 3.1 Programación general

##### 3.1.1. Competencias del área

Competencia	Definición
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Los niños se comunican oralmente mediante diversos tipos de texto, interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno, opina sobre el contenido del texto y se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos con la finalidad de interactuar con sus padres.
Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.	Los niños tratan temas reales o imaginarios que son cotidianos, construyen hipótesis o predicciones sobre los textos demostrando comprensión de las ilustraciones.
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Los niños son capaces de transformar cada elemento que se encuentra a su alrededor. Todo ello lo hacen como parte de su modo natural de ser, de descubrir y de jugar utilizando sus sentidos.

(MINEDU, 2016, pp.112; 118; 124)

##### 3.1.2. Estándares de aprendizaje

Competencia	Estándar
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<p><b>Nivel 2: Nivel esperado al final del ciclo II</b></p> <p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del</p>

	<p>texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p>
<p>Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.</p>	<p><b>Nivel 2: Nivel esperado al final del ciclo II</b></p> <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia.</p>
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p>	<p><b>Nivel 2: Nivel esperado al final del ciclo II</b></p> <p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>

(MINEDU, 2016, pp.115; 123; 135)

### 3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<p>Cuando el niño se comunica oralmente en su lengua materna, se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II y realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus anécdotas, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. Ejemplo: Un niño dice a la docente: “No me quiele dal dompecabezas”, moviendo la cabeza en señal de negación.</li> <li>• Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.</li> <li>• Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</li> <li>• Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.</li> <li>• Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</li> </ul>
Lee diversos tipos de textos	Cuando el niño se lee diversos tipos de texto en su lengua materna, se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo

<p>escritos en lengua materna.</p>	<p>II y realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes. Ejemplo: Un niño está viendo un catálogo de productos de alimentos, y dice: “Este compra mi mamá”. “Es rico, me gusta”, añade mientras señala la imagen del yogurt.</li> <li>• Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). Ejemplo: El niño al ver la caratula del cuento “Los tres chanchitos” dice: “el de los chanchitos”.</li> <li>• Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias. Ejemplo: Un niño dice: “El lobo me dio miedo”, después de escuchar el cuento de los tres chanchitos.</li> </ul>
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p>	<p>Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos y se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. Ejemplo: En el taller de danza, uno de los niños toma una cinta y empieza a moverla y a moverse con ella, crea movimientos, como ondear la cinta en diferentes direcciones, girarla en su cabeza, serpentearla en el piso.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Mario toma crayolas y papel para dibujar un chanco y de esta manera representar lo que más le gustó del paseo al campo.</li>   <li>• Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. Ejemplo: Raúl realiza un dibujo por propia iniciativa, sobre el proyecto de la tienda que imagina construir y lo muestra a su profesora y amigos con entusiasmo mientras le cuenta lo que ha dibujado.</li> </ul>
--	---

(MINEDU, 2016, pp.118; 124; 136)

### 3.1.4 Panel de Capacidades y Destrezas

#### Área de Comunicación

CAPACIDADES	EXPRESIÓN	COMPRENSIÓN	PENSAMIENTO CREATIVO
<b>DESTREZAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminar</li> <li>• Inferir</li> <li>• Identificar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representar en forma gráfica</li> <li>• Demostrar originalidad</li> </ul>

### 3.1.5 Definición de Capacidades y Destrezas

<b>COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS</b>	
<b>COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES</b>	<b>COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS</b>
<p><b>COMPRESION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad general que pertenece a la meta – capacidad cognitiva.</li> <li>• Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole.</li> <li>• Habilidad general para entender la información en diferentes situaciones comunicativas.</li> </ul> <p><b>EXPRESION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad general que pertenece a la meta – capacidad de comunicación.</li> <li>• Habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, gráfica, corporal o motora, la información, conocimientos, emociones y sentimientos.</li> </ul>	<p><b>IDENTIFICAR</b></p> <p>Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. Para identificar hay que conocer previamente.</p> <p><b>INFERIR</b></p> <p>Es una habilidad específica para obtener conclusiones a partir de un conjunto de premisas, evidencias y hechos observados y contrastados.</p> <p><b>DISCRIMINAR</b></p> <p>Es comparar en función de las diferencias. Es seleccionar algo excluyendo. Seleccionar-separar, diferenciar información en base a ciertos criterios o características que la hacen diferente.</p> <p><b>EXPRESAR</b></p> <p>Es una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.</p>

<p><b>PENSAMIENTO CREATIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La creatividad es una capacidad de responder adaptivamente a necesidades planteadas por nuevos productos y por nuevas perspectivas. Es esencialmente la capacidad de dar existencia a algo nuevo.</li> </ul>	<p><b>REPRESENTAR EN FORMA GRÁFICA</b> Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc.</p> <p><b>DEMOSTRAR ORIGINALIDAD</b> Es una habilidad específica para evidenciar habilidades relacionadas con la innovación y la creatividad en producciones de diversa índole, de modo que sean productos novedosos, singulares y únicos.</p>
--	---

(Latorre y Seco, 2010)

### 3.1.6 Procesos cognitivos de las destrezas

<b>PROCESOS COGNITIVOS</b>		
<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>PROCESOS MENTALES</b>
<b>COMPRENSIÓN</b>	<b>IDENTIFICAR</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara.</li> <li>2. Reconocer las características.</li> <li>3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto percibido.</li> <li>4. Señalar, nombrar el objeto percibido.</li> </ol>
	<b>DISCRIMINAR</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara.</li> </ol>

	<p>INFERIR</p>	<p>2. Comparar los objetos identificando las diferencias.</p> <p>3. Elegir el criterio diferenciador.</p> <p>4. Relacionar, de acuerdo al criterio diferenciador.</p> <p>5. Discriminar</p> <p>1. Percibir la información de forma clara (analizar).</p> <p>2. Relacionar con conocimientos previos.</p> <p>3. Interpretar.</p> <p>4. Inferir-deducir.</p>
<p><b>EXPRESIÓN</b></p>	<p>EXPRESAR EN FORMA ORAL</p>	<p>Expresar(se) en forma oral</p> <p>1. Percibir la información que se desea expresar.</p> <p>2. Relacionar los saberes previos con elementos lingüísticos (palabra).</p> <p>3. Organizar las ideas.</p> <p>4. Expresar en forma oral o escrita.</p>

<b>PENSAMIENTO CREATIVO</b>	REPRESENTAR EN FORMA GRÁFICA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara</li> <li>2. Identificar elementos o variables.</li> <li>3. Organizar la información.</li> <li>4. Elegir medio para representar.</li> <li>5. Realizar la representación.</li> </ol>
	DEMOSTRAR ORIGINALIDAD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir información de forma clara y relacionarla con los saberes previos.</li> <li>2. Asociar (imaginar / crear en la mente).</li> <li>3. Hacer bosquejos/ensayar formas.</li> <li>4. Demostrar en la producción lo novedoso, singular o diferente.</li> </ol>

(Latorre, 2015)

### 3.1.7 Métodos de aprendizaje

<b>MÉTODOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>DESTREZA</b>	<b>METODOLOGIA</b>
<b>IDENTIFICAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificación del título del cuento mediante la observación de imágenes a través de la percepción auditiva y visual.</li> </ul>
<b>DISCRIMINAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Discriminación de los sonidos del ambiente mediante material gráfico, audiovisual, experiencias directas.</li> </ul>

<b>INTERPRETAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Interpretación de hechos, situaciones, cuentos, a través de la secuenciación lógica de imágenes.</li> <li>➤ Interpretación de gráficos, laminas, fotografías, dibujos, anuncios mediante técnicas diversas.</li> </ul>
<b>PRODUCIR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar la situación comunicativa.</li> <li>➤ Definir el tipo de producto.</li> <li>➤ Generar ideas sobre el objeto que se va a producir.</li> <li>➤ Producir de manera oral o gráfica.</li> </ul>
<b>EXPRESAR EN FORMA ORAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresión oral de sus emociones mediante juegos y material concreto, técnicas gráfico plásticas.</li> <li>➤ Expresión oral de canciones mediante juegos verbales y actividad lúdica.</li> </ul>
<b>REPRESENTAR EN FORMA GRÁFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Representar en forma gráfica a los miembros de su familia mediante diversas técnicas.</li> <li>➤ Representar en forma gráfica imágenes, cuentos y experiencias.</li> </ul>
<b>DEMOSTRAR ORIGINALIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Demuestra originalidad en la técnica gráfico plástica en material artístico, concreto.</li> </ul>

(Latorre, 2018)

### 3.1.8 Panel de valores y actitudes

<b>PANEL DE VALORES Y ACTITUDES DE LA I.E.</b>			
<b>VALORES</b>			
<b>COLEGIO</b>	<b>RESPONSABILIDAD</b>	<b>RESPECTO</b>	<b>SOLIDARIDAD</b>
<b>ACTITUDES COLEGIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>- Ser puntual.</li> <li>- Asumir las consecuencias de los propios actos.</li> <li>- Cumplir con los trabajos asignados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asumir las normas de convivencia.</li> <li>- Aceptar distintos puntos de vista.</li> <li>- Aceptar a la persona tal como es.</li> <li>- Escuchar con atención.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demostrar valoración de uno mismo.</li> <li>- Ayudar a los demás.</li> <li>- Compartir lo que se tiene.</li> <li>- Mostrar aprecio e interés por los demás.</li> </ul>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES  del Currículo Nacional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inclusivo o de atención a la diversidad.</li> <li>• Intercultural</li> <li>• Igualdad de género.</li> <li>• Ambiental.</li> <li>• Búsqueda de la excelencia.</li> <li>• Orientación al bien común.</li> <li>• De derechos.</li> </ul>		

### 3.1.9 Definición de valores y actitudes

<b>COMPRENDIENDO LOS VALORES Y ACTITUDES</b>	
<b>COMPRENDIENDO LOS VALORES</b>	<b>COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES</b>
<b>I. RESPONSABILIDAD</b>	<b>1. Mostrar constancia en el trabajo</b>
Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos...	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.
	<b>2. Ser puntual</b>
Es un valor mediante el cual la persona se compromete a hacer lo que tiene que	Es una actitud, o una disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar, cumplir los compromisos

<p>hacer libremente.</p> <p>Capacidad que tiene un sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.</p>	<p>adquiridos en el tiempo indicado.</p> <p><b>3. Asumir las consecuencias de los propios actos</b> Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.</p> <p><b>1. Cumplir con los trabajos asignados</b> Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada.</p>
<p><b>II. RESPETO</b></p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	<p><b>1. Asumir las normas de convivencia</b> Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</p> <p><b>2. Aceptar distintos puntos de vista</b> Es una actitud a través de la cual recibo voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se me dan, aunque no los comparta.</p> <p><b>3. Aceptar a la persona tal como es</b> Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es.</p> <p><b>4. Escuchar con atención</b> Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje. Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que se dice.</p>
<p><b>III. SOLIDARIDAD</b></p> <p>Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada, deseando y haciendo posible el bien para los demás.</p> <p>Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros.</p>	<p><b>1. Demostrar valoración de uno mismo</b> Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales.</p> <p><b>2. Ayudar a sus compañeros</b> Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.</p> <p><b>3. Compartir lo que tiene con los compañeros</b> Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el</p>

	<p>valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece.</p> <p><b>4. Mostrar aprecio e interés por los demás</b></p> <p>Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.</p>
--	--

### 3.1.10 Evaluación de diagnóstico

#### LISTA DE COTEJO ÁREA: COMUNICACIÓN

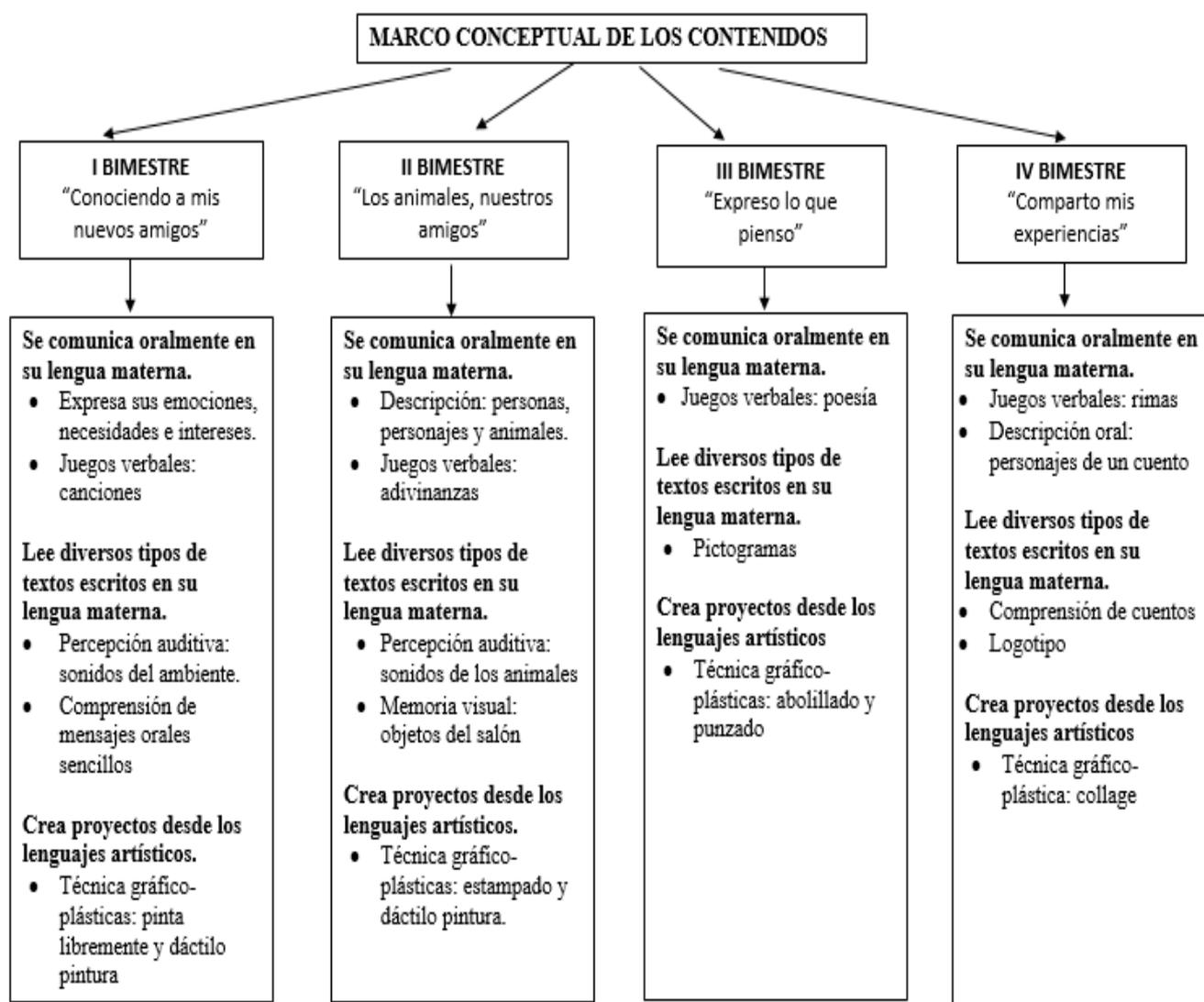
<b>NOMBRE:</b>		
<b>EDAD:</b>		
INDICADOR	SI	NO
Expresa sus necesidades con claridad		
Utiliza frases cortas para comunicarse		
Describe una imagen mencionando dos características		
Realiza trazos libremente		
Canta canciones sencillas		
Imita algunos animales conocidos utilizando su cuerpo		
Comprende mensajes sencillos y los realiza		
Reconoce e imita sonidos onomatopéyicos		
Utiliza movimientos corporales al cantar una canción, bailar e imitar un animal		

<b>ACTIVIDADES DE EVALUACION</b>			
<b>Describe una imagen mencionando dos características</b>	<b>Realiza trazos libres</b>	<b>Imita algunos animales conocidos utilizando su cuerpo.</b>	<b>Reconoce e imita sonidos onomatopéyicos</b>
<p>Los niños perciben mediante la observación un pictograma sobre el verano.</p> <p>Los niños responden de forma oral nombrando dos características sobre el pictograma.</p>	<p>Los niños se dividen en dos grupos:</p> <p>El primer grupo, realiza trazos libres a través de la exploración, utilizando materiales concretos como harina, arena, sal, maicena y chuño sobre bandejas.</p> <p>El segundo grupo, realiza trazos de manera libre sobre una cartulina negra utilizando tizas.</p>	<p>Los niños perciben mediante la observación al lanzar un dado con imágenes de animales.</p> <p>Imitan cada animal que salga al azar de forma espontánea.</p>	<p>Los niños perciben mediante la observación un video de animales.</p> <p>Los niños reconocen el animal y realizan el sonido que le corresponde.</p>

### 3.1.11 Programación Anual

PROGRAMACION ANUAL		
CONTENIDOS	MEDIO	MÉTODOS
<p><b>I BIMESTRE</b></p> <p><b>C1. Se comunica oralmente en su lengua materna.</b> Expresa sus emociones, anécdotas e intereses. Juegos verbales: canciones</p> <p><b>C2. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</b> Percepción auditiva: sonidos del ambiente. Comprensión de mensajes orales sencillos</p> <p><b>C3. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b> Técnica gráfico-plásticas: pinta libremente y dátilo pintura</p> <p><b>II BIMESTRE</b></p> <p><b>C1:</b> Descripción: personas, personajes y animales. Juegos verbales: adivinanzas</p> <p><b>C2:</b> Percepción auditiva: sonidos de los animales Memoria visual: objetos del salón</p> <p><b>C3:</b> Técnica gráfico-plásticas: estampado y dátilo pintura</p> <p><b>TERCER BIMESTRE</b></p> <p><b>C1:</b> Juegos verbales: poesía</p> <p><b>C2:</b> Pictogramas</p> <p><b>C3:</b> Técnica gráfico-plásticas: abolillado y punzado</p> <p><b>CUARTO BIMESTRE</b></p> <p><b>C1:</b> Juegos verbales: rimas Descripción oral: personajes de un cuento</p> <p><b>C2:</b> Comprensión de cuentos Logotipo</p> <p><b>C3:</b> Técnica gráfico-plástica: collage</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de personajes, ideas, contexto, escenas, animales, personas a través de material gráfico y concreto.</li> <li>• Interpretación de gráficos, laminas, fotografías, dibujos, anuncios mediante técnicas diversas.</li> <li>• Discriminación de sonidos a través de la audición de voces, sonidos de animales, de instrumentos utilizando medios que producen o reproducen sonidos.</li> <li>• Expresión en forma oral con descripción de personas, personajes y animales.</li> <li>• Expresión oral de sus ideas, sentimientos y necesidades mediante el diálogo.</li> <li>• Producción (elaboración) de dibujos y gráficos mediante técnicas diversas.</li> <li>• Representación gráfica de hechos a través de técnicas diversas.</li> <li>• Demostración de originalidad en estampado, pintura libre, dátilo pintura, abolillado, punzado y collage. A través de diferentes técnicas gráfico – plásticas.</li> </ul>
CAPACIDADES-DESTREZAS	MEDIOS	VALORES Y ACTITUDES
<p><b>COMPRENSIÓN</b> Identificar Inferir Discriminar</p> <p><b>EXPRESIÓN</b> Expresar en forma oral Producir</p> <p><b>PENSAMIENTO CREATIVO</b> Representar en forma gráfica Demostrar originalidad</p>		<p><b>1. Valor: Responsabilidad</b> <b>Actitudes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>- Ser puntual.</li> <li>- Asumir las consecuencias de los propios actos.</li> <li>- Cumplir con los trabajos asignados.</li> </ul> <p><b>2. Valor: Respeto</b> <b>Actitudes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asumir las normas de convivencia.</li> <li>- Aceptar distintos puntos de vista.</li> <li>- Aceptar a la persona tal como es</li> <li>- Escuchar con atención.</li> </ul> <p><b>3. Valor: Solidaridad</b> <b>Actitudes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demostrar valoración de uno mismo.</li> <li>- Ayudar a los demás.</li> <li>- Compartir lo que se tiene.</li> <li>- Mostrar aprecio e interés por los demás.</li> </ul>

### 3.1.12 Marco conceptual de los contenidos

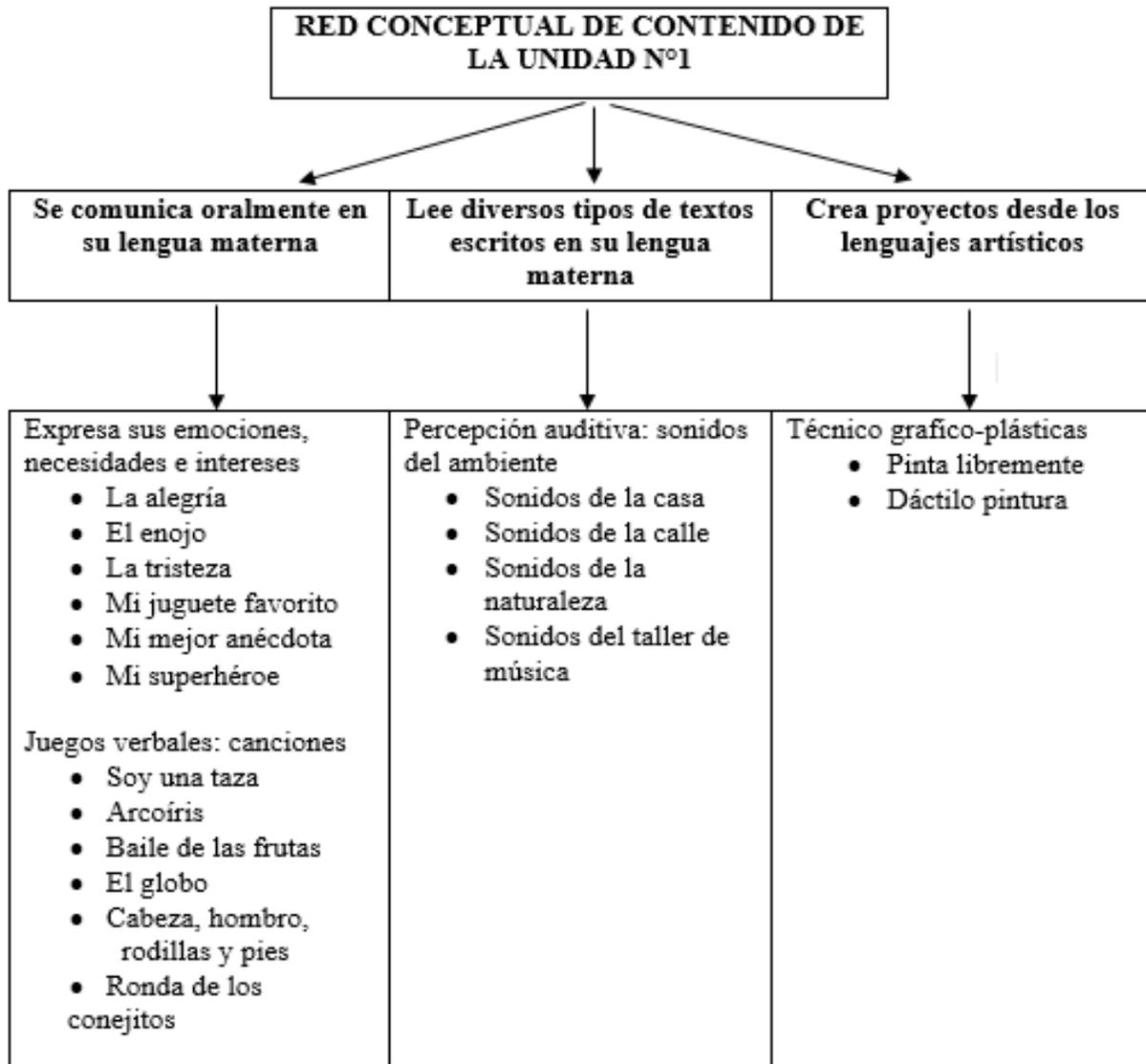


### 3.2 Programación específica

#### 3.2.1 Unidad de aprendizaje

<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1</b>		
<b>1. Institución educativa: Nido “En Ti Confío” 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años</b> <b>4. Área: Comunicación 5. Título Unidad: “Conociendo a mis nuevos amigos”</b> <b>6. Temporización: Del 02 de marzo al 02 de abril del 2020 7. Profesor(a): Pamela Espichán, Ivette Ramsay y Marilyn Talledo</b>		
CONTENIDOS	MEDIO	MÉTODOS
<p><b>Se comunica oralmente en su lengua materna</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresa sus emociones, necesidades e intereses           <ul style="list-style-type: none"> <li>• La alegría</li> <li>• El enojo</li> <li>• La tristeza</li> <li>• Mi juguete favorito</li> <li>• Mi mejor anécdota</li> <li>• Mi superhéroe</li> </ul> </li> <li>➤ Juegos verbales: canciones           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soy una taza</li> <li>• Arcoíris</li> <li>• Baile de las frutas</li> <li>• El globo</li> <li>• Cabeza, hombro, rodillas y pies</li> <li>• Ronda de los conejitos</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Percepción auditiva: sonidos del ambiente           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonidos de la casa</li> <li>• Sonidos de la calle</li> <li>• Sonidos de la naturaleza</li> <li>• Sonidos del taller de música</li> </ul> </li> <li>➤ Comprensión de mensajes orales sencillos</li> </ul> <p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Técnico grafico-plásticas           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinta libremente</li> <li>• Dáctilo pintura</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminación de los sonidos del ambiente mediante material gráfico.</li> <li>• Discriminación de los sonidos del ambiente mediante audiovisual.</li> <li>• Discriminación de los sonidos del ambiente mediante experiencias directas.</li> <li>• Expresión oral de sus emociones mediante juego.</li> <li>• Expresión oral de sus intereses mediante material concreto</li> <li>• Expresión oral de sus anécdotas mediante una técnica gráfica.</li> <li>• Expresión oral de canciones mediante juegos verbales.</li> <li>• Expresión oral de canciones mediante actividad lúdica.</li> <li>• Demuestra originalidad en la técnica gráfico plástica en material artístico.</li> <li>• Demuestra originalidad en la técnica gráfico plástica en material concreto.</li> </ul>	
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p><b>COMPRENSIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminar</li> </ul> <p><b>EXPRESIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar en forma oral</li> </ul> <p><b>PENSAMIENTO CREATIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar sentido de originalidad</li> </ul>	<p><b>VALOR: RESPONSABILIDAD</b></p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar constancia en el trabajo</li> <li>- Cumplir con los trabajos asignados.</li> </ul> <p><b>VALOR: RESPETO</b></p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar con atención</li> </ul>	

3.2.1.1 Red conceptual del contenido de la Unidad



### 3.2.1.2 Actividades de aprendizaje

#### Actividad 1 (35min)

Expresar en forma oral la emoción de la alegría mediante una actividad lúdica, mostrando constancia en el trabajo.

#### **INICIO**

Los niños observan un peluche de tiburón y bailan la canción “Tiburón Bebé”: <https://www.youtube.com/watch?v=srAVqewVajo>. Luego, responden las siguientes preguntas: ¿Te gustó la canción?, ¿Qué te gustó hacer?, ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?, ¿Cómo se sintieron al bailar la canción?

¿En qué otros momentos te sientes alegre?

#### **PROCESO**

1. Percibe las imágenes: un niño comiendo un helado, un niño abriendo un regalo, una niña jugando en la playa y una niña recibiendo un abrazo, dentro de una caja mágica.
2. Relaciona las imágenes de las diferentes acciones con sus experiencias personales mencionando en qué momentos se sienten alegres.
3. Organiza sus ideas para expresar en qué actividades se siente alegre con sus compañeros.

#### **SALIDA**

**Evaluación:** Expresa en forma oral en que actividades se siente alegre con sus compañeros al pasarse la pelota al ritmo de la música.

**Metacognición:** ¿Te fue difícil expresar tus emociones?, ¿Cómo lo has hecho?, ¿Qué estrategias utilizaste para expresar tus emociones?

**Transferencia:** En casa conversa con tus papás sobre qué situaciones te hacen sentir feliz.

## Actividad 2 (35min)

Expresar en forma oral sus emociones: el enojo a través de una técnica gráfica, mostrando constancia en el trabajo.

### **INICIO**

Los niños observan un dado con 4 imágenes que representan las emociones de alegría, tristeza, enojo y sorpresa. Juegan a lanzar el dado y representan la emoción que les tocó. Responden a las preguntas: ¿Cómo te sentiste al jugar?, ¿Qué emoción fue la que más te gustó?

¿En qué momento te has sentido alegre, triste, enojado y/o sorprendido?

### **PROCESO**

1. Percibe la historia de “La rabieta de Julieta” observando un video donde se representan las situaciones que la enojan. <https://www.youtube.com/watch?v=FBROB2IMCaU&t=8s>
2. Relaciona la historia de “La rabieta de Julieta” con vivencias personales respondiendo a las preguntas: ¿Qué estaba haciendo Julieta?, ¿Por qué se enojó Julieta con su papá?, ¿Qué hizo Julieta al enojarse?, ¿Qué hizo Julieta para calmarse?, ¿En qué momento te sientes enojado? - ¿Por qué?
3. Organiza las ideas sobre las situaciones que le causan enojo, apoyándose en la historia escuchada, para expresarlas.

### **SALIDA**

#### **Evaluación**

Expresa en forma oral sus emociones al mencionar las situaciones que le causan enojo a través de un dibujo.

#### **Metacognición**

¿Fue fácil o difícil expresar tus emociones?, ¿Por qué?, ¿Cómo lo hiciste?

#### **Transferencia**

Juega a imitar diferentes emociones junto a tu familia y comenta en qué situaciones te sientes así.

### Actividad 3 (35min) **SESION DE EVALUACION DE PROCESO**

Expresar en forma oral sus intereses mediante una experiencia directa, escuchando con atención.

#### **INICIO**

Los niños salen del salón con sus disfraces y observan un dibujo en el piso llamado “Mundo” que está dividido en seis espacios grandes de colores con imágenes de superhéroes en cada color. Lanzas una almohadilla sobre cualquier casillero y, al ver donde cae, mencionan quienes han venido disfrazados de ese superhéroe. Luego, responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo se llaman estos personajes?, ¿Cuál les gusta más?, ¿Dónde los han visto?, ¿De qué superhéroe han venido disfrazados hoy?

¿Para qué creen que han venido con su disfraz favorito?

#### **PROCESO**

1. Percibe imágenes de diferentes prendas de vestir y accesorios como falda, guantes, pantalón, espada, escudo, máscara, abanico, sombrero y botas al observar cada una de ellas.
2. Relaciona las prendas de vestir con lo que utiliza el superhéroe que les gusta y las menciona.
3. Organiza sus ideas para expresar y realizar una acción de su superhéroe al salir en frente a sus compañeros.
4. Expresa en forma oral lo que le gusta del superhéroe mencionando las características de su vestimenta según su color y tamaño. Luego, cada uno se acerca para tocar su traje respetando el turno de los demás.

#### **SALIDA**

##### **Evaluación**

Expresa en forma oral sus intereses sobre el superhéroe favorito utilizando un micrófono al subirse en un pequeño estrado y menciona: el nombre del personaje, lo que hace y por qué lo eligió.

##### **Metacognición**

¿Cómo hiciste para expresar en forma oral tu superhéroe?, ¿Te fue difícil expresar las características de tu superhéroe?, ¿Por qué?

##### **Transferencia**

En casa juega a mencionar lo que más te gusta de tu superhéroe a tus padres y/o hermanos.

#### Actividad 4 (35min)

Expresar en forma oral sus intereses mediante material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

#### **INICIO**

Los niños escuchan el cuento de “Daniel el tigre, mi juguete favorito”: <https://www.youtube.com/watch?v=oVqf7nCe3s4>. Luego, responden a las preguntas: ¿Te gustó el cuento?, ¿De qué se trata el cuento?, ¿Cuál era el juguete favorito de Daniel?, ¿Cuál es tu juguete favorito?

¿Qué creen que harán hoy con su juguete favorito?

#### **PROCESO**

1. Percibe a su juguete favorito al sentarse en la asamblea.
2. Relaciona las características de su juguete favorito con el juguete de su compañero mencionando las semejanzas y diferencias.
3. Organiza sus ideas para expresar las características del juguete favorito de su compañero.
4. Expresa en forma oral las características del juguete favorito de su compañero, por medio de un juego, el cual consiste que todos se vayan pasando los juguetes al ritmo de la música y cuando la música pare, el niño describirá el juguete que le haya tocado.

#### **SALIDA**

**Evaluación:** Expresa en forma oral las características de su juguete favorito al salir en frente de sus compañeros, de manera individual.

**Metacognición:** ¿Cómo hiciste para expresar en forma oral tu juguete?, ¿Te fue fácil o difícil expresar las características de tu juguete?

**Transferencia:** En casa coméntale a tus papás cuál es tu juguete favorito y juega con ellos.

## Actividad 5 (35min.)

Expresar en forma oral una anécdota a través de una técnica gráfica, mostrando constancia en el trabajo.

### **INICIO**

Los niños observan unas fotografías y escuchan la anécdota que la miss les cuenta: “un día fui al parque con mis hermanos y mis papás. Jugamos con la pelota y comimos muchos helados. Me divertí mucho con mi familia”. Luego, responden a las preguntas: ¿Has ido al parque alguna vez?, ¿Sales de paseo con tu familia?, ¿Qué te gusta hacer con tus papas?  
¿Sabes lo que es una anécdota?

### **PROCESO**

1. Percibe mediante la observación una canasta llena de objetos: pelota, gorro, ropa de baño, bloqueador, flotador, lentes de sol, toalla y sandalias.
2. Relaciona los objetos de la canasta con una situación vivencial, responde a las siguientes preguntas: ¿En qué momento has comido un helado?, ¿En dónde has jugado con la pelota?, ¿Cuándo usas ropa de baño?, etc.
3. Organiza las ideas para comentar una anécdota que ha vivido con su familia.
4. Expresa en forma oral la anécdota que ha vivido con su familia.

### **SALIDA**

#### **Evaluación**

Expresa en forma oral una anécdota con ayuda de un dibujo.

#### **Metacognición**

¿Fue fácil o difícil contar tu anécdota?, ¿Cómo lo has hecho?, ¿Cómo te sentiste al contarlo?

#### **Transferencia**

En casa, con ayuda de tus padres, recuerden qué anécdotas han vivido.

## Actividad 6 (35min) SESION DE EVALUACION FINAL

Expresar en forma oral sus emociones mediante un juego, escuchando con atención.

### INICIO

Los niños bailan al ritmo de la canción “Muévete” <https://www.youtube.com/watch?v=YzEO5rq2ZsM> utilizando pañuelos de colores. Para ello, siguen las indicaciones como: girar, saltar, mover la cabeza, los brazos y piernas. Luego, responden a las preguntas: ¿Qué hicieron con su cuerpo?, ¿Qué parte de su cuerpo movieron?, ¿Para qué les sirvieron los pañuelos?, ¿Cómo se sintieron al bailar?

¿Cómo mostrarías esas emociones utilizando tu cuerpo?

### PROCESO

1. Percibe al escuchar y observar el cuento “Emma va al colegio” utilizando secuencia de imágenes.
2. Relaciona lo que sucedió en el cuento con los momentos en donde él o ella se han sentido triste. Luego responde a las preguntas ¿Qué paso con Emma? ¿Por qué estaba triste? ¿De qué se dio cuenta Emma?
3. Organiza sus ideas para expresar sus emociones de alegría, tristeza, enojo y sorpresa.
4. Expresa en forma oral sus emociones mediante el juego de la “Ruleta de Emociones”. (alegría, tristeza, enojo y sorpresa) de manera grupal. Se gira la ruleta y al observar la emoción seleccionada, lo menciona y representa con gestos y acciones.

### SALIDA

#### Evaluación

Expresa en forma oral sus emociones siguiendo las indicaciones del juego. Cada uno gira la ruleta y menciona que situaciones le causan tristeza, alegría, enojo y sorpresa de manera individual.

#### Metacognición

¿Cómo has expresado tus emociones? ¿Te fue fácil o difícil expresar tus emociones? ¿Por qué? ¿Qué estrategias has utilizado para expresar tus emociones?

#### Transferencia

En casa coméntale a tus padres en qué momentos te sientes triste.

## Actividad 7 (35min)

Expresar en forma oral una canción mediante el juego, cumpliendo con los trabajos asignados.

### INICIO

Los niños observan la imagen de una señora y responden: ¿Qué hace la señora?, ¿Por qué está feliz?, ¿A dónde crees que se va?, ¿Será la mamá de alguien?, ¿Qué hace tu mamá cuando quiere preparar los alimentos? Seguidamente, se muestra la imagen de un supermercado y responden: ¿Qué observan?, ¿Qué puedes encontrar en el supermercado?, ¿Te gustan las frutas?, ¿Cuál es tu fruta favorita?, ¿Quién ha traído fruta en su lonchera?

¿Conocen el nombre de todas las frutas?

### PROCESO

1. Percibe la canción “El baile de las frutas” al observar las imágenes de las frutas: melocotón, manzana, pera, piña y plátano. Luego, escuchan la canción “El baile de las frutas” <https://www.youtube.com/watch?v=Hv4PBCQdfuU> y bailan libremente por todo el salón.
2. Relaciona las imágenes de las frutas de la canción con las que le gusta comer respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo se llaman?, ¿Qué tamaño tienen?, ¿Qué colores tienen?
3. Organiza sus ideas para expresar la canción siguiendo la secuencia de las frutas (melocotón, manzana, pera, piña y plátano).
4. Expresa en forma oral la canción “el baile de la fruta” cantando y realizando una coreografía sencilla con los siguientes pasos: 1) todos se ponen detrás de la profesora haciendo una ronda, 2) imitan las acciones de cada fruta al observar el ejemplo de la profesora durante todo el baile.

### SALIDA

#### Evaluación

Expresa en forma oral la canción “El baile de la fruta” siguiendo las indicaciones del juego: se coloca en la mesa una bandeja grande de frutas de plástico y cada niño recibe un plato vacío. Seguidamente suena la canción y todos buscan las frutas correspondientes y la colocan en su plato, mencionándolas hasta que termine la canción.

#### Metacognición

¿Cómo bailaste la canción “El baile de la fruta” ?, ¿Te fue fácil o difícil realizar los pasos de la canción?, ¿Por qué?, ¿Qué estrategias utilizaste para recordar la secuencia de las frutas de la canción?

#### Transferencia

En casa canta la canción “El baile de la fruta” con tus padres.

## Actividad 8 (35min)

Expresar en forma oral una canción mediante situaciones de juego, cumpliendo con los trabajos asignados.

### **INICIO**

Los niños perciben una caja sorpresa donde encuentran diversos utensilios de cocina como: platos, tazas, vasos, cucharones, ollas, licuadora, tenedores y condimentos. Luego de observarlos responden a las preguntas: ¿Habías visto estos utensilios antes?, ¿En la cocina de tu casa tienes alguno de ellos?, ¿Para qué utilizas cada uno?

¿Crees que podamos cantar una canción utilizando estos utensilios?

### **PROCESO**

1. Percibe la canción “Soy una taza”: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=soy+una+taza](https://www.youtube.com/results?search_query=soy+una+taza) observando un video y escuchándolo atentamente.
2. Relaciona cada parte de la canción con las imágenes (taza, tetera, cuchara, cucharon, plato hondo, plato llano, cuchillo, tenedor, salero, azucarero, batidora, olla) que observan en un papelógrafo.
3. Organiza sus ideas para expresar la canción colocando las imágenes en el orden que corresponde.
4. Expresa en forma oral la canción “Soy una taza” con ayuda del papelógrafo frente a sus compañeros.

### **SALIDA**

Expresa en forma oral una canción al entonar la canción “Soy una taza” imitando los pasos que observa junto a sus compañeros.

### **Metacognición**

¿Qué aprendiste hoy?, ¿Fue fácil o difícil aprender una canción?, ¿Qué parte de la canción te gustó más?

### **Transferencia**

En casa, junto a tu familia, entona la canción que has aprendido hoy y enséñales qué fácil es cantarla.

## Actividad 9 (35min)

Expresar en forma oral canciones mediante juegos verbales, escuchando con atención.

### **INICIO**

Los niños se dirigen al patio en dónde encontrarán máscaras de monstruos. Después, baila la canción “Cumbia del monstruo de la laguna”: <https://www.youtube.com/watch?v=eFdUXU9ZGls>. Luego, responden a las preguntas: ¿Te gustó la canción?, ¿De qué se trata la canción?, ¿Qué partes del cuerpo moviste?

¿Qué canción crees que aprenderás hoy?

### **PROCESO**

1. Percibe la canción al bailar la canción “Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies” <https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k>.
2. Relaciona la canción con las siluetas de un cuerpo y sus partes con sus saberes previos al responder algunas preguntas.
3. Organiza sus ideas para expresar la canción moviendo su cuerpo.
4. Expresa en forma oral la canción de “Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies” moviendo su cuerpo en grupo.

### **SALIDA**

**Evaluación:** Expresa en forma oral la canción “Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies” mediante la imitación corporal de manera individual.

**Metacognición:** ¿Cómo hiciste para expresar la canción? ¿Te fue fácil o difícil aprender la canción?, ¿Qué pasos hiciste para expresar la canción?

**Transferencia:** En casa muéstrale a tu familia la canción que aprendiste hoy y enséñales los pasos.

## Actividad 10 (35min)

Expresar en forma oral la canción una canción mediante una actividad lúdica, escuchando con atención.

### **INICIO**

Los niños escuchan y se mueven al ritmo de la canción “Mover y parar” <https://www.youtube.com/watch?v=3fP4DNPm36I> utilizando globos y a la vez sosteniendo una manta realizando movimientos suaves y fuertes para evitar que los globos se caigan al piso. Luego, responden a las siguientes preguntas: ¿Para qué escucharon esta canción?, ¿Qué partes del cuerpo movieron?, ¿Qué pasaba con los globos?

¿Creen que habrá una canción sobre los globos?

### **PROCESO**

1. Percibe la canción “El globo” <https://youtu.be/bTL0lavBUEE> al observar imágenes de un globo inflado y desinflado respondiendo a la pregunta: ¿Qué pasó con este globo? (se muestra el globo desinflado real y seguidamente el otro globo inflado)
2. Relaciona las imágenes del globo inflado con una situación que le ha pasado respondiendo a: ¿En qué momento has utilizado un globo?, ¿Cómo utilizarías el globo?
3. Organiza sus ideas para seguir los pasos de la canción practicando con los movimientos de su cuerpo: reciben un globo desinflado, toman aire, soplan, luego mueven el globo hacia arriba, hacia abajo y para un lado (sin canción).
4. Expresa en forma oral la canción de “El globo” al bailarlo con diversos globos siguiendo las indicaciones de la canción.

### **SALIDA**

#### **Evaluación**

Expresa en forma oral la canción “El globo” al jugar libremente con globos de colores y de diferentes tamaños.

#### **Metacognición**

¿Cómo bailaste la canción “el globo”? ¿Te fue fácil o difícil realizar los pasos de la canción? ¿por qué?  
¿Qué estrategias utilizaste para inflar el globo?

#### **Transferencia**

En casa canta la canción “El globo” utilizando globos de colores con tus papas y/o hermanos.

## Actividad 11 (35min)

Expresar en forma oral una canción mediante el diálogo, escuchando con atención.

### **INICIO**

Los niños observan una cesta tapada con una manta negra, cogen los extremos de la manta y la alzan a la cuenta de tres, se percatan que hay pañuelos de colores. Luego, bailan la canción “Muevo mis pañuelos”: <https://www.youtube.com/watch?v=gDBboLhexLE> Al terminar de bailar, toman asiento y responden a las siguientes preguntas:

¿Qué había en la cesta?, ¿Qué colores observaste?, ¿Ya conocías los colores?, ¿Cómo te sentiste al bailar?

¿Para qué hemos bailado con los pañuelos de colores?

### **PROCESO**

1. Percibe la canción “Arcoíris”: <https://www.youtube.com/watch?v=-oIuvw4IzXM> al observar un video y escuchando atentamente.
2. Relaciona cada parte de la canción con las cartillas de colores: rojo, amarillo, verde, azul, anaranjado y morado que se le presentan.
3. Organiza sus ideas para colocar las cartillas de colores en el orden que indica la canción.
4. Expresa en forma oral la canción “Arcoíris” mostrando la cartilla del color que corresponde al momento de nombrarla junto a sus compañeros.

### **SALIDA**

#### **Evaluación**

Expresa en forma oral la canción “Arcoíris” mencionando el color que más le agrada de forma individual.

#### **Metacognición**

¿Qué aprendiste hoy?, ¿Fue fácil o difícil aprender una canción?, ¿Qué parte de la canción te gustó más?

#### **Transferencia**

En casa, canta la canción que has aprendido hoy y juega a encontrar los colores que se mencionan.

## Actividad 12 (35min)

Expresar en forma oral canciones mediante juegos verbales, escuchando con atención.

### **INICIO**

Los niños se dirigen al salón donde observan peluches de conejos y una caja con vinchas de orejas de conejo. Escuchan y bailan la canción “La ronda de los Conejos”: <https://www.youtube.com/watch?v=bdKVVZYefDI>. Luego, responden a las preguntas: ¿Qué peluches observaste?, ¿Te gustó la canción?, ¿De qué se trata la canción?  
¿Qué canción crees que aprenderás hoy?

### **PROCESO**

1. Percibe una lámina de conejos realizando diferentes actividades: comiendo zanahoria, saltando en dos patas, durmiendo y dentro de su madriguera.
2. Relaciona la canción con las imágenes de la lámina: comiendo zanahoria, saltando en dos patas, durmiendo y dentro de su madriguera.
3. Organiza sus ideas de la canción al seguir los pasos con la ayuda de la lámina.
4. Expresa en forma oral la canción “Ronda de los Conejos” al mirarse en el espejo realizando los pasos en grupo.

### **SALIDA**

**Evaluación:** Expresa en forma oral la canción “Ronda de los Conejos” a través de movimientos corporales de forma individual.

**Metacognición:** ¿Fue fácil o difícil aprenderte la canción?, ¿Cómo lograste cantar la canción?, ¿Cómo sabes cómo aprender mejor?

**Transferencia:** En casa muéstrale a tu familia la canción que aprendiste hoy y enséñale los pasos.

## Actividad 13 (35min.)

Discriminar los sonidos del ambiente: instrumentos musicales mediante una experiencia directa, escuchando con atención.

### **INICIO**

Los niños se dirigen al taller de música, se sientan en medialuna y observan una caja llena de instrumentos musicales donde encuentran: tambores, flautas, maracas, panderetas, platillos, toc toc, triángulos, xilófonos y guitarra. Escogen un instrumento y tocan al compás de la canción “Apu el indiecito”: [https://www.youtube.com/watch?v=jFGax3g\\_JNs](https://www.youtube.com/watch?v=jFGax3g_JNs) . Luego, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué instrumentos habían en la caja?, ¿Cuál escogiste?, ¿Cómo se escuchaba el instrumento?, ¿Qué otros instrumentos escuchaste?, ¿Todos sonaban igual o diferentes? ¿Podríamos crear una canción con estos instrumentos?

### **PROCESO**

1. Percibe los sonidos de los instrumentos musicales (tambor, flauta, pandereta, maracas, guitarra, platillos) al observar y escuchar un video: <https://www.youtube.com/watch?v=to73mH1MTwc>
2. Compara los sonidos de cada instrumento (tambor, flauta, pandereta, maracas, guitarra, platillos) al tocarlos e intercambiarlos de manera grupal.
3. Elige el instrumento que se diferencia por sonido fuerte o suave compartiéndolo con sus compañeros.
4. Relaciona los sonidos de cada instrumento con sus vivencias personales seleccionando la imagen de cada uno.
5. Discrimina los sonidos de cada instrumento al escucharlo con los ojos cerrados y menciona cuál es.

### **SALIDA**

#### **Evaluación**

Discrimina los sonidos de los instrumentos musicales al elegir el que más le agrada y tocarlo de manera individual frente a sus compañeros.

#### **Metacognición**

¿Fue fácil o difícil reconocer los sonidos?, ¿Cómo lograste reconocer el sonido?

#### **Transferencia**

Cuéntale a tus papas qué instrumentos conociste hoy y juega con las partes de tu cuerpo al mencionarlos.

## Actividad 14 (35min.) SESION DE EVALUACION DE PROCESO

Discriminar los sonidos del ambiente: la calle a través de material audiovisual, escuchando con atención.

### INICIO

Los niños se dirigen al patio donde hay piezas de rompecabezas por todos lados. Cogen una pieza y la colocan en la caja que se encuentra dentro del salón. Observan qué piezas hay y arman juntos el rompecabezas. Responden a las preguntas: ¿Qué imagen formaste?, ¿Qué has visto en la calle?, ¿Qué podemos hacer en ese lugar?, ¿A quiénes podemos encontrar en la calle?,

¿Crees que es un lugar importante para las personas?

### PROCESO

1. Percibe los sonidos de la calle mediante un video: <https://www.youtube.com/watch?v=9I07C5 MJY4&t=222s> junto a seis cartillas que representan: carros, campana, silbato, tractor, policía y ambulancia que aparecen en el video y mencionan sus nombres respectivamente.
2. Compara los sonidos de cada uno de los objetos con la cartilla que lo representa: carros, campana, silbato, tractor, policía y ambulancia, mencionando sus diferencias.
3. Elige la cartilla correcta al escuchar el sonido de cada objeto colocándola en la pizarra.
4. Relaciona los sonidos de cada objeto de la calle con sus vivencias personales levantando la cartilla que más prefiera.
5. Discrimina al mencionar si el sonido de los carros es igual al de la campana, el sonido del silbato al tractor o el sonido del policía al de la ambulancia imitándolo junto a sus compañeros.

### SALIDA

Discrimina los sonidos onomatopéyicos de la calle marcando con una X el objeto que corresponde en una ficha aplicativa según lo que escucha.

### Metacognición

¿Fue fácil o difícil reconocer los sonidos?, ¿Cómo lograste reconocer el sonido?

### Transferencia

Cuando camines por la calle, escucha atentamente a los sonidos y cuéntale a los demás de dónde son.

## Actividad 15 (35min)

Discriminar los sonidos del ambiente: la naturaleza a través de material audiovisual, escuchando con atención.

### **INICIO**

Los niños se dirigen al parque dónde observan las hojas, las flores, el pasto y las plantas, explorando alguna de ellas. Después, se recuestan en una manta grande y siguen la indicación: escucha los sonidos que hay a su alrededor con los ojos cerrados. Luego, responden a las preguntas: ¿Qué escuchaste?, ¿Alguna vez escuchaste estos sonidos?, ¿Cómo te sentiste?

¿Todos los sonidos son iguales?

### **PROCESO**

1. Percibe las imágenes de la naturaleza: mar, lluvia, viento, piedras, río y bosque.
2. Compara los sonidos de la naturaleza al escucharlo a través de un video: <https://www.youtube.com/watch?v=GTkDRvN9b0&t=21413s>. seleccionando la imagen que corresponde: mar, lluvia, viento, piedras, río, bosque y parque.
3. Elige una imagen de la naturaleza: mar, lluvia, viento, piedras, río, bosque que más le gustó pegándolo en un pliego de cartulina sobre cada mesa.
4. Relacionar las imágenes de la naturaleza a través de sus experiencias respondiendo a las preguntas: ¿Alguna vez escuchaste el sonido del río?, ¿El agua suena igual que las piedras?, ¿Puedes escuchar el soplo del aire?
5. Discrimina los sonidos onomatopéyicos de la naturaleza imitando, después de cada audio, los sonidos de la naturaleza.

### **SALIDA**

**Evaluación:** Discrimina los sonidos del ambiente: la naturaleza, pegando stickers donde corresponde según lo que escuchas en el audio.

**Metacognición:**-¿Te fue fácil escuchar los sonidos de la naturaleza?, ¿Cómo hiciste para diferenciar los sonidos de la naturaleza?, ¿Qué estrategias utilizaste?

**Transferencia:** En casa conversa con sus padres sobre lo aprendido el día de hoy e imita los sonidos.

## Actividad 16 (35min) SESION DE EVALUACION FINAL

Discriminar los sonidos del ambiente: la casa mediante material gráfico, escuchando con atención.

### INICIO

Los niños salen al patio y observan una piscina de pelotas y por grupos se acercan a buscar distintas imágenes como teléfono, puerta, ducha, licuadora, cepillo, inodoro, llaves, cuchillo, caño, microondas, timbre, secadora, perfume, máquina de afeitar, despertador y aspiradora al escuchar una música de fondo [https://www.youtube.com/watch?v=IS6P\\_VchEKo](https://www.youtube.com/watch?v=IS6P_VchEKo) . Luego responden ¿Que han encontrado? ¿Todos son iguales? ¿Dónde lo pueden encontrar? ¿Cómo creen que suena cada objeto?

### PROCESO

1. Percibe los sonidos de la casa a través de un audio <https://www.youtube.com/watch?v=hnyywsUbWoe> utilizando imágenes de cada objeto. Luego, observa una lámina de la casa con cuatro áreas: cocina, baño, dormitorio y sala.
2. Compara los sonidos de los objetos como teléfono, puerta, ducha, licuadora, cepillo, inodoro, llaves, cuchillo, caño, microondas, timbre, secadora, perfume, máquina de afeitar, despertador y aspiradora con las imágenes mencionando sus diferencias.
3. Elige la imagen que más le agrada al escuchar el sonido de cada objeto.
4. Relaciona los objetos de la casa que observa en las imágenes con los que hay en su casa mencionando sus experiencias.
5. Discrimina los sonidos de la casa saltando sobre las imágenes como: teléfono, puerta, ducha, licuadora, cepillo, inodoro, llaves, cuchillo, caño, microondas, timbre, secadora, perfume, máquina de afeitar, despertador y aspiradora, que están en el suelo, cada vez que se emita el sonido de los objetos respetando el turno de los demás.

### SALIDA

#### Evaluación

Discrimina los sonidos de la casa al colocar donde corresponde la imagen que tienen en la mano pegándolo en la lámina (cocina, baño, dormitorio o sala) al mencionar si es un sonido fuerte o suave.

#### Metacognición

¿Cómo hiciste para reconocer los objetos de la casa?, ¿Tuviste dificultad para reconocer los sonidos de la casa?

#### Transferencia

En casa, busca otro sonido diferente que encuentres con ayuda de tus padres.

### Actividad 17 (35 min.)

Discriminar los sonidos del ambiente: la cocina mediante material audiovisual, escuchando con atención.

#### INICIO

Los niños bailan al ritmo de la canción “Canta Juego - Soy Una Taza”:  
<https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>. Luego, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué escucharon?, ¿Qué parte de la canción te gustó más? ¿Quién utiliza esos objetos en tu casa?

¿En qué parte de la casa lo pueden encontrar?

#### PROCESO

- 1, Percibe imágenes de la cocina: licuadora, platos, agua, vasos, cubiertos, microondas y una lámina de la cocina.
2. Compara los sonidos de la cocina como: licuadora, platos, agua, vasos, cubiertos y microondas : <https://www.youtube.com/watch?v=hT70hGa0KUK> con las imágenes mencionando sus características.
3. Elige la imagen que más le gustó de la cocina al escuchar el sonido de cada objeto.
4. Relaciona los objetos de la cocina que observa en las imágenes con los que hay en su cocina, mencionando su utilidad al responder ¿Para qué sirve?
5. Discrimina los sonidos de la cocina al pegar la imagen de cada objeto en la lámina de la cocina de manera grupal.

#### SALIDA

**Evaluación:** Discrimina los sonidos del ambiente: la cocina coloreando el objeto que corresponde en una ficha aplicativa según lo que escucha.

**Metacognición:** ¿Fue fácil o difícil reconocer los sonidos de la cocina?, ¿Cómo hiciste para reconocer los sonidos?

**Transferencia:** En casa comenta sobre lo aprendido el día de hoy y busca un nuevo sonido en la cocina con ayuda de tus papás.

## Actividad 18 (35min.)

Demostrar sentido de originalidad en la técnica grafico-plástica: dátilo pintura mediante material artístico, mostrando constancia en el trabajo.

### INICIO

Los niños se dirigen al patio para jugar con baldes de arena y agua, manipulándolo libremente con diversos materiales (palas, regadera, embudos, botellas, cucharas medidora y coladera) y escuchan una música de fondo <https://www.youtube.com/watch?v=xkUyIYfmTmg> Luego, ingresan al salón y responden a las preguntas: ¿Qué han observado?, ¿Qué materiales han usado?, ¿Para qué lo usaste?, ¿Dónde puedes encontrar la arena y el mar?, ¿Qué han hecho en una playa? ¿Qué creen que harán hoy con sus dedos?

### PROCESO

1. Percibe dos dibujos grandes de la arena y el mar en un papelógrafo y en la pizarra, dibujos de una sombrilla, pelota, regadera, sol, heladero, pala, ropa de baño, toalla, así como los materiales: chapitas y témperas de color azul y amarillo.
2. Asocia los materiales con la técnica grafico-plástica: dátilo pintura al realizar los pasos para pintar sobre la arena y el mar.
3. Ensaya la técnica de dátilo pintura haciendo ejercicios con su dedo índice al moverse por todo el salón mediante dos canciones “salta la perdiz” y “saltan los conejitos” <https://www.youtube.com/watch?v=3E6TX3jkxTk> y <https://www.youtube.com/watch?v=o68Ayctwgnc>
4. Demuestra la técnica dátilo pintura al pintar el mar y la arena en dos grupos usando chapitas con témpera azul y amarilla.

### SALIDA

#### Evaluación

Demuestra el sentido de originalidad al pintar un elemento de la playa que haya elegido (sombrilla, pelota, regadera, sol, heladero, pala, ropa de baño, toalla), utilizando la técnica dátilo pintura con chapitas y témperas de colores individualmente.

#### Metacognición

¿Cómo hiciste la técnica dátilo pintura?, ¿Te fue fácil realizar la técnica dátilo pintura?, ¿Por qué?, ¿Qué estrategias utilizaste para realizar la técnica dátilo pintura?

#### Transferencia

En casa pídele a tus padres un dibujo que desees y realiza la técnica de dátilo pintura de manera libre.

## Actividad 19 (35min.)

Demostrar el sentido de originalidad en la técnica gráfico-plástica: pintando libremente utilizando material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

### **INICIO**

Los niños observan una caja mágica donde descubrirán que hay unas vinchas de animales de jirafa, gallina, conejo y gato. Eligen una y se la colocan en la cabeza, se preparan para bailar la canción de los animales: <https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfx12-c>

Luego, responden a las preguntas: ¿Qué animales habían en las vinchas?, ¿En qué animalito te convertiste?, ¿Alguna vez has visto a estos animales?, ¿Tienes algún animalito en tu casa? - ¿Cuál? ¿Qué animales podríamos tener en casa?

### **PROCESO**

1. Percibe mediante la observación los materiales que van a utilizar para la actividad: témpera blanca, negra, amarilla y marrón, matamoscas y dibujos de animales.
2. Asocia los materiales con la técnica que ejecutará siguiendo las pautas que se representan en una lámina.
3. Ensaya la técnica pintando con matamoscas sobre los dibujos de los animales siguiendo los pasos: coger el matamoscas, remojarlo en la témpera, plasmar el matamoscas en el papel.
4. Demuestra la originalidad en la técnica gráfico-plástica pintando con matamoscas sobre un papelote de manera libre.

### **SALIDA**

#### **Evaluación**

Demuestra el sentido de originalidad en la técnica gráfico-plástica: pintando libremente utilizando matamoscas de manera individual.

#### **Metacognición**

¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Te gustó pintar con matamoscas?, ¿Cómo lo has realizado?

#### **Transferencia**

En casa, enséñale a tus papas de qué manera pueden pintar con el matamoscas.

## Actividad 20 (35min.)

Demostrar el sentido de originalidad al realizar la técnica gráfico plástica: pintando libremente utilizando material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

### **INICIO**

Los niños observan tinas con agua y cubos de hielo explorando la textura del hielo, la temperatura del agua al meter sus pies. Luego, responden a las preguntas: ¿Qué materiales han observado?, ¿Te gustó meter los pies en la tina?

¿El agua estaba fría o caliente?

### **PROCESO**

1. Percibe el papel kraft, mandiles y los materiales que van a utilizar: chups de hielo de colores sobre sus mesas.
2. Asocia cada uno de los materiales con la acción de pintar con chups de colores.
3. Ensayan la técnica pintando con chups de colores sobre el papel kraft siguiendo los pasos que se indican en el papelote.

### **SALIDA**

**Evaluación:** Demuestra el sentido de originalidad al realizar la técnica gráfico plástica: pintando con chups de hielo de colores sobre planchas de cartón.

**Metacognición:** ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Te gustó pintar con las paletas de hielo de colores?, ¿Cómo lo hiciste?, ¿Te pareció fácil o difícil pintar con las paletas de hielo?

**Transferencia:** En casa utiliza los hielos de tu refrigeradora para pintar algo junto a tus papás.

## Actividad 21 (35min.)

Demostrar el sentido de originalidad en la técnica gráfico-plástica: pintando libremente mediante el uso de material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

### **INICIO**

Los niños se dirigen al jardín y exploran las plantas, arbustos, flores, etc. Luego, recolectan algunas hojas que ya están caídas, las colocan en una canasta y toman asiento para responder las siguientes preguntas: ¿Qué han visto en el jardín?, ¿De qué colores son las flores y plantas?, ¿Alguna vez había explorado un sitio como este?, ¿Qué tipo de plantas han recogido?  
¿Para qué creen que han recogido las hojas?

### **PROCESO**

1. Percibe mediante la observación las diferentes hojas que han recogido del jardín, así como las témperas y papel kraft que utilizarán para la actividad.
2. Asocia las hojas con sus experiencias previas mencionando sus diferentes tamaños y formas.
3. Ensaya la técnica del sellado con hojas siguiendo los pasos que indican las imágenes.
4. Demuestra la originalidad en la técnica gráfico-plástica pintando con sellos de hojas sobre papel kraft de manera libre.

### **SALIDA**

#### **Evaluación**

Demuestra el sentido de originalidad en la técnica gráfico-plástica: pintando libremente mediante el uso de sellos con hojas sobre cartulina blanca haciéndolo de manera individual.

#### **Metacognición**

¿Te pareció fácil o difícil pintar con las hojas?, ¿Cómo lo has realizado?

#### **Transferencia**

En casa, recolecta hojas de diferentes tamaños y formas comentándole a tus papas lo que pueden hacer con ellas.

## Actividad 22 (35min.)

Demostrar sentido de originalidad en la técnica grafico-plástica: pintar libremente mediante una actividad artística, mostrando constancia en el trabajo.

### INICIO

Los niños entonan la canción de mamá “Feliz día mamá” <https://www.youtube.com/watch?v=33EVMilMIj0> realizando las mímicas que se indican y responden: ¿Hoy cómo decoraremos el salón?, ¿Cómo te gustaría hacerlo?, ¿Cómo te sientes cuando estas con ella?, ¿Por qué?, ¿Cómo cuidas a tu mamá?, ¿Cuál será la sorpresa de hoy para el regalo a mamá?

### PROCESO

1. Percibe varias tiras donde se cuelgan muchas fotos de las mamás de los niños, un dibujo de corazón grande, cartulinas blancas, plumones, témpera roja, vasijas y pinceles.
2. Asocia los materiales con la técnica grafico-plástica: pinta libremente, siguiendo las indicaciones para decorar el salón: eligen un pincel y vasijas con tempera roja.
3. Ensaya la técnica pintando libremente sobre el corazón grande, esperando turnos por grupos. Luego participa en un juego de competencia, buscando entre las tiras, las fotos de sus mamás. (Suena una música de fondo) <https://www.youtube.com/watch?v=tv1mlpNcppo>
4. Demuestra sentido de originalidad al dibujar a su mamá, guiándose de su fotografía. Para ello reciben una cartulina blanca con plumones y luego menciona las características de ella, mostrando su dibujo (su nombre, que es lo que hace, que le gusta hacer y rasgos físicos).

### SALIDA

#### Evaluación

Demuestra sentido de originalidad al pintar libremente con pinceles sobre el dibujo de mamá, utilizando paletas de témperas y vaso con agua.

#### Metacognición

¿Cómo hiciste la técnica grafico-plástica? ¿Te fue fácil o difícil pintar con pinceles? ¿Por qué? ¿Qué estrategias utilizaste para pintar?

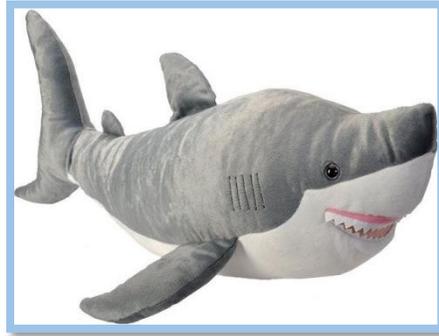
#### Transferencia

Llegando a casa pinta libremente con pinceles cualquier dibujo que desees.

3.2.1.3 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

### ACTIVIDAD 1

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACIÓN



<https://images.app.goo.gl/pz1DA13Hqc1ZZ9C39>

#### Tiburón bebé

Tiburón bebé, du ru du ru  
Tiburón bebé, du ru du ru  
Tiburón bebé, du ru du ru  
¡Bebé!

Tiburón mamá, du ru du ru  
Tiburón mamá, du ru du ru  
Tiburón mamá, du ru du ru  
¡Mamá!

Tiburón papá, du ru du ru  
Tiburón papá, du ru du ru  
Tiburón papá, du ru du ru  
¡Papá!

Tiburón abuela, du du ru  
Tiburón abuela, du du ru  
Tiburón abuela, du du ru  
¡Abuela!

Tiburón abuelo, du du ru  
Tiburón abuelo, du du ru  
Tiburón abuelo, du du ru  
¡Abuelo!

A cazar, du du ru du du ru  
A cazar, du du ru du du ru  
A cazar, du du ru du du ru  
¡A cazar!

A escapar, du du ru du du ru  
A escapar, du du ru du du ru  
A escapar, du du ru du du ru  
¡A escapar!

Salvos ya, du du ru du du ru  
Salvos ya, du du ru du du ru  
Salvos ya, du du ru du du ru  
¡Salvos ya!

Se acabó, du du ru du du ru  
Se acabó, du du ru du du ru  
Se acabó, du du ru du du ru  
¡Se acabó!



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

## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/sf2pDEHT2VivEMsu7>



<https://images.app.goo.gl/szqWDoFxBvcnXUvZ9>



<https://images.app.goo.gl/u1RbYLSr36DckvQ9>



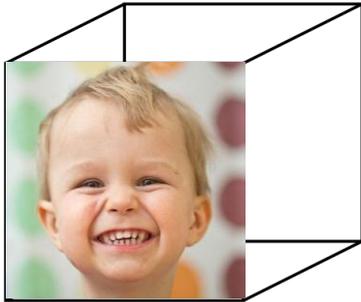
<https://images.app.goo.gl/Fd2zVvNjkccC4d9w7>



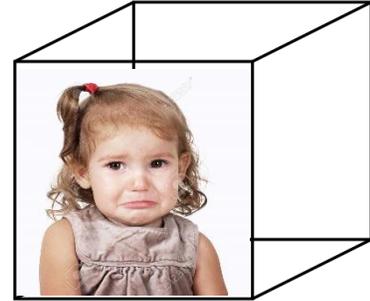
<https://images.app.goo.gl/xiumzvvhUAJdKCi6>

## ACTIVIDAD 2

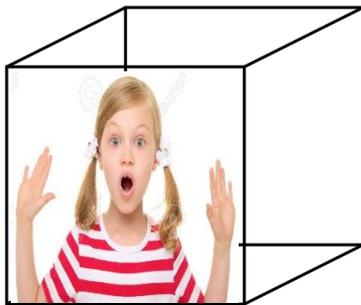
### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



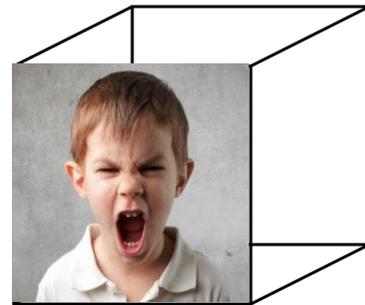
<https://images.app.goo.gl/xtU9C1XFYXmqVrZN9>  
<https://images.app.goo.gl/DJuwICdGpXliEe727>



<https://images.app.goo.gl/j9G5FDzuG989XY2T6>



<https://images.app.goo.gl/SXh9XWxgujHrXxdC9>



<https://images.app.goo.gl/bxr6sqbhTEjPUF7J8>

### SECUENCIA DE IMÁGENES DEL CUENTO “LA RABIETA DE JULIETA”



## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO

CUENTO DE “LA RABIETA DE JULIETA”: <https://www.youtube.com/watch?v=FBROB2IMCaU&t=8s>

Muchos sábados por la mañana, su papá la lleva al parque que hay cerca de su casa.

Es un parque con columpios, toboganes y muchos niños con los que jugar. Pero lo que más, lo que más le gusta a Julieta es hacer castillos en la arena junto a su hámster Bigotes. Mezclan agua y arena en sus cubos, les dan unos mágicos toques con la pala y el rastrillo y consiguen unos fantásticos castillos de arena. Por eso el parque es el lugar preferido de Bigotes y Julieta. Pero hoy Julieta y su hámster Bigotes han estado jugando mucho rato en la arena. Y su papá le ha dicho: Tenemos que irnos a casa ¿Cómo? Yo quiero quedarme un ratito más. Nos lo estamos pasando muy bien. Pero es hora de irse Julieta. Vamos, vamos. ¡No quiero! Ya sé que no te apetece dejar de jugar, pero el rato de jugar se ha terminado. Nos vamos. Y Julieta se puso muy, pero que muy enfadada y dijo:

¡No, no y no!

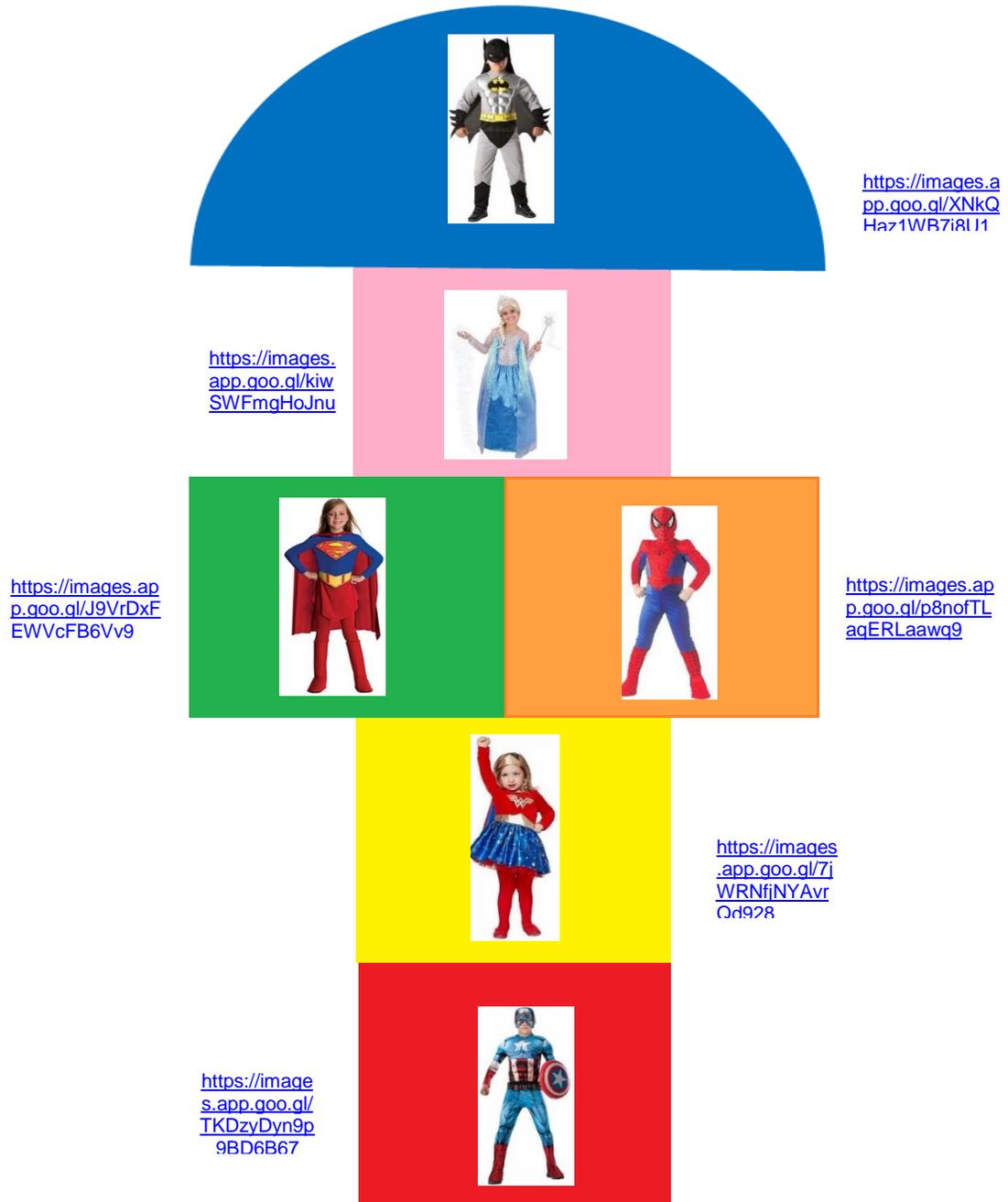
Cuando su padre intentó cogerla de la mano, Julieta sintió un calor fuerte, fuerte en la barriga. Justo aquí. El calor le subió por el cuerpo y le subió, y le subió, y sin saber cómo, empezó a chillar y a apretar así los puños. De pronto, la cabeza de Julieta empezó a crecer y a crecer y a crecer. Pero... ¿qué estaba pasando? La cabeza se le había hinchado como un globo enorme. Sintió que sus pies se despegaban del suelo y empezaban a subir un poquito, y a elevarse, y a elevarse, y flotó. Flotó en el aire y subió cada vez más arriba. El hámster Bigotes está muy preocupado por su amiga Julieta, cada vez estaba más enfadada y según se enfadaba

más más se inflaba y más alto estaba. Su papá la miró mientras flotaba y cuando está a punto a punto de llegar a los árboles, le sujetó del pie para que no siguiera subiendo. Uf. Menos mal. Cuando Julieta sintió la mano de su papá sintió alivio, porque le daba miedo las alturas y bajar de las nubes eso sí que le daba miedo. Con la ayuda de su papá, bajó hasta el suelo. Y su cabeza, como por arte de magia, se fue desinflando. Cuando Julieta estuvo en el suelo se calmó un poco. ¡Vaya Julieta! Te has enfadado mucho le dijo su papá. ¿Qué te ha hecho enfadar tanto? Es que, es que, no quiero irme, quiero seguir jugando en el parque. Lo entiendo Julieta, sé que estás disfrutando, pero el rato de estar en el parque se ha terminado. Ahora toca irnos a casa. Su papá le dio la mano y Julieta empezó a caminar hacia la casa. Aún estaba un poco enfadada. Bigotes se había llevado un gran susto mayúsculo cuando vio a Julieta con esa rabieta y cuando vio que la cabeza de Julieta se hinchaba y empezaba a volar ¡madre mía! Bigotes se escondió detrás del castillo de arena. Bigotes estaba muy preocupado. ¿Si él se enfadaba tanto alguna vez, y le entraba una rabieta, se pondría a volar? Ya en la casa Bigotes seguía preocupado. No sabía si Julieta seguía aún enfadada así que se acercó a su amiga Julieta, movió los bigotes del hocico y le preguntó: ¿Estás enfadada? ¿Se te ha pasado ya la rabieta del parque? Es que, es que yo me lo estaba pasando muy bien pero no quería irme... Aunque también me gusta jugar aquí en casa. Tenías que haberte visto, Julieta. Estabas

roja, roja, con los puños apretados, gritabas y gritabas y tu cabeza se puso así, como un globo. Empezaste a volar ¡Menuda rabieta, Julieta! Julieta miró a Bigotes Y Julieta le preguntó si gritaba mucho y si estaba muy enfadada. Ella había visto una vez a un niño muy enfadado pero que muy enfadado en el parque. Tenía la cara roja y lloraba fuerte, fuerte. La verdad, la verdad es que no sabía qué le pasaba. Bigotes movió el hocico. Yo me asusté mucho cuando te vi tan roja y me escondí detrás del castillo de arena. No veas. Parecías un ogro. Julieta también se había asustado mucho ya no quería salir volando otra vez. Julieta se fue corriendo a ver a sus papás que estaban sentados en el sofá del salón. Papá, hoy en el parque me dio mucho miedo salir volando. Su papá le dio un abrazo y le dijo: Tranquila cariño, yo estaba a tu lado para ayudarte. Aunque gritabas muy fuerte, pero sabía que poco a poco tu enfado se calmaría. ¿Y me va a pasar otra vez? Preguntó Julieta. Cariño, que te enfades es algo normal. Pero para no salir flotando de rabia la próxima vez, acuérdate de que el rato de jugar en el parque se acaba. Se acaba cuando lo dice papá o mamá y nos vamos a casa. Recuerda también que no cambiaremos de opinión, aunque estés muy roja o aunque flotes. Julieta había entendido la lección. No quería volver a flotar. Así que la próxima vez se enfadaría solo un poco. Julieta les dio un abrazo muy muy grande a sus padres. Ahora ya sabía cómo hacer para que su enfado no le hiciera flotar y subir hasta las nubes.

### ACTIVIDAD 3

## MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACIÓN



## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/mta39py646SR5E98A>



<https://images.app.goo.gl/NGeH8kHAzJq1upH9A>



<https://images.app.goo.gl/CPps6o1bGyjGuxU79>



<https://images.app.goo.gl/NhietP8SFPMfGe11A>



<https://images.app.goo.gl/bCSoopJscUPBfZBB9>



<https://images.app.goo.gl/kertSUZm5TgtRqL7>



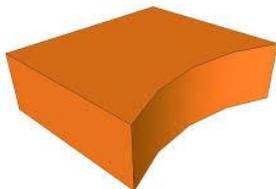
<https://images.app.goo.gl/5khGCcJW8SvoegCTA>



<https://images.app.goo.gl/17UwRKsWQ6MZQjFvJ7>



<https://images.app.goo.gl/BJt23Ka6JKX57DB6>



<https://images.app.goo.gl/x8rHR7S2hVHeJcQu5>



<https://www.amazon.es/Shure-SM58-Micr%C3%B3fono-din%C3%A1mico/dp/B00FXO5CEW>

## ACTIVIDAD 4

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACIÓN



<https://www.youtube.com/watch?v=oVqf7nCe3s4>





**MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO**



<https://images.app.goo.gl/Nivcs15BqYSnn9R89>



<https://images.app.goo.gl/RisiY7ZzoKgZCS9F6>

**ACTIVIDAD 5**

## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/ZzWoqe61JECwjFaF6>



<https://images.app.goo.gl/UjvZQ6qF5tfd5LJS7>



<https://images.app.goo.gl/ZYBVZ9qrDQWqKRS4A>



<https://images.app.goo.gl/xjh1uVe1VQajfCvWA>



<https://images.app.goo.gl/S3wK1aNzXfcUt8Pj9>



<https://images.app.goo.gl/UUcQdf3zUR6q7D1B9>



<https://images.app.goo.gl/XpLDWBDWZVNTre3T7>



<https://images.app.goo.gl/QZAGzr33wadmgzn7>



<https://images.app.goo.gl/hGUzmzLUswu3rzVjb7>

## ACTIVIDAD 6

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACIÓN



<https://images.app.goo.gl/kWtXwHbeR1dT1aJq9>

### MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



El primer día de colegio Emma lloró, lloró y lloró. No quería entrar en ese gran edificio de ladrillo, no le gustaba nada y le daba mucho miedo.

Emma llegó a la escuela con su madre y cuando entraron a la clase, su madre se despidió: - ¡Hasta esta tarde, cariño!, ¡Ya eres mayor!

Pero Emma sabía que no era verdad, era una niña pequeña y no se quería quedar sola. Emma no vio a la profesora, aunque estaba allí con ella, tampoco vio las mesas, ni a los niños, aunque también estaban allí. Sólo vio a un niño y se fue directa a abrazarlo... ¡era Antonio!



Cuando su mamá fue a buscarla, Emma le contó muy contenta que había encontrado en clase a Antonio.

Los días siguientes, Emma no fue al colegio a aprender, fue a jugar con su amigo Antonio.



Un día, la mamá se acercó a la profesora para saber qué tal le iba en clase a Emma, pero ésta le contó que no habría la boca para nada si no era para hablar con Antonio, ni el recreo quería jugar si Antonio estaba con otros niños.

Esa noche, la mamá de Emma estaba tan preocupada que no abrió la boca en la mesa y Emma sorprendida le preguntó:

- ¿Por qué no hablas esta noche, mamá?, dijo Emma
- ¿Por qué no hablas en el colegio Emma?, respondió la mamá

Emma contestó que hablaba con Antonio, pero los padres le explicaron que no hablaba con la profesora, ni con los



demás niños.

- Es que estoy muy triste, porque quiero a mi papá y a mi mamá.



Sus padres le explicaron que, aunque no estaban en la clase, iban todos los días a buscarla, y cenaban juntos, y pasaban los fines de semana y vacaciones. Entonces Emma, se puso muy contenta, se le ocurrió una idea para tenerlos con ella todo el día.

Dibujó a su mamá y a su papá y los metió en su bolsa de los tesoros y la llevó al colegio. Desde entonces Emma comenzó a hablar con todos en el colegio.



Emma tiene un gran secreto en su bolsa de los tesoros, su mamá y su papá están muy cerca de su corazón. Aunque de vez en cuando, Emma abre la bolsa y dice:

- Shhh, sé buena mamá, deja de hablar papá.

FIN

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos-infantiles/emma-va-al-colegio-cuentos-de-la-escuela/>

## MATERIAL UTILIZADO EN LA SALIDA

<https://images.app.goo.gl/Hv8t9rCzxyj1EAv7>



<https://images.app.goo.gl/PEK6QAQW9sNHZchK9>

<https://images.app.goo.gl/HoR9aA5JT3knHC1R7>



<https://images.app.goo.gl/k5ALRpHMpPdYiHnu5>

## ACTIVIDAD 7

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



<https://images.app.goo.gl/hacFLNRuY1v9Hwzt7>



<https://images.app.goo.gl/TCAdkxujTu6fsndY7>

### MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://www.hogarmania.com/salud/bienestar/dieta-sana/200910/pera-poder-remineralizante-6010.html>



<https://www.pinterest.com/pin/312507661629951445/?lp=true>



<https://okdiario.com/recetas/beneficios-pina-2519920>



<https://www.hogarmania.com/salud/bienestar/dieta-sana/200910/pera-poder-remineralizante-6010.html>



<http://www.innatia.com/s/c-frutas-propiedades-frutos/a-propiedades-del-platano.html>

## CANCIÓN “EL BAILE DE LA FRUTA”

Esto es el baile de la  
fruta (x4)

Melocotón, (melocotón)  
Melocotón, melocotón,  
melocotón  
(melocotón,  
melocotón,  
melocotón)



Es lo es el baile de la  
fruta (x4)

Melocotón (melocotón)  
(x6)

Melocotón, melocotón,  
manzana, (Melocotón,  
melocotón, manzana)



Melocotón  
(melocotón) (x6)

Melocotón,  
manzana, pera  
(Melocotón,  
manzana,  
pera)



Es lo es el baile de la  
fruta (x4)



Melocotón (melocotón)  
(x6)

Melocotón, manzana,  
pera, piña  
(Melocotón, manzana,  
pera, piña)

Melocotón (melocotón)  
(x6)

Melocotón, manzana,  
pera, piña, plátano  
(Melocotón, manzana,  
pera, piña, plátano)

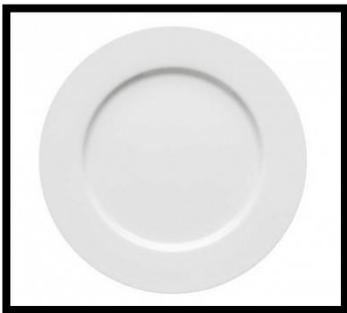


Es lo es el baile de la  
fruta (x4)



<https://images.app.goo.gl/jAeJEsRHeDHAWZtd7>

## MATERIAL UTILIZADO EN LA SALIDA



<https://images.app.goo.gl/ms8mP242xKuVedBu7>



<https://images.app.goo.gl/kiyg5HCT7dWeZH5k9>

## ACTIVIDAD 8

## MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



<https://images.app.goo.gl/hcyACpCJpNw2vSX6>



<https://images.app.goo.gl/QRMpV8j3D7zDUpFM8>



<https://images.app.goo.gl/5AHJuMm8whREXTiP9>



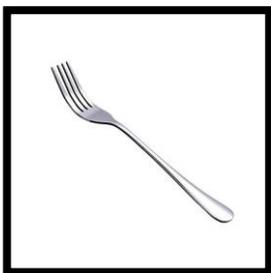
<https://images.app.goo.gl/9K63nkSXTYCEX5NM9>



<https://images.app.goo.gl/kcqAepG48wdcBbyL7>



<https://images.app.goo.gl/b48SRmbHfvM9D9Qt8>



<https://images.app.goo.gl/rvnGrFvt5fpW18bC6>



<https://images.app.goo.gl/u9p8fLogwAdac71H7>

## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO

Canción: “Soy una taza” <https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>

Taza, Tetera, Cuchara, Cucharón, Plato Hondo, Plato Llano Cuchillito, Tenedor Salero, Azucarero Batidora, Olla Express	Soy una taza, Una tetera, Una cuchara, Un cucharón Un plato hondo, Un plato llano,	Un cuchillito, Un tenedor Soy un salero, Azucarero, La batidora, Una olla express
---	---	--



## ACTIVIDAD 9

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACIÓN



<https://images.app.goo.gl/ZSNZmir6TtFDBcUP6>

#### CUMBIA DEL MONSTRUO DE LA LAGUNA

Al monstruo de la laguna le gusta bailar la cumbia....  
Se empieza a mover seguro de a poquito y sin apuro.  
El monstruo de la laguna empieza a mover la panza,  
para un lado y para el otro, parece una calabaza.  
Mueve la panza..... Pero no le alcanza!

El monstruo de la laguna empieza a mover las manos,  
para un lado y para el otro como si fueran gusanos.  
Mueve las manos, mueve la panza, Pero no le alcanza!  
El monstruo de la laguna empieza a mover los hombros,  
para un lado y para el otro poniendo cara de asombro.  
Mueve los hombros, mueve las manos,  
mueve la panza, Pero no le alcanza!

El monstruo de la laguna empieza con la cadera.  
Para un lado y para el otro pesado se bambolea.  
Mueve la cadera, mueve los hombros,  
mueve las manos, mueve la panza.....  
pero no le alcanza!

El monstruo de la laguna empieza a mover los pies,  
para un lado y para el otro del derecho y del revés.  
Mueve los pies, mueve la cadera,  
mueve los hombros, mueve las manos,  
mueve la panza, pero no le alcanza!

El monstruo de la laguna, se para con la cabeza.....  
con las patas para arriba... ¡Mirá que broma traviesa!  
Mueve la cabeza, mueve los pies,  
mueve la cadera, mueve los hombros,  
mueve las manos, mueve la panza.....  
Hasta que se cansa!

<https://www.youtube.com/watch?v=eFdUXU9ZGls>



## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k>

## SILUETAS DE UN CUERPO Y SUS PARTES



[https://1.bp.blogspot.com/hTcvNKt7vI/W7ZJl8v8ECI/AAAAAAAYdY/JRnvaHdfPistUvMqpk3eQJSvgU1j3k-aACLcBGAs/s1600/43059893\\_551705671955837\\_7345384358179504128\\_n.jpg](https://1.bp.blogspot.com/hTcvNKt7vI/W7ZJl8v8ECI/AAAAAAAYdY/JRnvaHdfPistUvMqpk3eQJSvgU1j3k-aACLcBGAs/s1600/43059893_551705671955837_7345384358179504128_n.jpg)

[https://3.bp.blogspot.com/-YAH3MlsfK28/W7ZJm3oRruI/AAAAAAAYdY/JRnvaHdfPistUvMqpk3eQJSvgU1j3k-aACLcBGAs/s1600/43130228\\_551705521955852\\_1560342261219196928\\_n.jpg](https://3.bp.blogspot.com/-YAH3MlsfK28/W7ZJm3oRruI/AAAAAAAYdY/JRnvaHdfPistUvMqpk3eQJSvgU1j3k-aACLcBGAs/s1600/43130228_551705521955852_1560342261219196928_n.jpg)



## ACTIVIDAD 10

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



[https://images.app.goo.gl/fSVQpa2YP\\_Sjr9uwJA](https://images.app.goo.gl/fSVQpa2YP_Sjr9uwJA)

### MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/XJNies8MansMBD5R8>

### MATERIAL UTILIZADO EN LA SALIDA



<https://images.app.goo.gl/m68G3BAXrytKKrnz>

## ACTIVIDAD 11

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



<https://images.app.goo.gl/tMR9MdxjgWNSyMG68>



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

### MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO

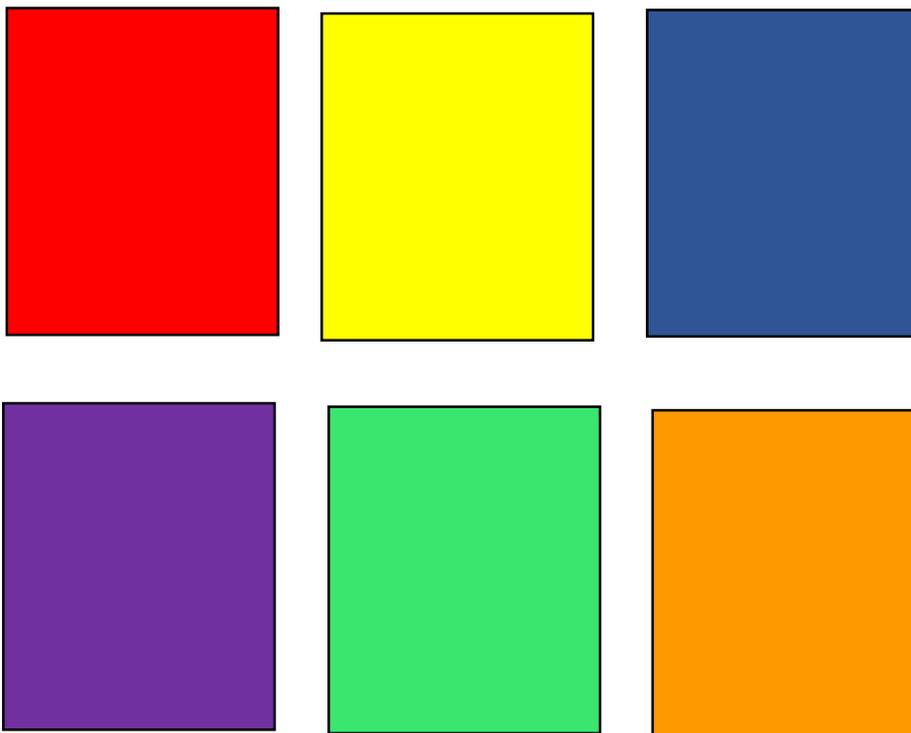
#### Canción “Arcoíris”

<https://www.youtube.com/watch?v=-oIuvw4IzXM>

Un color sobre otro color  
Sobre otro color y otro  
Un color sobre otro color  
Sobre otro color y otro más  
Un color sobre otro color  
Sobre otro color y otro  
Un color sobre otro color  
Sobre otro color y otro más  
Sobre otro color y otro más  
Hoy me desperté  
Con el ruido de  
La lluvia en mi ventana  
No salió el sol  
En toda la mañana  
De repente el cielo se abrió  
Y fue así  
Que lo vi

Estaba enfrente de mi  
Y había ...  
Un color sobre otro color  
Sobre otro color y otro  
Un color sobre otro color  
Sobre otro color y otro más  
Un color sobre otro color  
Sobre otro color y otro  
Un color sobre otro color  
Sobre otro color y otro más  
Cuando desperté  
Seis pude ver  
Vi rojo y naranja  
Amarillo verde  
El azul  
Junto al morado estaba...

CARTILLA DE COLORES



**ACTIVIDAD 12**

**MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACIÓN**



<https://images.app.goo.gl/ziv3CZ1S768Rqv5M9>

## CAJA Y OREJAS DE CONEJO



<https://images.app.goo.gl/eZxgLH5NfuK1ZLpy9>



<https://images.app.goo.gl/MLpHTJeBjUscvbh1A>



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

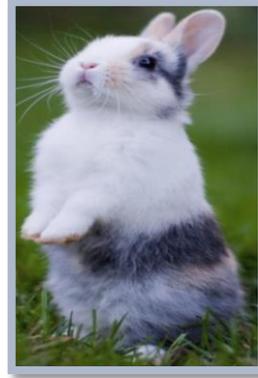
## CANCION DE LA RONDA DE LOS CONEJOS

Cerquita, cerquita, cerquita  
Muy lejos, muy lejos,  
Cerquita, cerquita, cerquita  
Muy lejos, muy lejos,  
Saltan los conejos  
Frente al espejo,  
Dan una vuelta y se van...  
Saltan los conejos  
Frente al espejo,  
Dan una vuelta y se van... Cerquita, cerquita, cerquita  
Muy lejos, muy lejos,  
Cerquita, cerquita, cerquita  
Muy lejos, muy lejos,  
Comen zanahoria, ñam ñam ñam  
Todos los conejos,  
Dan una vuelta y se van...

## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/SDGdrFfwmdvFi7q2A>



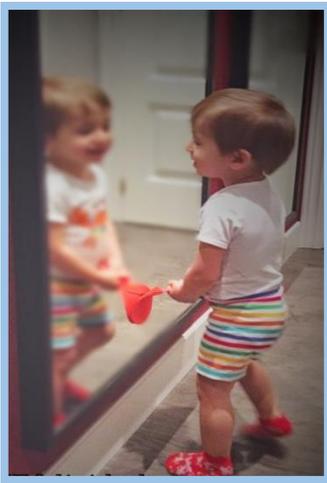
<https://images.app.goo.gl/uHOfcRvJo1CJmvgSA>



<https://images.app.goo.gl/3SPFQtcMJWCwGCgw6>



<https://images.app.goo.gl/k2UL1UasJVeEsNfGA>



<https://images.app.goo.gl/jufRxeBBMUypW4mJ7>



<https://images.app.goo.gl/SvB4imhvUfPshj8W8>

## ACTIVIDAD 13

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



[https://www.youtube.com/watch?v=jFGax3g\\_JNs](https://www.youtube.com/watch?v=jFGax3g_JNs)

### MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://www.youtube.com/watch?v=to73mH1MTwc>



<https://images.app.goo.gl/ppGaXtGuKe3obWLK6>



<https://images.app.goo.gl/8rYJdBSc9UoP9n2W8>



<https://images.app.goo.gl/bScmVnDyUdbYjsAQ7>



<https://images.app.goo.gl/bkTGRMV3Gj6oVA9J8>



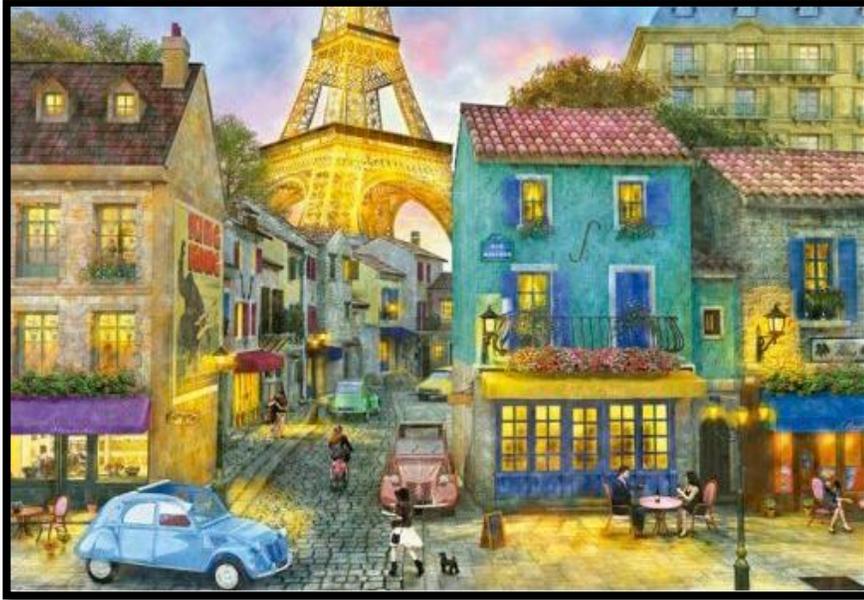
<https://images.app.goo.gl/NFSzQDYyRWfzo2ja9>



<https://images.app.goo.gl/ChkfcgnwKGHQbCKd9>

## ACTIVIDAD 14

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



<https://images.app.goo.gl/pFG2UR6HcacpHcPu6>

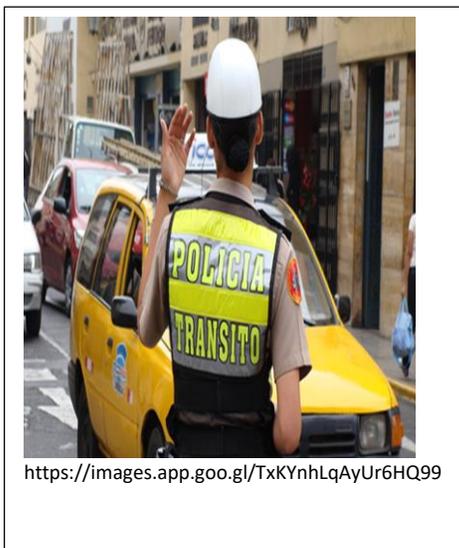
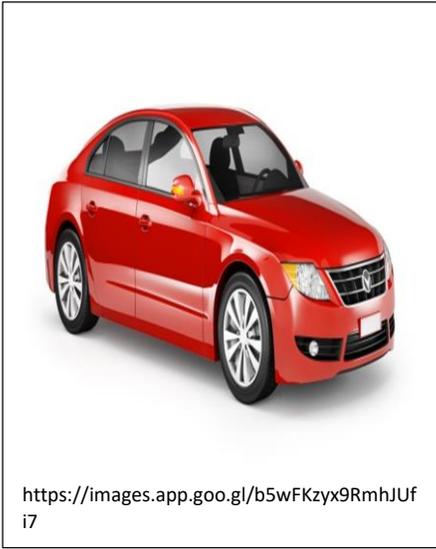
### MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



VIDEO: "SONIDOS DE LA CALLE"

[https://www.youtube.com/watch?v=9I07C5\\_MJY4&t=222s](https://www.youtube.com/watch?v=9I07C5_MJY4&t=222s)

CARTILLAS DE OBJETOS



**MATERIAL UTILIZADO EN LA SALIDA**



NOMBRE:

**SONIDOS ONOMATOPÉYICOS: LA CALLE**



- Discrimina los sonidos onomatopéyicos de la calle marcando en el círculo con una X el objeto que corresponde.

## ACTIVIDAD 15

### EXPLORACION EN LA MOTIVACIÓN



<https://images.app.goo.gl/73m5BbKcMQVfbhpT7>



<https://images.app.goo.gl/buY5hBXUDKPBVe568>

### MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/hsYuFEf8TnfQbWYv9>



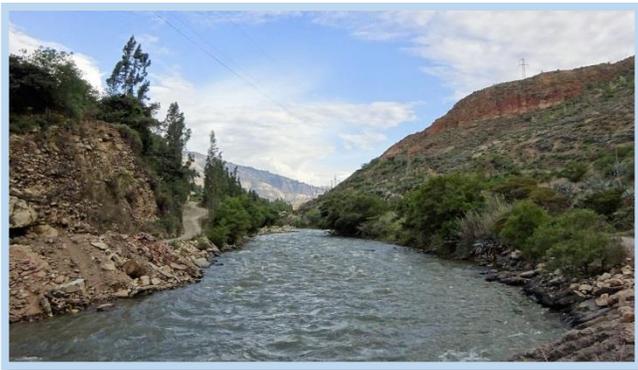
<https://images.app.goo.gl/H8CFrw8gAxw4XPoS5>



<https://images.app.goo.gl/uCRqpQi2zjCAWmhT8>



<https://images.app.goo.gl/jBjCncvLLDadwwLz9>



<https://images.app.goo.gl/bjpFrfvSjZ8nbtS7>



<https://images.app.goo.gl/nD43E6EZaAj9PXzr6>



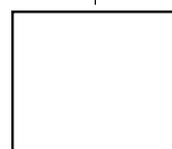
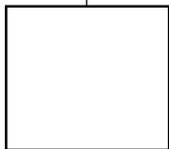
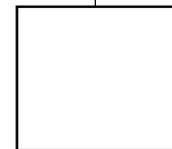
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_GTkDRvN9b0&t=21413s](https://www.youtube.com/watch?v=_GTkDRvN9b0&t=21413s)

**MATERIAL UTILIZADO EN LA SALIDA**



NOMBRE:

**SONIDOS ONOMATOPÉYICOS DEL AMBIENTE: LA NATURALEZA**



- Discrimina los sonidos del ambiente: la naturaleza, pegando stickers donde corresponde según lo que escuchas en el audio.

## ACTIVIDAD 16

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



<https://images.app.goo.gl/Xs88oUJYctb6Hu>



<https://www.voipcentrix.com/avaya-1603sw-i-telefono-ip>



<https://www.pinterest.com/pin/402861129154179267/?lp=true>



<https://www.manomano.es/p/mampara-ducha-soria2-angular-2-fijos-2-puertas-correderas-vidrio-transparente-6-mm-6508989>



<https://www.linio.com.pe/p/licuadora-con-tecnologia-a-reversible-vaso-blendngo-oster-blstpyg1210rbg-lcumj4>



[https://www.amway.com/es\\_US/Compra/Cuidado-Personal/Cuidado-Bucal/Cepillos-de-Dientes/Cepillo-de-Dientes-Avanzado-Glister%26trade%3B/p/100957C](https://www.amway.com/es_US/Compra/Cuidado-Personal/Cuidado-Bucal/Cepillos-de-Dientes/Cepillo-de-Dientes-Avanzado-Glister%26trade%3B/p/100957C)



<https://www.costco.com.mx/Ferriteria-y-Automotriz/Bano-y-Griferia/Inodoros/American-Standard-inodoro-OP-Vormax/p/508493>



<https://www.enriquedans.com/2011/08/las-llaves.html>



<https://www.tramontina.com.br/es/p/24609000-97-cuchillo-para-carne-10>



<https://www.edenagua.com/por-que-el-sabor-del-agua-de-cano-no-es-rico/>



<https://hiraoka.com.pe/horno-microondas-miray-hmm-140g-251>



<https://images.app.goo.gl/5SD9gdAR3KypwTJo9>



<https://simple.ripley.com.pe/siegen-secadora-de-cabello-sg-3012-1700w-negro-2019170041018p>



[https://www.perfumesclub.com/es/yves-saint-laurent/libre-eau-de-parfum-vaporizador/p\\_48401/](https://www.perfumesclub.com/es/yves-saint-laurent/libre-eau-de-parfum-vaporizador/p_48401/)



<https://www.depilaciondefinitivaalaser.net/cicatrizacion-de-cortes-tras-una-depilacion/>

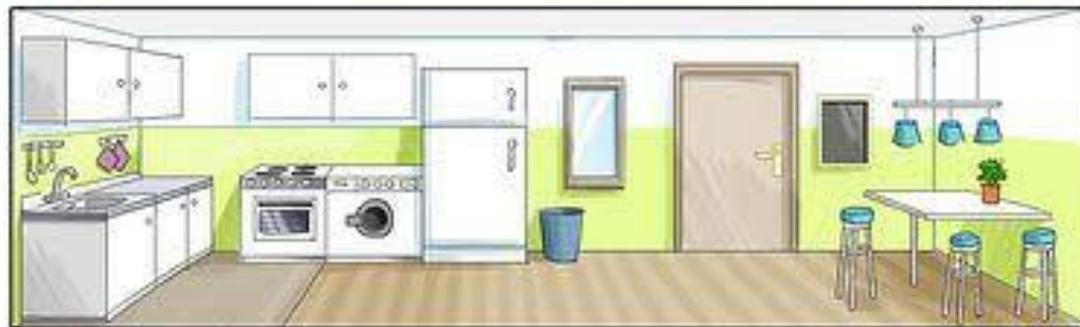
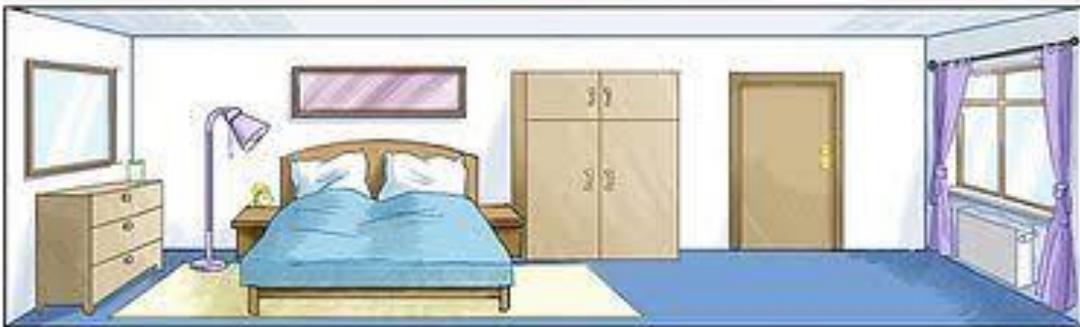


<https://www.relojesdemoda.com/despe-rtadores-seiko-clock-reloj-despertador-seiko-qhk035r-seiko-clock-qhk035r-p-88624.html>



<https://simple.ripley.com.pe/electrolux-aspiradora-eqp10-1600w-2019210545698p>

**MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO**



<https://images.app.goo.gl/AVLCu5NkpbuxgHu47>

## ACTIVIDAD 17

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



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

### Soy Una Taza

Taza

Tetera

Cuchara

Cucharón

Plato hondo

Plato llano

Cuchillito

Tenedor

Salero

Azucarero

Batidora

Olla exprés

Taza, tetera

Cuchara, cucharón

Plato hondo, plato llano

Cuchillito, tenedor

Salero, azucarero

Batidora, olla exprés

Chú, chú

## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/etspZENDWetFmmpz9>



<https://images.app.goo.gl/mbL5a74p9MCErn8v6>



<https://images.app.goo.gl/2pxaQtNq8u9Pueix5>



<https://images.app.goo.gl/5JS2ZK2KYvwdHTtw7>



<https://images.app.goo.gl/w8xwz1XF5vB8Uuxb8>



<https://images.app.goo.gl/qN4S29KgDUre1frZ6>



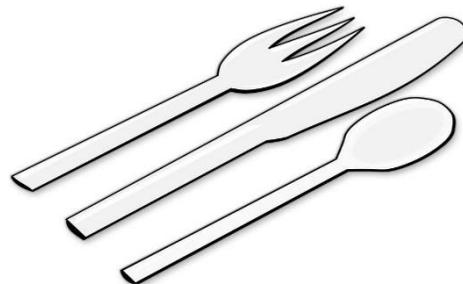
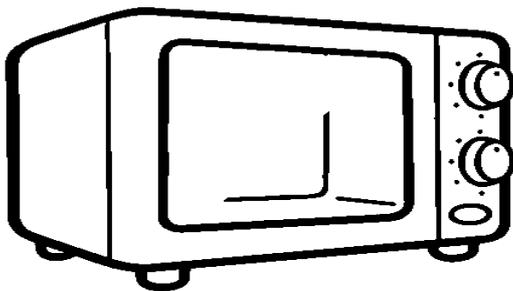
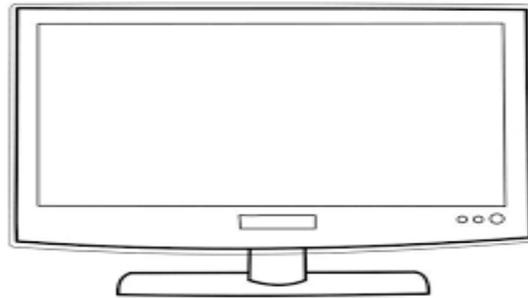
<https://images.app.goo.gl/rKBtXChJBDYkHPmu8>

**MATERIAL UTILIZADO EN LA SALIDA**



NOMBRE:

**SONIDOS ONOMATOPÉYICOS DE LOS UTENSILIOS DE LA COCINA**



- Discrimina los sonidos del ambiente: la cocina coloreando el objeto que corresponde en una según lo que escuchas.

## ACTIVIDAD 18

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



<https://images.app.goo.gl/ypwtsovjzixuSNsC8>



<https://images.app.goo.gl/uXaksEdeuGf4NyNNA>



<https://images.app.goo.gl/bFskFekq5NfjJpqu8>



<https://images.app.goo.gl/JQsreim3M9Kg3Dnc6>



<https://www.bt-ingenieros.com/embudos-filtros-y-recipientes/3653-embudo-de-boca-ancha-o200-mm.html>



<https://ciudad1a1.wordpress.com/2013/09/12/navarro-pilar-construccion-con-botellas-de-plastico-2/>



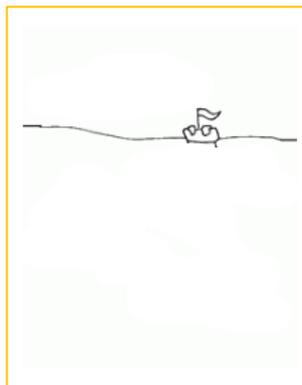
<https://images.app.goo.gl/cGUSjYGJcD7Aenrk9>



<https://images.app.goo.gl/VcgMQfz1vwMhscHK6>

## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO

### LA ARENA



<https://images.app.goo.gl/g1gDaQq7NczFQ8P117>

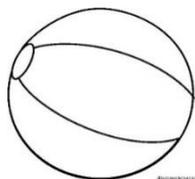
### EL MAR



<https://images.app.goo.gl/Fe4GAKecEDyPvwKE8>



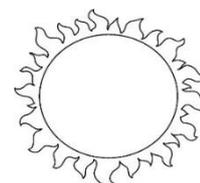
<https://images.app.goo.gl/gZcgoULXRR61d12>



<https://images.app.goo.gl/7TKkUe4RzLTDi>



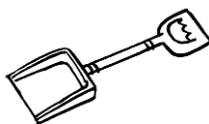
<https://images.app.goo.gl/GiYKKxiGk7fnGKpP>



<https://images.app.goo.gl/opEcVxPsmozrSxiw9>



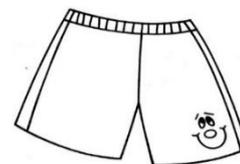
<https://images.app.goo.gl/boJSsZxzWP7x9e5O7>



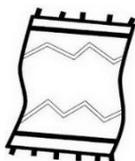
<http://www.imagui.com/a/palas-de-playa-nara-colorear->



<https://kiddicolour.com/colouring-page/swimsuit/>



<http://www.imagui.com/a/short-para-colorear-c7eaxg5xg>



<https://images.app.goo.gl/zQT7BVQpvUAynsAN8>

## ACTIVIDAD 19

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



<https://images.app.goo.gl/fTc7ff4TJo6NnyEV8>



<https://images.app.goo.gl/V1MxcJD7dEPaYnXg7>



<https://images.app.goo.gl/645fo65uPDfwZkVc9>

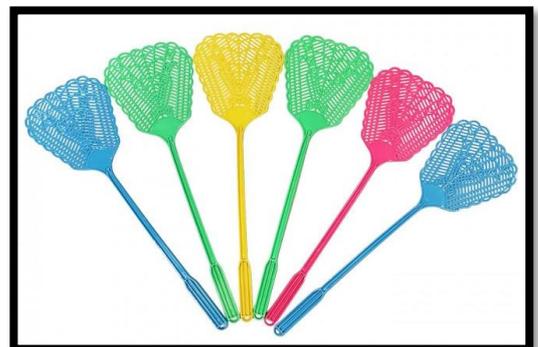


<https://images.app.goo.gl/Ai1NskR9UsWBv4Ny5>

### MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/VQrpxaLy8ZXaQGo49>



<https://images.app.goo.gl/VJAMKt3uJtoKZ65G9>

**TÉCNICA UTILIZADA EN LA SALIDA**

<https://images.app.goo.gl/TDzMazwyGVojSc346>



<https://images.app.goo.gl/dVSmf4qAndxzBfqNA>



<https://images.app.goo.gl/JwgZyJENFaGzsJpb7>



## ACTIVIDAD 20

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACIÓN



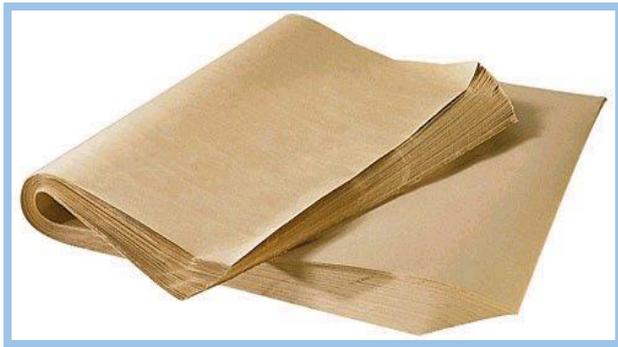
<https://images.app.goo.gl/8nAb5BbGDI6Drf3r7>

<https://images.app.goo.gl/u9Bmfz2H6YEYPy>  
M29



<https://images.app.goo.gl/FUZpMRWynNPbNgvs7>

## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/SqUVu2ThWhwHw8Fi6>



<https://images.app.goo.gl/7qresXj1oBLJX3id6>

## MATERIAL UTILIZADO EN LA SALIDA



<https://images.app.goo.gl/Pz9RFjd4DiQjigZt6>

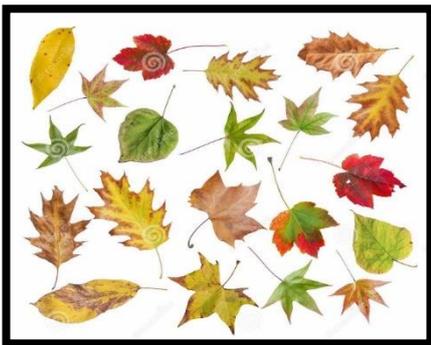
## FOTOGRAFÍAS DE LA TÉCNICA



## FOTOGRAFÍAS DURANTE LA MOTIVACION



## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/2CkUbqWwBHtmgykr5>

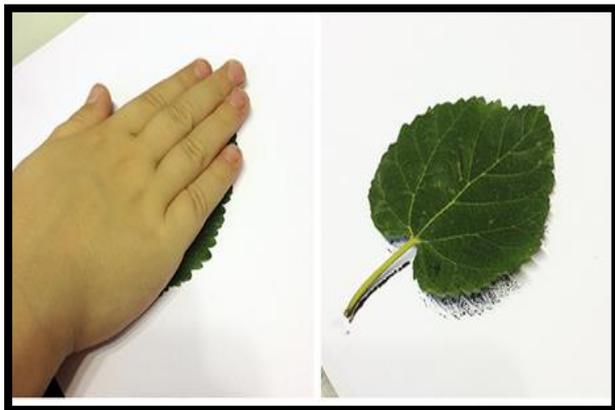


<https://images.app.goo.gl/VQrpxaLy8ZXaQGo49>



<https://images.app.goo.gl/EsYtG4qGtUc51cpm9>

## TÉCNICA DEL SELLADO CON HOJAS



<https://images.app.goo.gl/2mYDbJeYeYJLf63d7>

<https://images.app.goo.gl/nNBSDXTwaa1LZcNR9>

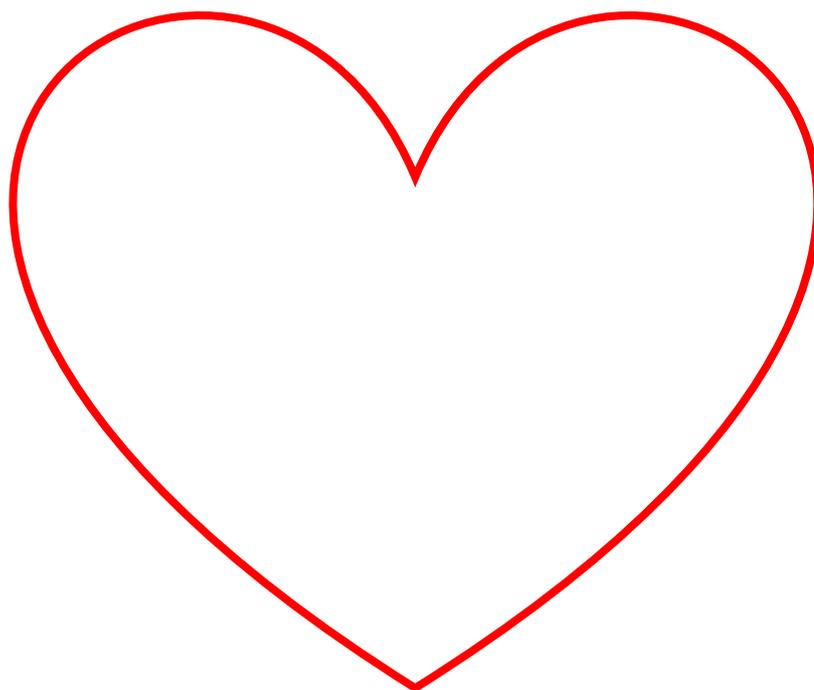


<https://images.app.goo.gl/48Cjw8BTnZbVDD6L6>



## ACTIVIDAD 22

### MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



### 3.2.1.4 Evaluaciones de proceso y final de Unidad

<b>Rúbrica de Evaluación de Proceso (Actividad 3)</b>	
<b>Descriptorios de calidad</b>	<b>Calificación</b>
1. Expresa en forma oral sus intereses utilizando un tono de voz adecuado.	A
2. Expresa en forma oral sus intereses utilizando un tono de voz adecuado con ayuda.	B
3. Muestra dificultad al expresar en forma oral sus intereses utilizando un tono de voz bajo.	C

<b>Rúbrica de Evaluación Final (Actividad 6)</b>	
<b>Descriptorios de calidad</b>	<b>Calificación</b>
1. Expresa en forma oral sus emociones utilizando un tono de voz adecuado.	A
2. Expresa en forma oral sus emociones utilizando un tono de voz adecuado con ayuda	B
3. Muestra dificultad al expresar en forma oral sus emociones utilizando un tono de voz bajo.	C

<b>Rúbrica de Evaluación de Proceso (Actividad 14)</b>	
<b>Descriptorios de calidad</b>	<b>Calificación</b>
1. Discrimina todos (4) los sonidos onomatopéyicos de la calle.	A
2. Discrimina algunos (3-2) de los sonidos onomatopéyicos de la calle.	B
3. Discrimina uno o ninguno de los sonidos onomatopéyicos del calle.	C

<b>Rúbrica de Evaluación Final (Actividad 16)</b>	
<b>Descriptorios de calidad</b>	<b>Calificación</b>
1. Discrimina todos (4) los sonidos onomatopéyicos de la casa.	A
2. Discrimina algunos (3-2) de los sonidos onomatopéyicos de la casa.	B
3. Discrimina uno o ninguno de los sonidos onomatopéyicos de la casa.	C

### 3.2.2 Proyecto de aprendizaje

#### 3.2.2.1 Programación de proyecto

## PROYECTO DE APRENDIZAJE

### 1. Datos informativos

**Institución Educativa:** Nido En Ti Confío

**Nivel:** Inicial

**Año:** 3 años

**Área:** Comunicación

**Título del proyecto:** “Yo puedo crear un cuento”

**Temporización:** 6 sesiones

**Profesoras:** Pamela Espichán, Ivette Ramsay y Marilyn Talledo

### 2. Situación problemática

El proyecto “Yo puedo crear un cuento” parte de una situación problemática al observar que los niños de tres años carecen de cuentos en el rincón de lectura. Es por ello, que nuestro proyecto tiene como objetivo que los niños elaboren sus propios cuentos fomentando así el desarrollo de las habilidades comunicativas y fortaleciendo la interacción con sus compañeros permitiendo que se relacionen, expresen y comuniquen sus ideas.

### 3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

Competencias	Capacidades	Desempeños
Se comunica oralmente en su lengua materna	Expresión	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Comprensión	Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes.
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Pensamiento creativo	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja.

#### 4. Planificación del producto

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Escuchan un cuento Hacer un listado de ideas	Realizan una asamblea Expresan sus ideas	Papelógrafos Plumones Cuentos
Creación del cuento	Observan diferentes cartillas con imágenes de personajes, animales y lugares	Cartillas Hojas Crayolas
Creación del cuento		
Carátulas del cuento	Decoran las etiquetas del cuento y empastado	Plumones Escarcha Cerámica granulada Lentejuelas Goma
Pintar cajas para los	Se agrupan por mesas	Témperas

cuentos (organizadores)		Esponjas Brochas Envases Mandiles
Exponen sus cuentos	Exponen de manera individual el cuento en el rincón de lectura junto a sus padres.	Cuento elaborado por ellos

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 1		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un cuento</li> <li>• Creación del título</li> <li>• Elaboración de cajas</li> <li>• Exposición del cuento</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de los personajes de un cuento a través de material gráfico.</li> <li>• Producción de cuentos mediante la expresión gráfica.</li> <li>• Demostración de sentido de originalidad en la técnica gráfico plástica pintando libremente mediante material concreto.</li> <li>• Expresión en forma oral de cuento mediante una experiencia directa.</li> </ul>
CAPACIDADES – DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p><b>EXPRESIÓN</b> Expresar en forma oral Producir</p> <p><b>PENSAMIENTO CREATIVO</b> Demostrar originalidad</p>		<p><b>VALOR: RESPONSABILIDAD</b> Actitudes: - Mostrar constancia en el trabajo. - Cumplir con los trabajos asignados</p> <p><b>VALOR: RESPETO</b> Actitudes: - Escuchar con atención - Respetar a los demás</p> <p><b>VALOR: SOLIDARIDAD</b> Actitudes: - Demostrar valoración de uno mismo Compartir los materiales</p>

### 3.2.2.2 Actividades de aprendizaje

#### **Actividad 1 (35min.)**

Identificar a los personajes de un cuento a través de material gráfico, escuchando con atención.

#### **INICIO**

Los niños se dirigen al salón en dónde observan en la mesa tres cuentos abiertos y cestas de cuentos explorando alguna de ellas, después, conversamos sobre las partes del cuento y las mencionamos. Luego, responden a las preguntas: ¿Cuál es tu cuento favorito?, ¿Cómo son los cuentos?, ¿Por qué te gustan los cuentos?

¿Por qué crees que los cuentos son importantes?

#### **PROCESO**

1. Percibe un cuento al escucharlo con ayuda de los títeres de los personajes.
2. Reconoce las características de los personajes al responder las siguientes preguntas:  
¿Cómo es el lobo?, ¿Cómo es el chanchito?, ¿Todos los chanchitos se visten igual?
3. Relaciona los personajes de la acción del cuento al responder las siguientes preguntas:  
¿Cómo hizo la casita el primer chanchito?, ¿Qué hizo el segundo chanchito cuando apareció el lobo?, ¿Qué hicieron los chanchitos para que el lobo no entre a la casita?

#### **SALIDA**

**Evaluación:** Identifica a los personajes de un cuento al señalarlos en una lámina colocada en la pizarra.

**Metacognición:** ¿Fue fácil o difícil identificar los personajes del cuento?, ¿Cómo lo has hecho?

**Transferencia:** En casa cuéntale a tus papis sobre el cuento de los tres chanchitos y el lobo feroz e imita a los personajes.

## **Actividad 2 (35min.)**

Producir cuentos mediante la expresión gráfica, mostrando constancia en el trabajo.

### **INICIO**

Los niños observan diversas cartillas con imágenes de personajes, animales y lugares. Luego responden ¿Qué han observado? ¿Dónde los han visto? ¿Todos son iguales?

¿Qué creen que harán con estas imágenes?

### **PROCESO**

1. Identifica cada una de las imágenes: Señora, señor, abuelito, abuelita, niña, niño, perro, gato, conejo, tortuga, mariposa, playa, parque, casa, escuela y calle al agruparlos en tres canastas por categoría: personas, animales y lugares.
2. Define el tipo de producto: cuento, al agruparse por equipos, elige una cartilla de personas, animales y lugares seleccionando el que más les agrada y lo coloca en su mesa.
3. Genera ideas para crear el cuento teniendo en cuenta la cartilla de personas, animales o lugares que ha elegido.

### **SALIDA**

#### **Evaluación**

Produce su cuento al dibujar con lápiz, una escena del cuento, luego lo colorean con crayolas.

#### **Metacognición**

¿Cómo hiciste para crear un cuento?, ¿Te fue fácil o difícil crear un cuento?, ¿Por qué?, ¿Qué estrategia utilizaste para crear un cuento?

#### **Transferencia**

En casa dibuja lo que más te gustó del cuento que has realizado y muéstraselo a tus padres y/o hermanos.

### **Actividad 3 (35min.)**

Producir cuentos mediante la expresión gráfica, mostrando constancia en el trabajo.

#### **INICIO**

Los niños observan un dado con diferentes imágenes: cocina, bosque, niña(o), helado, perro y mochila. Juegan lanzando el dado y mencionan qué imagen les salió. Luego responden

¿Qué imágenes tiene el dado?, ¿Para qué nos servirán las imágenes hoy?

¿Qué crees que haremos con ellas?

#### **PROCESO**

1. Identifica las imágenes: cocina, bosque, niña(o), helado, perro y mochila al colocarlos en la pizarra.
2. Define el tipo de producto: cuento al agruparse por equipos, eligiendo la imagen que más le agrada y lo coloca en la mesa.
3. Genera ideas para crear el cuento teniendo en cuenta la imagen que eligió.

#### **SALIDA**

##### **Evaluación**

Produce su cuento al dibujar con lápiz una escena del cuento, luego lo colorean con crayolas.

##### **Metacognición**

¿Fue fácil o difícil dibujar las escenas del cuento?, ¿Cómo lo hiciste?, ¿Qué estrategias utilizaste para crear un cuento?

##### **Transferencia**

En casa dibujan lo que más les gusta del cuento que han realizado y se lo muestran a sus padres o hermanos.

#### **Actividad 4 (35min.)**

Demostrar el sentido de originalidad en la técnica gráfico plástica pintando libremente, mostrando constancia en el trabajo.

#### **INICIO**

Los niños se dirigen al aula en dónde se les mostrará varios cuentos explorando alguna de ellas. Luego, responden a las preguntas: ¿Todos los cuentos son iguales?, ¿Cómo crees que han hecho los cuentos?, ¿Te gustaría hacer un cuento?

¿Por qué crees que es importante un cuento?

#### **PROCESO**

1. Percibe sobre sus mesas bandejas y los materiales que van a utilizar: témperas de diversos colores, diamantina con formas de colores, diamantina de colores, stickers de diferentes formas y personajes, colores, crayolas, hojas de color, lápices, borradores y pinceles.
2. Asocia los materiales con la acción de pintar libremente con témperas de diversos colores, diamantina con formas de colores, diamantina de colores, stickers de diferentes formas y personajes, colores, crayolas, hojas de color, lápices, borradores y pinceles.
3. Ensayan la técnica al decorar la carátula de su cuento al utilizar los materiales de manera individual.

#### **SALIDA**

**Evaluación:** Demuestra el sentido de originalidad al pintar libremente con los materiales: témperas de diversos colores, diamantina con formas de colores, diamantina de colores, stickers de diferentes formas y personajes, colores, crayolas, hojas de color, lápices, borradores y pinceles sobre planchas de cartón de manera grupal.

**Metacognición:** ¿Qué hemos hecho hoy?, ¿Te fue difícil o fácil realizar la técnica?, ¿Cómo lo hiciste?

**Transferencia:** En casa utiliza algunos materiales que tengas a tu alcance y crea la carátula de tu cuento favorito junto a tus papás.

### **Actividad 5 (35min.)**

Demostrar sentido de originalidad al realizar la técnica gráfico-plástica mediante material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.

#### **INICIO**

Observan los cuentos elaborados por sus compañeros y luego responden ¿En dónde se pueden guardar los cuentos? ¿Qué utilizarías para guardarlos? ¿Cómo lo organizarías? ¿Qué técnica creen que utilizaran para hacer cajas organizadoras?

#### **PROCESO**

1. Percibe dos cajas medianas, témperas (azul y rojo), esponjas y dos papeles kraft al mencionar cada una de ellas.
2. Asocia los materiales con la técnica gráfico-plástica al realizar los pasos para pintar las cajas.
3. Ensaya la técnica pintando con esponjas y témperas sobre el papel kraft (colocado en cada mesa)

#### **SALIDA**

##### **Evaluación**

Demuestra sentido de originalidad la técnica gráfico-plástica, pintando con esponjas y témperas sobre las cajas organizadoras, de manera grupal.

##### **Metacognición**

¿Cómo hiciste para realizar la técnica gráfico-plástica?, ¿Te fue fácil o difícil realizar la técnica gráfico-plástica?, ¿Qué pasos seguiste para realizar la técnica gráfico-plástica?

##### **Transferencia**

En casa pinta libremente algunas cajas pequeñas para guardar tus cuentos, haciéndolo con ayuda de sus padres.

## **Actividad 6 (35min.)**

Expresar en forma oral un cuento mediante una experiencia directa mostrando constancia en el trabajo.

### **INICIO**

Los niños observan los cuentos que han creado en el rincón de lectura, intercambian los cuentos con otros compañeros y comparten lo que más les gustó. Luego, responden a las siguientes preguntas: ¿Los cuentos son iguales o diferentes?, ¿De qué se trata tu cuento?, ¿Te divirtió crear un cuento?, Ahora que lo has creado, ¿Te gustaría que otras personas lo escuchen?

### **PROCESO**

1. Percibe su cuento al observar la secuencia de las escenas.
2. Relaciona cada escena del cuento con sus experiencias previas.
3. Organiza las ideas sobre las escenas del cuento para exponerlo.

### **SALIDA**

#### **Evaluación**

Expresa en forma oral el cuento frente a sus padres de manera individual apoyándose de imágenes.

#### **Metacognición**

¿Fue fácil o difícil expresar el cuento?, ¿Cómo lo has hecho?

#### **Transferencia**

En casa crea nuevos cuentos con ayuda de su familia.

3.2.2.3 Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.

## ACTIVIDAD 1

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACIÓN

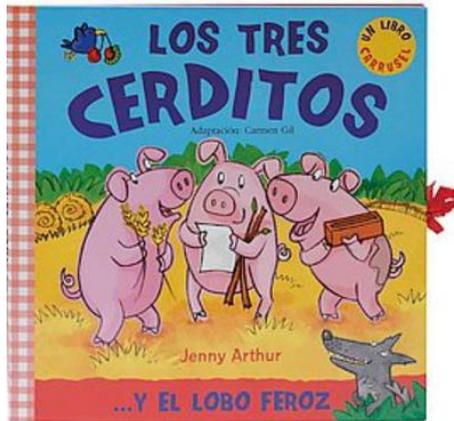


<https://images.app.goo.gl/rDagez8AB8ZcnBza7>

<https://images.app.goo.gl/oXyFDrbPcKWrcASF9>



## MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO



<https://images.app.goo.gl/jz8Db9qVSxzuEmd57>



<https://images.app.goo.gl/aPHNZxL4tpyfnNKD9>  
<https://images.app.goo.gl/quvqckhEtBMyqyvr7>



## MATERIAL UTILIZADO EN LA SALIDA



<https://images.app.goo.gl/dyB1RSW56tKSd2bi6>

## ACTIVIDAD 2

### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



<https://images.app.goo.gl/aNgV9qmUvVmM6W2x5>



<https://images.app.goo.gl/ERDBggdFvrtW6AKNA>



<https://images.app.goo.gl/1BqdocVmJzng5ELc8>



<https://images.app.goo.gl/ZuG7XMMQeMsDt9LA8>



<https://images.app.goo.gl/vFATnnSQLaJLqaNs6>



<https://images.app.goo.gl/on7Yup9ec6bSqS9j6>



<https://images.app.goo.gl/YFqSGBr8eFnqFpEy9>



<https://images.app.goo.gl/SA7jr8t3gMkRVKDjZ>



<https://images.app.goo.gl/4CUzc54d456JF1jWA>



<https://images.app.goo.gl/AG4cYyEYV8H1E2J19>



<https://images.app.goo.gl/vHXDFrSK8r9uxTJa6>



<https://images.app.goo.gl/kqrsrC3cdF1F8f4eA>



<https://images.app.goo.gl/5EdQnbWK1VLiE2vA7>



<https://images.app.goo.gl/dtogs p6dB17foY6i7>



<https://images.app.goo.gl/p8MA2tCTT5ejytcg7>



<https://images.app.goo.gl/N2VnKGRoocYfRmHv6>

## **MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO**



<https://images.app.goo.gl/rQzBv2Yf4veJzNeJ9>

### ACTIVIDAD 3

#### MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACION



<https://images.app.goo.gl/fi5iuyF3JPZTUZr69>



<https://images.app.goo.gl/GPkPYKTAHdppHnLN6>



<https://images.app.goo.gl/2ZyXz4ugwE66As137>



<https://images.app.goo.gl/C7C7d9hbGr9QJQYP8>



<https://images.app.goo.gl/HavtZNqGZkTvX48SA>



<https://images.app.goo.gl/qF9JzshJpukchZoX9>

**ACTIVIDAD 4**  
**MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO**



<https://images.app.goo.gl/aiDubNmPTKkbb>  
[UQ36](#)



<https://images.app.goo.gl/mxsrXudHrXiE28h56>



<https://images.app.goo.gl/C3TxD52Y7nsssNo4A>

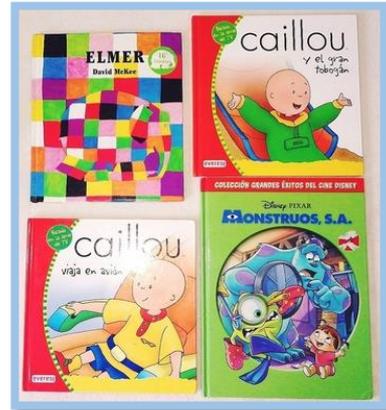


<https://images.app.goo.gl/zdBDUbdXDFFFy6Nm6>

**ACTIVIDAD 5**  
**MATERIAL UTILIZADO EN LA MOTIVACIÓN**



<https://images.app.goo.gl/8PSTMPKGuWFuuCES9>



<https://images.app.goo.gl/2VJPMcCCEawj72z18>

**MATERIAL UTILIZADO EN EL PROCESO**



<https://images.app.goo.gl/sfZLnfLbzGkVPsip7>



<https://images.app.goo.gl/4h248HQU6Ba7zxPL9>



<https://images.app.goo.gl/f7jLiM2XQfnMO1gw5>



<https://images.app.goo.gl/e4kLfBWBnP2nsPo98>



<https://images.app.goo.gl/qv6SGFcfxHzZHuv8>



<https://images.app.goo.gl/PEwSAV2DD1MZ3CdF6>



<https://images.app.goo.gl/7BvFVr2aXvmiL4XH8>



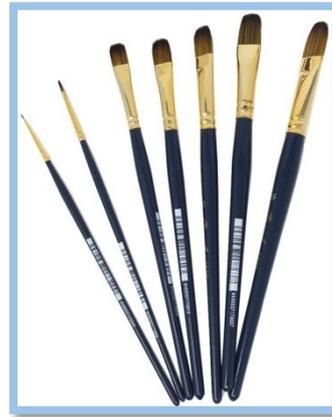
<https://images.app.goo.gl/ggnXLfHB3ufzvx89>



<https://images.app.goo.gl/2tP7knv6pJpieHqTA>



<https://images.app.goo.gl/u7kb3rvCccDry7qQ7>



<https://images.app.goo.gl/NJC2iUechdOiK7bz8>

### MATERIAL UTILIZADO EN LA SALIDA



<https://images.app.goo.gl/SWTyQBKzHZVLJdRYA>

#### 3.2.2.4 Evaluaciones de proceso y final de proyecto

<b>Rúbrica de Evaluación Final (Actividad 6)</b>	
<b>Descriptor de calidad</b>	<b>Calificación</b>
1. Expresa en forma oral su cuento utilizando un tono de voz adecuado frente a sus padres.	A
2. Expresa en forma oral su cuento con ayuda utilizando un tono de voz adecuado frente a sus padres.	B
3. Muestra dificultad al expresar en forma oral su cuento utilizando un tono de voz bajo frente a sus padres.	C

## CONCLUSIONES

- La educación debe preparar a los estudiantes de manera cognitiva y afectiva para un cambio de mejora fomentando actitudes positivas y éticas frente a la realidad en la que se van a desenvolver.
- El paradigma socio cognitivo humanista permite que los estudiantes logren un aprendizaje integral, que no solo se basa en adquirir conocimientos sino en desarrollar sus capacidades, destrezas, valores y actitudes frente a diversas situaciones de vida.
- Dentro de este paradigma, el docente es el mediador que propicia un aprendizaje a partir del propio interés del estudiante, contribuyendo de tal manera en su proceso enseñanza – aprendizaje para que sea funcional en su vida práctica.
- La educación por competencias es importante ya que permite el desarrollo de las capacidades y habilidades en los estudiantes, de tal modo que formemos personas competentes y reflexivas con valores para que empleen sus conocimientos de manera significativa buscando el bien común.

## RECOMENDACIONES

- Enseñar los contenidos de manera constante y progresiva utilizando diversas estrategias en las sesiones de clase.
- Fomentar el interés y motivación en los estudiantes con el fin de que aprendan de manera positiva con entusiasmo y esmero.
- Considerar los valores y actitudes dentro de las sesiones de clase con el propósito de que los estudiantes interioricen sus conocimientos siendo reflexivos al actuar en su vida.
- Crear espacios donde los estudiantes logren desarrollar y fortalecer sus habilidades comunicativas interactuando con sus pares.
- Respetar el ritmo de aprendizaje de cada estudiante teniendo en cuenta que cada uno procesa de diferente manera la información.
- Utilizar estrategias de juego con material innovador y creativo que atienda a las necesidades e intereses de los estudiantes.
- Recordar que el rol de un maestro es ser un mediador que tenga presente que el estudiante es el principal protagonista de su propio aprendizaje.

## REFERENCIAS

- Casas, L. (2006). *Evaluación de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento*.
- Chirinos, R. (1999). *Constructivismo*. Lima: Proeduca: Programas y proyectos educativos.
- Guilar, M. (2009). Las Ideas de Bruner: “De la revolución cognitiva” a la “Revolución cultural”. *Educere la revista venezolana de educación*, 13 (44): 237.
- Latorre, M. (2019). *Paradigma Cognitivo*. Lima: UMCH.
- Latorre, M. (2019). *Aprendizaje significativo y funcional*. Lima: UMCH.
- Latorre, M. (2019). *Paradigma Socio-Contextual*. Lima: UMCH.
- Latorre, M. (2019). *Teoría del Procesamiento de la Información*. Lima: UMCH.
- Latorre, M. y Seco, C. (2010). *Evaluación por competencias, capacidades y valores*. Lima: UMCH
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de David Ausubel*. Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>
- Román, M. y Díez, E. (2009). *La Inteligencia Escolar*.  
Recuperado de [https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/164007/mod\\_resource/content/0/Libro\\_La\\_inteligencia\\_escolar\\_Eloisa\\_Díez.pdf](https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/164007/mod_resource/content/0/Libro_La_inteligencia_escolar_Eloisa_Díez.pdf)
- Torres, A. 2020, *Lev Vygotsky: biografía del célebre psicólogo ruso: Psicología y mente*.  
Recuperado de <https://psicologiaymente.com/biografias/lev-vygotsky>
- Valer, L. (2005). *Corrientes Pedagógicas Contemporáneas*. Lima: UNMSM