



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas para niños de 3 años del nivel Inicial, de una Institución Pública de Chorrillos – Lima.

AUTORAS:

NIMA ESPINOZA, Leonor Estate
OJEDA ROSAS, Marcia
REJAS BUENO, Patricia

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN:

Educación Inicial

Dedicamos este trabajo principalmente
a Dios, por habernos dado la vida y
permitirnos el haber llegado hasta este
momento tan importante de mi
formación profesional. A nuestras
familias por ser el pilar más importante

Un agradecimiento especial a nuestra prestigiosa
Universidad San Marcelino Champagnat y a los
Maestros por ser nuestros guías.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2020

Nombres:

Leonor Estate

Apellidos:

NIMA ESPINOZA

Ciclo:

Código UMCH:

N° DNI:

09466337

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:

Apellidos:

Ciclo:

Código UMCH:

N° DNI:

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:

Apellidos:

Ciclo:

Código UMCH:

N° DNI:

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 fortalecer las habilidades comunicativas para los niños de 3 años del nivel inicial de una institución pública ubicada en la ciudad de Lima, basándose en los paradigmas Socio Cognitivo, Socio Cultural e inteligencia.

A través de este trabajo pretendemos que el estudiante fortalezca sus habilidades comunicativas realizando diferentes actividades significativas donde pueda disfrutar de su aprendizaje utilizando variados materiales propios para su edad permitiéndole incrementar su vocabulario, fluidez comunicativa y expresiva, ordenar secuencias de hechos narrados en una historia, cuentos, leyendas, mitos, etc., y así poder expresarse en diferentes lenguajes artísticos y socializarlos.

ABSTRACT

The present work of professional sufficiency that is presented below, aims to strengthen the communication skills for children of 3 years of the initial level of a public institution located in Lima, based on the socio-cognitive, socio-cultural and cultural paradigms intelligence.

Through this work we intend for the student to strengthen their communication skills by performing different significant activities where they can enjoy their learning using various materials of their own, allowing them to increase their vocabulary, communicative and expressiveness.

ÍNDICE

Dedicatoria.....	¡Error! Marcador no definido.
Agradecimientos.....	¡Error! Marcador no definido.
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	iv
RESUMEN	vii
ABSTRACT	vii
ÍNDICE.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	x
CAPÍTULO I: PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL.....	12
1.1. Título y descripción del trabajo	12
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa.....	12
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional.....	13
1.4. Justificación	13
CAPITULO II: MARCO TEÒRICA.....	15
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	15
2.1.1 Paradigma cognitivo.....	15
2.1.1.1. Piaget	15
2.1.1.2. Ausubel.....	16
2.1.1.3. Jerónimo Bruner	17
2.1.2. Paradigma – cultural- contextual	18
2.1.2.1. Vygotsky.....	19
2.1.2.2. Feuerstein.....	20
2.2. Teoría de la inteligencia	21
2.2.1 Teoría Triàrquica de la inteligencia de Stemberg	21
2.2.2. Teoría de la Inteligencia.....	22
2.3. Paradigma Socio Cognitivo – Humanista.....	23
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma.....	23

2.3.2. Competencia: definición y componentes.....	24
2.3.3. Metodología.....	24
2.3.4 Evaluación.....	24
2.4. Definición de términos básicos.....	25
CAPITULO III: PROGRAMACION CURRICULAR.....	27
3.1. Programación general.....	27
3.1.1. Competencias del área.....	27
3.1.2. Estándares de aprendizaje.....	28
3.1.3. Desempeños del área.....	29
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas.....	30
3.1.5 Definición de Capacidades y Destrezas.....	30
3.1.6 Procesos cognitivos de las destrezas.....	31
3.1.7 Métodos de aprendizaje.....	33
3.1.8 Panel de valores y actitudes.....	34
3.1.9 Definición de valores y actitudes.....	34
3.1.10 Evaluación diagnóstica.....	36
3.1.11 Programación anual.....	37
3.1.12 Marco conceptual de los contenidos.....	38
3.2. Programación específica.....	39
3.2.1 Unidad de aprendizaje.....	39
3.2.1.1 Red conceptual del contenido de la unidad.....	40
3.2.1.2 Actividades de aprendizaje.....	41
3.2.1.3 Materiales de apoyo.....	64
3.2.1.4 Evaluaciones de proceso y final de Unidad.....	87
3.3.2 Proyecto de aprendizaje.....	88
3.3.2.1 Programación de proyecto.....	88
3.3.2.2. Actividades de aprendizaje.....	92
3.3.2.3. Materiales de apoyo.....	98
3.3.2.4 Evaluaciones de proceso y final de proyecto.....	104

CONCLUSIONES	105
RECOMENDACIONES.....	106
REFERENCIAS	107

INTRODUCCIÓN

En los últimos años se vienen dando cambios en el campo económico, social, político, religioso, etc., donde la educación juega un papel indispensable; por lo tanto, la educación se tiene que adaptar a los tiempos, es decir, a las nuevas tecnologías, a las necesidades actuales de los estudiantes y a la globalización, con la finalidad de mejorar su calidad y el logro de aprendizajes significativos.

El paradigma Socio Cognitivo Humanista es importante porque se basa en el desarrollo integral del ser humano se centra en el proceso de enseñanza- aprendizaje, donde el estudiante es el autor de su propio aprendizaje en un contexto vital en la que los valores y desarrollo de capacidades es lo cotidiano. Teniendo en cuenta las características de los estudiantes, para formar a si una sociedad más justa y solidaria.

Los docentes como mediadores deben impartir conocimiento por competencias, lo que implica una enseñanza que consiste en tres aspectos básicos: el saber pensar, saber hacer y saber ser; que implica convivir con los demás en cooperación y armonía; ya que, en una sociedad competitiva como la de hoy no solo basta el conocimiento.

Por ello el presente trabajo de suficiencia profesional tiene como finalidad formular una propuesta didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas de los niños de 3 años, de una institución educativa de Chorrillos.

CAPÍTULO I

PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

1.1. Título y descripción del trabajo

Título:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades comunicativas para niños de 3 años del nivel Inicial, de una Institución Pública de Chorrillos – Lima.

Descripción:

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primer capítulo consta de los objetivos y la justificación dando énfasis a la problemática observada en el diagnóstico de la institución educativa 7076 las Brisas de Chorrillos detectando la necesidad de mejorar las habilidades comunicativas en los niños de 4 años respondiendo a su realidad y necesidad.

El segundo capítulo, parte del marco teórico que a través de los distintos paradigmas y sus teorías, los principales representantes con sus planteamientos darán luces a nuestro tercer capítulo.

El tercer y último capítulo contiene el desarrollo organizado de nuestra planificación curricular, donde a través de estándares, competencias, desempeños, capacidades, destrezas y actitudes con sus definiciones a través de los procesos cognitivos desarrollando así la programación para el área de comunicación para niños de 4 años de una institución pública de chorrillos.

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

La Institución Educativa 7076 Las Brisas, se encuentra ubicado en el Km 16 de la Panamericana Sur distrito de Chorrillos, en la ciudad de Lima, cuenta con los servicios básicos y aulas precarias de material noble, falta completar la construcción de algunas columnas y los techos son de calamina, las cuales fueron construidas con el aporte de los padres de familia a través de diferentes actividades como polladas y campeonatos deportivos.

Esta I.E es de Gestión Pública cuenta con los tres niveles Inicial, Primaria y Secundaria, brinda atención en los turnos: mañana y tarde, con un promedio de 250 alumnos en el nivel inicial; con un de 25 niños por aulas, con tres secciones por edad, cuenta con laboratorio, departamento psicológico, sala de biblioteca en cada nivel, retroproyector, patios, lozas deportivas, bio huerto, sala de profesores y una cocina.

Los estudiantes del nivel inicial demuestran ser alegres, cariñosos, con diversas habilidades motoras gruesas con mayor disposición a las actividades lúdicas e indagación. En general los Padres de Familia son de escasos recursos económicos, la mayoría con trabajos independientes y eventuales, gran porcentaje de hogares disfuncionales, presencia de pandillaje, delincuencia., mal uso del tiempo libre de los estudiantes, ausencia de padres por trabajo, desnutrición, deficiente apoyo de la familia en el acompañamiento de la educación de sus hijos, ya que algunos niños demuestran poca atención y concentración en la horas de clase con escasos hábitos de lectura.

1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

Objetivo General:

Formular una propuesta didáctica para desarrollar las habilidades comunicativas de los niños de 3 años de una Institución pública de Chorrillos.

Objetivos específicos:

- Diseñar sesiones de aprendizaje para comunicarse oralmente en su lengua materna para niños de 3 años de una institución pública de Chorrillos.
- Diseñar sesiones de aprendizaje para leer diversos tipos de texto en su lengua materna para niños de 3 años de una institución pública de Chorrillos.
- Diseñar sesiones de aprendizaje para crear proyectos desde los lenguajes del arte, para los niños de 3 años de una institución educativa publica de Chorrillos.

1.4. Justificación

Los estudiantes de 3 años, de una Institución Educativa Pública de Chorrillos han demostrado qué durante las actividades de rutina, las actividades permanentes, las asambleas y otras actividades literarias presentan dificultades comunicativas, así como también se observa poco hábito de lectura,

así lo demuestran en los diálogos y conversaciones que se viene realizando a diario con los estudiantes, las habilidades comunicativas de los niños son indispensables para los nuevos requerimientos de nuestros tiempos como son la globalización y las nuevas tecnologías.

Por ende, es necesario cambiar la propuesta en el área de comunicación para lograr que los aprendizajes estén a la altura de la evolución de las capacidades de expresión, comprensión y del pensamiento creativo acorde a nuestro tiempo. Por ello se propone desarrollar la competencia de la comunicación desde un nuevo enfoque pedagógico, aplicando los aportes del Paradigma Sociocognitivo Humanista cuya base es que el estudiante sea autor de su propio aprendizaje en la cual desarrolla valores, actitudes, destrezas, para que así se desarrolle satisfactoriamente en la sociedad. Esta propuesta tiene como finalidad ayudar a los niños a desarrollar las habilidades comunicativas a través de actividades dinámicas programadas por el docente.

Por ello, proponemos un cambio en los procesos didácticos del área de comunicación para desarrollar las habilidades comunicativas, entablando diálogos con sus pares, lo cual facilitará que los niños incrementen su vocabulario, que manifiesten sus ideas, emociones e intereses, describiendo imágenes e ilustraciones, anticipando la secuencia de la historia narrada, plasmando sus ideas e intereses de acuerdo a sus posibilidades (trazos, grafismos, símbolos.), considerando que el apoyo de la familia es importante para el logro del objetivo, se propone integrar a los padres motivándolos a dar prioridad para fomentar el desarrollo de la comunicación de sus hijos en casa.

CAPITULO II MARCO TEÓRICA

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1 Paradigma cognitivo

“A comienzo del siglo XX se formuló esta pregunta: ¿Cómo aprende el que aprende? ¿Cómo enseñar al que aprende?” (Latorre, M., 2019, pág. 145)

Se da énfasis en conocer los procesos del pensamiento, como una manera de explicar la construcción del conocimiento humano, identificándolo dentro de las líneas de aprendizaje y del proceso de la inteligencia; partiendo de un conjunto de principios teóricos y de programas de investigación relativos al funcionamiento de la mente en general y de la adquisición de conocimiento en particular. “Para el cognitivismo el aprendizaje es un proceso de modificación interno de la inteligencia, con cambios no sólo cuantitativos, sino también cualitativos y que se produce como resultado de otro proceso interactivo de carácter intencional, entre la información que procede del medio exterior y la acción del sujeto activo”. (Latorre, M., 2019)

2.1.1.1. Piaget

Jean William Fritz Piaget, nació en Ginebra, 1896 – 1980 fue Epistemólogo, Biólogo Suizo, considerado el Padre de la Epistemología Genética. Reconocido por sus aportes al estudio de la infancia y por su Teoría Constructivista del desarrollo de habilidades y la inteligencia, a partir de la propuesta evolutiva de genes y el ambiente.

“Episteme” significa conocimiento, “epistemología genética” forma de adquirir el conocimiento, desde que uno nace se produce la génesis del origen del conocimiento en el ser humano. Según Piaget, la formación de las estructuras mentales se realiza a través de la asimilación, la acomodación y el equilibrio, porque todo organismo se adapta, se organiza y tiende al equilibrio (mínima energía). La asimilación llega a través de las ideas, de los sentidos y se asimilan en nuestra mente, en donde se tienen que acomodar y se produce el equilibrio, al final de este proceso llegamos a la adaptación.

La asimilación y la acomodación se implican mutuamente y están en conflicto permanente pues la inteligencia, para Piaget, busca el equilibrio cognitivo y hacia este equilibrio tienden todas sus estructuras; el proceso de aprendizaje se produce cuando se resuelve un desequilibrio cognitivo –el

conflicto cognitivo— producido por la acción de los contenidos que se van asimilando frente a los ya existentes en la estructura mental —conocimientos previos— (Latorre, M., 2019)

Los 4 estadios según Jean Piaget son:

- 1) Estadio sensomotriz: de 0-2 años; no hay acciones mentales; hay acciones conductuales y ejecutivas.
- 2) Estadio preoperatorio: de 2-7 años; se realizan acciones mentales, pero no son reversibles.
- 3) Estadio lógico concreto: de 7-12 años; Primero se dan acciones mentales concretas reversibles y luego aparecen las representaciones abstractas.
- 4) Estadio lógico formal: de 12-15 años; se llevan a cabo las operaciones mentales en forma simbólica. (Latorre, M., 2019)

En esta etapa aparece el lenguaje lo que habilita un esquema mental, la función simbólica es fundamental, porque los niños utilizan símbolos para representar objetos, lugares y personas, las palabras se usan para asignar cosas de su entorno. Asimismo, se reconoce como un ser único y como miembro de una familia, asume juegos de roles. El egocentrismo es muy latente, en esta etapa juegan solos en distintos espacios con juguetes, el animismo está presente. Se encuentra en el proceso de desarrollar conceptos y no se preocupa por descubrir la veracidad o falsedad de ellos.

En nuestra propuesta didáctica, el aporte de Piaget nos ayuda a reconocer el proceso de como los estudiantes desarrollan sus capacidades cognitivas de aprendizaje, nos permite comprender los esquemas mentales de cada individuo porque al incorporar los nuevos conocimientos están presente los procesos mentales que realiza el estudiante para adquirir el aprendizaje (conocimiento) los cuales se da a través de la asimilación de contenidos, acomodación y la organización - equilibrio.

2.1.1.2. Ausubel

David Paul Ausubel; nació el 25 de octubre de 1918 en Brooklyn Nueva York, hijo de Lilian y Herman. Se crio en el seno de una familia de inmigrantes judíos de Europa Central. Estudio psicología en la Universidad de Pensilvania y medicina en la Universidad de Middlesex. Ausubel, es el creador de la teoría del aprendizaje significativo.

Ausubel desarrollo la teoría del aprendizaje significativo, en la que el alumno reorganiza sus conocimientos y le asigna sentido y coherencia, gracias a la manera en que el profesor presenta la información o la descubre por sí mismo. El modelo de aprendizaje significativo es el que más se utiliza en la enseñanza constructivista. (Latorre, M., 2019)

En esta teoría Ausubel, nos presenta dos tipos de significatividad, la primera es la Significatividad Lógica se refiere a que el conocimiento que se requiere aprender, debe tener una estructura interna lógica, coherente; la Significatividad Psicológica, quiere decir que la persona para aprender ciertos contenidos tiene que haber desarrollado su mente. Las condiciones para que el estudiante logre un aprendizaje se debe considerar la motivación, como un factor fundamental, la disposición que tiene el estudiante para que se interese por aprender y se sienta contento en su clase y pueda adquirir el nuevo conocimiento,

En nuestra propuesta educativa, tendremos en cuenta la teoría del aprendizaje de Ausubel al considerar los saberes previos de los estudiantes, para que desde allí pueda hacer la conexión con los nuevos conocimientos. Asimismo, diseñaremos nuestras sesiones de aprendizaje, empleando material atractivo y novedoso que mantendrá a los niños motivados para aprender, donde el estudiante reorganice sus conocimientos y le asigne sentido y coherencia todo gracias a la manera como nosotros los docentes le presentamos la información y él lo descubra.

2.1.1.3. Jerónimo Bruner

Jerónimo Bruner, nació el 01 de octubre de 1915, en Nueva York, Estados Unidos, falleció el 5 de junio de 2016, psicólogo y pedagogo, uno de los fundadores de la psicología cognitiva. Desarrolló una teoría conocida como aprendizaje por descubrimiento, la característica de esta teoría es que promueve que el alumno adquiera los conocimientos por sí mismo. Sus estudios estuvieron enfocados en generar cambios en la enseñanza que permitieran superar los modelos reduccionistas, mecanista del aprendizaje memorístico centrado en la figura del docente, y que impedían el desarrollo de las potencialidades de los estudiantes. (Nyu Law, 2016)

Bruner, teniendo como antecesor a Ausubel destacó la necesidad de que existan conocimientos previos en la cognición del estudiante que le permitieran interpretar y asimilar el nuevo conocimiento para que éste sea significativo y funcional. Bruner define como aprendizaje el proceso de reordenar o transformar los datos de modo que permitan ir más allá de los mismos datos, yendo hacia una nueva comprensión de los mismos y de la realidad. (Latorre, M., 2019, pág. 134)

Bruner nos presenta los siguientes principios pedagógicos:

- Currículo en espiral, es el que enseña los contenidos gradualmente, pero luego retoma los temas ya dados, para profundizarlos, relacionarlos con los nuevos aportes cognitivos. (La Guía de Educación)
- Reforzamiento, los aprendizajes deben ser reforzados. Para llegar a dominar un problema es necesario recibir retroalimentación sobre las estrategias de resolución del mismo. (La Guía de Educación)

- Motivación, siguiendo a Ausubel con la importancia de la motivación, Bruner va más allá y nos habla de la activación es el componente que explica la iniciación de la conducta de explorar alternativas. (Latorre, M., 2019)
- Relación entre lenguaje y aprendizaje, según Bruner, el lenguaje se aprende usando formas comunicativas. Por lo cual, la interacción de la madre con el niño logra que pase de lo prelingüístico a lo lingüístico.
- Modos de representación, son modelos básicos mediante los cuales el ser humano representa sus modelos mentales de la realidad:
 - ✓ Representación Enactiva: es la representación de las cosas mediante la relación inmediata de la persona (presentación por acción).
 - ✓ Representación Icónica: es la representación de las cosas mediante una imagen, independiente de la acción (representación por imágenes.)
 - ✓ Representación Simbólica: representa objetos y acontecimientos por medio de características formales o simbólicas, como el lenguaje.
- La Metáfora del andamio, se lleva a cabo mediante la interacción maestro – alumno, la cual explica lo que ocurre en el ámbito educativo, es decir cuando el maestro, apoya al alumno para utilizar una estrategia cognitiva que les permita desarrollar su potencial; este tipo de técnica, se basa en brindarle diferentes tipos de herramientas para que el alumno, pueda resolver sus; potencialidades, contribuyendo así a la transferencia de aprendizaje. (Psicología del desarrollo).

La teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner, en nuestra propuesta, nos permite hacer una programación acorde a la edad respetando los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde el estudiante es el generador de su propio aprendizaje, llevados siempre por una predisposición a aprender (motivación) potenciando así las estrategias metacognitivas es decir, se aprende cómo aprender.

2.1.2. Paradigma – cultural- contextual

El paradigma Socio Cultural tiene como fundamentación filosófica, sociológica y económica del desarrollo de la sociedad y el materialismo histórico, fue desarrollado por el Psicólogo Ruso

Vygotsky, con influencia de los paradigmas Psicopedagógicos de pos guerra como el paradigma cognitivo que conjuga la razón y la analogía de sus procesos con el sistema de información. (Latorre, M., 2019)

2.1.2.1. Vygotsky

Lev Semyonovich Vygotsky nació en 1896 en Orsha, Bielorrusia y falleció en 1934, psicólogo de profesión, fue jefe de la orientación sociocultural de la psicología soviética, junto a A. R. Luria y A. N. Leontiev. Con sus investigaciones sobre el proceso de conceptualización en los esquizofrénicos (El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Pensamiento y lenguaje), y su posterior seguimiento en la obra de sus discípulos, ejerció una gran influencia en la psicología pedagógica occidental.

Para Vygotski, el desarrollo sigue al aprendizaje y no viceversa. Es decir, para que haya desarrollo, las personas tenemos que aprender primero. Y el aprendizaje se produce en situaciones sociales significativas en las que se producen procesos de mediación. Desde este punto de vista, todo avance en el desarrollo de una persona se produce primero fuera, en un entorno de interacción social, para después internalizarse y convertirse en pensamiento “individual”.

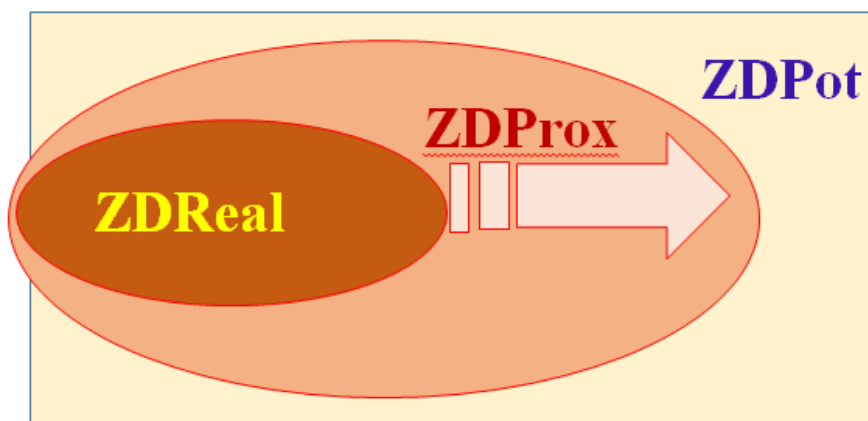
Esto es a lo que Vygotsky llama ley de la doble formación de los procesos psicológicos superiores, según la cual “el en desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero a nivel social, y más tarde, nivel individual; primero entre personas (interpsicológica), y después en el interior del propio niño (intrapsicológica).” (Vygotski, 1979, p. 94 de la ed. Cast., citado por Coll, 1985).

Los instrumentos cognitivos, son herramientas o signos que proporcionan la cultura del medio en el que vive sujeto y que permiten transformar el entorno y la mente del sujeto. La diferencia entre herramientas físicas y los signos – “herramientas parapsicológicas” – es la forma como se orientan la actividad humana. Mientras la herramienta física está orientada a la acción sobre el mundo colaborando con la transformación de la naturaleza y del mundo físico, los signos – elemento semiótico- están orientadas al cambio psicológico interior de la persona y a su relación social - conducta- con el entorno. (Latorre, M., 2010, pág. 138).

La Zona de Desarrollo Próximo, es la teoría que dio más sentido al aporte de Vygotsky: Zona desarrollo Real, que representa los conocimientos y técnicas ya internalizados por el sujeto, Zona desarrollo Próximo, que está constituido por lo que el sujeto es capaz de hacer con ayuda de

mediadores externos –personas o instrumentos, Zona desarrollo Potencial, que representa la distancia que hay entre el desarrollo real y el potencial. (Latorre, M., 2010, pág. 17).

NIVELES DE DESARROLLO



El rol del docente, en este proceso de aprendizaje Socio Cultural, el docente cede su protagonismo al estudiante quien asume el papel fundamental en su propio proceso de formación. El estudiante que tendrá que lograr la transparencia de lo teórico hacia ámbitos prácticos situados en contextos reales. Teniendo como características, la iniciativa del estudiante, los materiales físicos, interactivos y manipulables, usa una terminología como: analizar, estudiar, inferir, deducir, pensar, elaborar.

La Teoría Socio Cultural de Vygotsky, se sustenta en nuestra propuesta porque las actividades se basan de acuerdo al diagnóstico de la realidad de los estudiantes de una I.E. de Chorrillos. Esta propuesta de actividades, para la edad de 4 años respeta las características de su edad, durante el desarrollo de los contenidos se promueve la interacción social de los estudiantes con su entorno, donde al interactuar los estudiantes adquieren innumerables conocimientos. Donde nuestra labor de mediador facilite al estudiante construir aprendizajes complejos.

2.1.2.2. Feuerstein

Reuven Feuerstein, es uno de los más destacados psicólogos de la educación en la actualidad. Nació en Rumania, estudio psicología en Europa y Jerusalén y terminó sus estudios en Ginebra, bajo la dirección de Jung y Piaget. Fue alumno de Vygotsky y seguidor de sus postulados. Su teoría se centra en fomentar la afectividad de padres y profesores a la hora de reducir la distancia o discrepancia entre las actuaciones típicas y ordinarias y las potenciales que realizan los niños.

También propuso y elaboró una teoría de la modificabilidad estructural cognitiva. (Latorre, M., 2016, pág. 172).

Teoría optimista, indicando que, se puede modificar el proceso cognitivo (adquirir conocimientos) debido a que tiene una estructura modificable, para ayudar a pensar eficiente y efectivamente a los niños. Principalmente, inteligencia para Feuerstein, es aprender de experiencia (experiencia de aprendizaje mediado) al beneficio de la enseñanza (culturización) el niño deberá pensar coherentemente.

Feuerstein, explica psicológicamente y socialmente los problemas educativos para los niños que han “sufrido obstaculizaron en el normal desarrollo cognitivo” (deprivación) o inhabilitados genéticamente u orgánicas; logrando así su Programa de Enriquecimiento Institucional. (Valer, 2005, págs. 225-227). Se estructura sobre la Teoría de MODIFICABILIDAD estudiantil cognitiva, basado en el aprendizaje para así desarrollar la inteligencia. Este programa busca compensar el déficit y coherencias de aprendizajes dadas por el mediador.

Consta de 14 instrumentos los que deben ser aplicadas por el mediador: organización de puntos, organización espacial, comparaciones, clasificaciones, percepción analítica-sintética, orientación espacial, ilustraciones, progresiones numéricas, relaciones familiares, instrucciones, relaciones temporales, relaciones transitivas y silogismo, diseño de patrones. Para este autor, la inteligencia se fundamenta en tres aspectos: funciones cognitivas, mapas cognitivos-metacognitivos y teorías del desarrollo. (Latorre, M., 2016, pág. 176)

Los planteamientos de Feuerstein nos permitirán llegar hacia un desarrollo de estructuras afectivo, social y cognitivos, que se sustentan en la utilización de operaciones mentales básicas, que potencian la inteligencia y posibiliten los aprendizajes, proponiendo actividades integradoras para estudiantes con diversas necesidades y dificultades de aprendizaje, siendo este, un reto para el docente mediador, con un rol fundamental e indispensable en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

2.2. Teoría de la inteligencia

2.2.1 Teoría Triárquica de la inteligencia de Stemberg

Robert Jeffrey Stemberg es un psicólogo estadounidense nacido en 1949 profesor de la Universidad de Yale. Presenta la teoría triárquica de la inteligencia entendiendo la inteligencia como un conjunto de procesos mentales configurados en un contexto determinado a partir de la propia

experiencia. Este enfoque es la inteligencia basada en procesos pues entiende la inteligencia como un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar la información que recibe. (Latorre, M., 2016, pág. 83)

Stenberg presenta a 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, M., 2016, pág. 83)

Su teoría de la inteligencia también llamada procesamiento de la información está compuesta en procesos mentales:

1. Teoría contextual, relación de la inteligencia con el contexto en que vive el sujeto.
2. Teoría experimental, relación de la inteligencia con la experiencia concreta del sujeto.
3. Teoría de los procesos mentales, relación de la inteligencia con el mundo interno del sujeto como procesos cognitivos de pensar. (Latorre, M., 2016, pág. 83)

TEORÍA TRIARQUICA DE LA INTELIGENCIA



2.2.2. Teoría de la Inteligencia

Martiniano Román López Doctor de Pedagogía, Licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid. Diplomado en Psicología Clínica e Industrial. Ha desempeñado entre otros los siguientes puestos de trabajo: Profesor de Educación Primaria y Educación Secundaria, Supervisor de Educación y Director del Centro de Investigación del Ayuntamiento y la Comunidad de Madrid (CEMIP).

Martiniano como solución a la calidad de la Reforma Educativa, plantea la alternativa del llamado Modelo T, el cual nos permitirá tener presente los elementos básicos del currículum las capacidades y destrezas, los objetivos, valores, para obtener, construir y adquirir un mejor desempeño en el aula.

En la actualidad, Catedrático de E. U. de Didáctica y Organización Escolar en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Imparte “Diseño, Desarrollo e Innovación Curricular” (Cuarto Curso) y “Dirección Escolar” (Quinto curso) en Licenciatura y el curso de Doctorado, “Currículum y evaluación en el marco de la sociedad del conocimiento”. (Aprender, 2014)

Martiniano como solución a la calidad de la Reforma Educativa, plantea la alternativa del llamado modelo T, el cual nos permitirá tener presente los elementos básicos del currículum, los objetivos, capacidades y destrezas, valores para construir y adquirir un mejor desempeño en el aula de manera idónea, lograr estudiantes competentes para la sociedad,

2.3. Paradigma Socio Cognitivo – Humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

El Paradigma Socio Cognitivo-Humanista está conformado por el paradigma cognitivo de Piaget Ausubel y Brunner; y el paradigma Socio Cultural -Contextual de Vygotsky y Feuerstein mediante los cuales lograremos estudiar el fenómeno educativo.

El Paradigma Socio Contextual, se refiere a que el estudiante no se encuentra ajeno al entorno en el que se desarrolla; por lo que este paradigma se ocupa de estudiar la influencia del entorno en el proceso de aprendizaje. A si mismo se relaciona con la utilidad que le dará a lo aprendido, es decir, como el aprendizaje será utilizado en su vida.

El Paradigma Socio Cognitivo, considera que el estudiante adquirirá conocimientos de la forma más adecuada, por lo que relaciona características propias e individuales como inteligencia, conocimiento, aprendizaje y estrategias de aprendizaje.

Paradigma Humanista, se basa en la planificación de valores y aptitudes los que deben ser programadas por el educador para lograr que el estudiante adquiera valores y actitudes que enriquezcan y generen una mejor cultura en una sociedad más justa.

Debido a un nuevo proceso cultural, la información globalizada y la generalización de conocimiento para lograr el estudio del fenómeno educativo es indispensable la fusión de estos dos paradigmas (Socio-Cognitivo, Socio Cultural-Contextual) los cuales conforman el Paradigma Socio Cognitivo- Humanista. (Latorre, M., 2019)

2.3.2. Competencia: definición y componentes.

La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. (C.N 2006 Pág. 29)

Conjunto de habilidades, actitudes, valores, capacidades, métodos, contenidos y destrezas que puesto en acción ayuda a resolver un problema. A quien definimos el saber HACER. Teniendo como componentes: saber pensar, saber hacer, saber ser.

2.3.3. Metodología

El docente es mediador del proceso del aprendizaje que aplica estrategias cognitivas de acuerdo al interés del estudiante, centrado en el aprendizaje que incorpora las estrategias metacognitivas (reflexión de nuestro propio aprendizaje) en la que el estudiante pasa hacer el protagonista de su propio aprendizaje. Así podemos hablar de aprendizaje: Científico; es un proceso sistemático verificable; Constructivo, el estudiante construye su propio conocimiento; Significativo, tiene relevancia en el interés del estudiante y Funcional, lo llevara a la práctica en su vida cotidiana.

23.4 Evaluación

La evaluación “Es un proceso continuo de la toma de conciencia del cumplimiento de los objetivos por de un curso, tanto por el profesor por el alumno” (Latorre, M.; Seco del Pozo, C. J., 2006, pág. 261)

Tipos De Evaluación

Evaluación Diagnosticas. - 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, M., 2016, pág. 15)

Nos permite conocer al estudiante sobre sus capacidades y conocimientos antes de empezar.

Evaluación de Proceso. - Se realiza durante todo el proceso aprendizaje-enseñanza; permite al profesor convertirse en guía o mediador del aprendizaje. Es formativa si se utiliza para poder tomar decisiones modificativas en la mejora del proceso educativo. (Latorre, M., 2016, pág. 16)

Nos permite la mejora del proceso enseñanza aprendizaje (retroalimentación) educando

Evaluación Sumativa. - se realiza al finalizar un proceso de aprendizaje. Valora el producto conseguido desde el punto de vista del alumno y su beneficio. Trata de garantizar la calidad del producto – es un control de calidad --; la evaluación es sumativa cuando se utiliza para tomar decisiones ejecutivas finales sobre los resultados obtenidos. En la evaluación formativa los controles son más espaciados y se realizan al final de una unidad de aprendizaje, de un bimestre o del curso escolar.

En resumen, la evaluación final emite un juicio sobre el alumno en relación con el resultado de su aprendizaje, reflejado en una calificación global y de la que se sigue una toma de decisiones ejecutiva, a veces implícita. (Latorre, M., 2016, pág. 17)

2.4. Definición de términos básicos

- a) Propuesta didáctica. - Programación curricular desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, considerando Unidad, proyecto, con los materiales y evaluaciones respectivas desde el enfoque.
- b) Competencias comunicativas: “conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que requiere el uso adecuado, coherente y estético tanto del código oral como del escrito ... centrándola en escuchar hablar, leer y escribir de forma componente” (Reyzábal, 2012, p.6).
- c) Habilidades: es un potencial que posee el individuo en un momento determinado lo utilice o no. Tiene un componente cognitivo y afectivo. Un conjunto de habilidades constituye una destreza. Las habilidades se desarrollan a través de procesos mentales que constituyen una estrategia de aprendizaje. (Latorre, M., 2018)
- d) Competencia: “la competencia se define como facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético”. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 18).

- e) Capacidad: “Potencial general estático, que utiliza o puede utilizar un aprendizaje para aprender, cuyos componentes principales cognitivos. Es el potencial o aptitud que posee una persona para tener un desempeño flexible y eficaz”. (Latorre, M.; Seco del Pozo, C. J., 2006, pág. 88)
- f) Destreza: “Habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal es cognitivo. Al igual que la capacidad expresa el potencial o aptitud que posee una persona para realizar acciones específicas de manera flexible y eficaz y con sentido”. (Latorre, M.; Seco del Pozo, C. J., 2006, pág. 88)
- g) Método: “Camino orientado para llegar a una meta, también es un camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas aprendiendo contenidos, es una forma de hacer”. (Latorre, M.; Seco del Pozo, C. J., 2006, pág. 339)
- h) Valor: “Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes”. (Latorre, M. & Chalco-Bringas, 2017, pág. 2)
- i) Actitud: Estrategia de aprendizaje diseñada por el docente para que el estudiante desarrolle habilidades cognitivas y emocionales (capacidades-destrezas // valores --actitudes), aprenda los contenidos de la asignatura y, de ese modo, aprenda a aprender. (Latorre, M., 2018)
- j) Procesos cognitivos: La capacidad que permitir desarrollar conocimientos recibe el nombre de cognición. Se trata de la habilidad para asimilar y procesar datos, valorando y sistematizando la información a la que se accede a partir de la experiencia, la percepción u otras vías. (Pérez & Merino, 2013)

CAPITULO III

PROGRAMACIÓN CURRICULAR

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Competencias del Área de Comunicación

Competencia	Definición
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Es la interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	Es la interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone un proceso activo de construcción del sentido ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA.	Es el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTÍSTICOS.	Estos procesos a través del arte tienen sentido como proceso y como fin. En el nivel inicial los niños actúan, exploran, experimentan y juegan, ya que esta es su manera de ir descubriendo y conociendo el mundo que lo rodea.

Fuente: (Ministerio de Educación, 2016, págs. 106,118,124,130)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

Competencia	Estándar
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	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 paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del 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.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO ESCRITOS EN LENGUA MATERNA.	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. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA.	Escribe alguna palabra...
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTÍSTICOS.	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.

Fuente: (Ministerio de Educación, 2016, págs. 106,118,124,130)

3.1.3. Desempeños del área

Desempeños del Área de Comunicación

Competencia	Desempeños
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, 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. • 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. • 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. <ul style="list-style-type: none"> • Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales. • Comenta lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO ESCRITOS EN LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas y personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones, cuando explora cuentos, etiquetas, carteles que se presentan en variados soportes. • 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). • Comenta las emociones que le generó el cuento leído texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • No se evidencian desempeños en esta edad.
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTÍSTICOS.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Represente sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos. • 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.

Fuente: (Ministerio de Educación, 2016, págs. 106,118,124,130)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

Capacidades y destrezas de área de comunicación

PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS			
ÁREA: COMUNICACIÓN			
CAPACIDADES	EXPRESIÓN	COMPRENSIÓN	PENSAMIENTO CREATIVO
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Relacionar • Discriminar • Inferir 	<ul style="list-style-type: none"> • Representar en forma gráfica • Demostrar originalidad

Fuente: (Latorre, M., 2014, págs. 2,3,6)

3.1.5 Definición de Capacidades y Destrezas

Definición de las Capacidades y Destrezas

COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
<p>COMPRENSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad general que pertenece a la meta – capacidad cognitiva. • Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole. • Habilidad general para entender la información en diferentes situaciones comunicativas. 	<p>IDENTIFICAR Reconocer características esenciales de objetos y hechos a partir de la observación.</p> <p>DISCRIMINAR Comparar en función de las diferencias. Es seleccionar algo excluyendo. – Seleccionar- separar, diferenciar información en base a ciertos criterios o características que le hacen diferente.</p> <p>INFERIR Es una habilidad específica para obtener conclusiones a partir de un conjunto de premisas, evidencias y hechos observados y contrastados.</p>

<p style="text-align: center;">EXPRESIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad general que pertenece a la meta – capacidad de comunicación. <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, gráfica, corporal o motora, la información, conocimientos, emociones y sentimientos. } 	<p style="text-align: center;">EXPRESAR</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 style="text-align: center;">PENSAMIENTO CREATIVO</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">REPRESENTAR EN FORMA GRÁFICA</p> <p>Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc.</p> <p style="text-align: center;">DEMOSTRAR ORIGINALIDAD</p> <p>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>

Fuente: (Latorre, M., 2014, págs. 2,3,6)

3.1.6 Procesos cognitivos de las destrezas

PROCESOS COGNITIVOS		
CAPACIDAD	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
COMPRENSIÓN	IDENTIFICAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto percibido. 4. Señalar, nombrar el objeto percibido.
	INTERPRETAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Decodificar lo percibido signos, huellas, expresiones. 3. Relacionar con experiencias y saberes previos 4. Asignar significado o sentido.

	DISCRIMINAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir información de forma clara. 2. Comparar los objetos identificando las diferencias. 3. Elegir el criterio diferenciador. 4. Discriminar
EXPRESIÓN	EXPRESAR EN FORMA ORAL	<p>Expresar (se) en forma oral</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender la información que se desea expresar. 2. Relacionar los saberes previos con elementos lingüísticos (palabra). 3. Organizar las ideas. 4. Expresar en forma oral o escrita.
PENSAMIENTO CREATIVO	<p>REPRESENTAR EN FORMA GRÁFICA</p> <p>DEMOSTRAR ORIGINALIDAD</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar elementos o variables. 3. Organizar la información. 4. Elegir medio para representar. 5. Realizar la representación. <ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir información de forma clara y relacionarla con los saberes previos. 2. Asociar (imaginar / crear en la mente). 3. Hacer bosquejos/ensayar formas. 4. Demostrar en la producción lo novedoso, singular o diferente.

Fuente: (Latorre, M., 2014, págs. 2,3,6)

3.1.7 Métodos de aprendizaje

MÉTODOS DE APRENDIZAJE	
DESTREZA	METODOLOGÍA
IDENTIFICAR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificación de título del cuento mediante la observación de imágenes. ➤ Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organizadores de información.
INTERPRETAR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interpretación de hechos, situaciones, cuentos, a través de la secuenciación lógica de imágenes. ➤ Interpretación de gráficos, laminas, fotografías, dibujos, anuncios mediante técnicas diversas.
DISCRIMINAR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Discriminación de imágenes mediante el reconocimiento de las características de las láminas, diapositivas, videos, etc. ➤ Discriminación de sonidos a través de la audición de voces, sonidos de animales, de instrumentos utilizando medios que producen o reproducen sonidos. ➤ Discriminación de información a través de la audición de textos, narraciones, cuentos, fabulas, etc.
EXPRESAR EN FORMA ORAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresión oral de sus ideas, sentimientos y necesidad mediante el dialogo. ➤ Expresión de diversos juegos de estimulación del lenguajes con buena pronunciación, coherencia en el hablar, claridad, entonación.
REPRESENTAR EN FORMA GRÁFICA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Representación en forma gráfica a los miembros de su familia mediante diversas técnicas. ➤ Representación en forma gráfica imágenes, cuentos y experiencias.
DEMOSTRAR ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demostración de originalidad en su independencia y seguridad a la hora de saludar, despedirse, atender mientras habla otra persona, mirar a la persona que habla, sonreír, agradecer, pedir disculpas, etc. mediante ejercicios diversos. ➤ Demostración de originalidad en situaciones diversas mediante juegos y dinámicas.

Fuente: (Latorre, M., 2018, págs. 11,14)

3.1.8 Panel de valores y actitudes

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

Fuente: (Ministerio de Educación, 2016, pág. 26)

3.1.9 Definición de valores y actitudes

COMPRIENDIENDO LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRIENDIENDO LOS VALORES	COMPRIENDIENDO LAS ACTITUDES
<p>I. RESPONSABILIDAD</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos...</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona compromete a hacer lo que tiene que hacer libremente.</p> <p>Capacidad que tiene un sujeto activo el derecho para reconocer y aceptar l</p>	<p>1. Mostrar constancia en el trabajo</p> <p>Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.</p>
	<p>2. Ser puntual</p> <p>Es una actitud, o una disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar, cumplir los compromisos adquiridos en el tiempo indicado.</p>
	<p>3. Asumir las consecuencias de los propios actos</p> <p>Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.</p>
	<p>1. Cumplir con los trabajos asignados</p>

consecuencias de un hecho realizado libremente.	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada.
<p>II. RESPETO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración uno mismo y a los demás.</p>	<p>1. Asumir las normas de convivencia</p> <p>Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</p>
	<p>2. Aceptar distintos puntos de vista</p> <p>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 comparto.</p>
	<p>3. Aceptar a la persona tal como es</p> <p>Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es.</p>
	<p>4. Escuchar con atención</p> <p>Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.</p> <p>Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que se dice.</p>
<p>III. SOLIDARIDAD</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>1. Demostrar valoración de uno mismo</p> <p>Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales.</p> <p>2. Ayudar a sus compañeros</p> <p>Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.</p> <p>3. Compartir lo que tiene con los compañeros</p> <p>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 otros para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece.</p> <p>4. Mostrar aprecio e interés por los demás</p> <p>Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.</p>

Fuente: (Latorre, M. & Chalco-Bringas, 2017, págs. 5,6)

3.1.10 Evaluación diagnóstica

LISTA DE COTEJO
ÁREA DE COMUNICACIÓN

ESTUDIANTE:

.....

EDAD: 3 AÑOS

DOCENTES: Leonor Nima - Marcia Ojeda – Patricia Rejas

N°	Capacidad: EXPRESIÓN	SI	NO
1	Expresa con claridad sus necesidades y experiencias.		
2	Expresa al responder preguntas sencillas.		
3	Expresa sus emociones con gestos al realizar un juego.		
4	Expresa el entonar canciones acompañadas de gestos y movimientos.		

N°	Capacidad: COMPRESIÓN	SI	NO
1	Sigue indicaciones al comprender mensajes sencillos.		
2	Escucha mensajes sencillos y los realiza.		

N°	Capacidad: PENSAMIENTO CREATIVO	SI	NO
1	Demuestra originalidad en actividades grafico plásticas.		
2	Realiza dibujos en forma libre según su creatividad.		

OBSERVACIONES

.....

.....

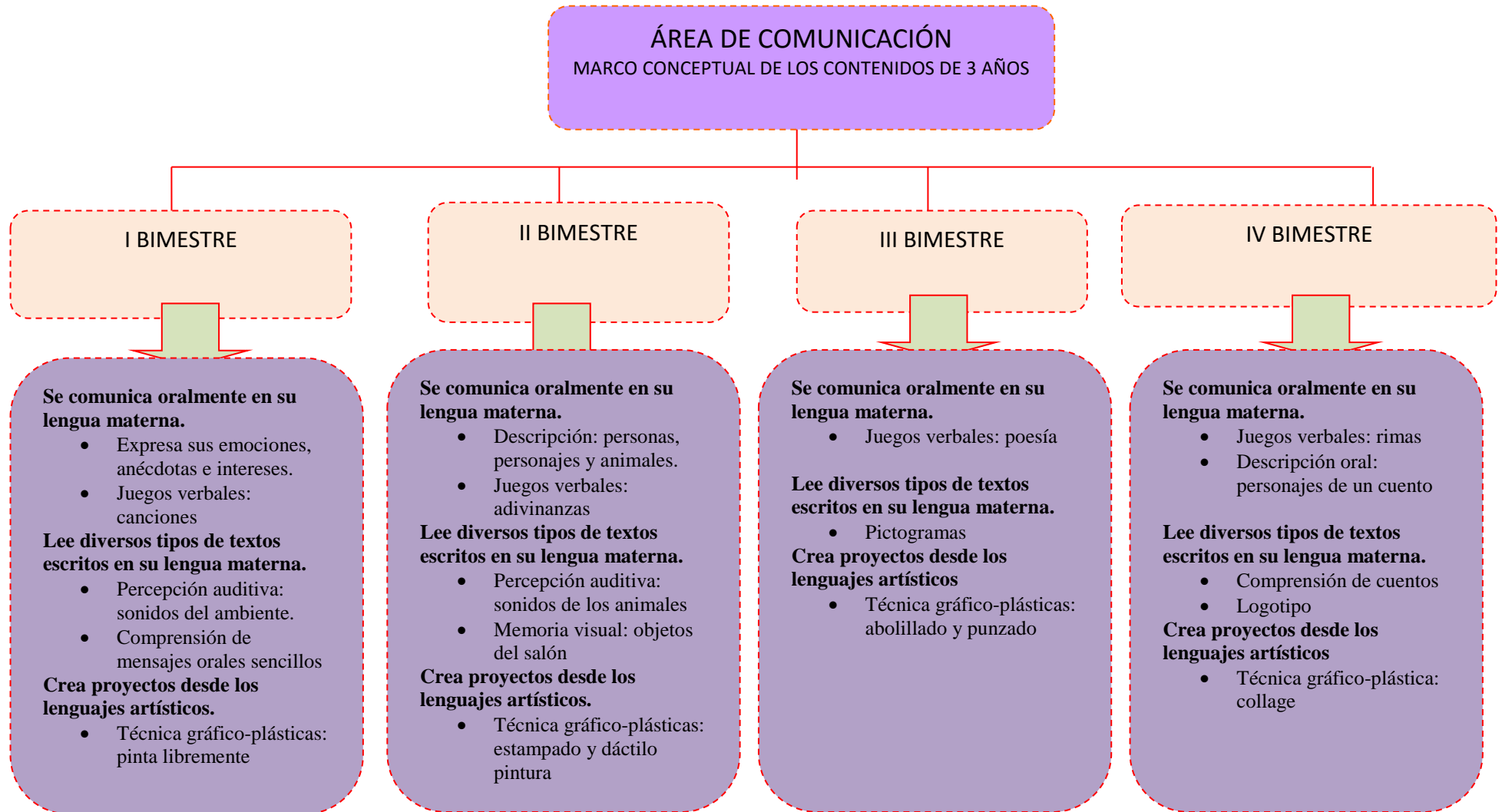
.....

.....

3.1.11 Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL DE COMUNICACIÓN		
1. Institución Educativa: Publica 7076 “Las BRISAS” 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años. 4. Sección/es: Melón 5. Área: Comunicación 6. Profesor (a): Nima, Ojeda, Rejas		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS
<p>I BIMESTRE: C1: Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones, anécdotas e intereses. • Juegos verbales: canciones <p>C2: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepción auditiva: sonidos del ambiente. • Comprensión de mensajes orales sencillos <p>C3: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica gráfico-plásticas: pinta libremente <p>II BIMESTRE C1: Descripción: personas, personajes y animales. Juegos verbales: adivinanzas C2: Percepción auditiva: sonidos de los animales Memoria visual: objetos del salón C3: Técnica gráfico-plásticas: estampado y dactilo pintura</p> <p>III BIMESTRE C1: Juegos verbales: poesía C2: Pictogramas C3: Técnica gráfico-plásticas: abolillado y punzado</p> <p>IV BIMESTRE C1: Juegos verbales: rimas Descripción oral: personajes de un cuento C2: Comprensión de cuentos Logotipo C3: Técnica gráfico-plástica: collage</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación de sonidos a través de la audición de voces, sonidos de animales, de instrumentos utilizando medios que producen o reproducen sonidos. • Identificación de personajes, ideas, contexto, escenas, animales, personas a través de material gráfico y concreto. • Escuchar sonidos onomatopéyicos, animales a través de la experiencia directa. • Expresión en forma oral con descripción de personas, personajes y animales. • Interpretación de gráficos, laminas, fotografías, dibujos, anuncios mediante técnicas diversas. • Demostración de originalidad en estampado, pintura libre, dactilopintura, abolillado, punzado y collage. A través de diferentes técnicas gráfico – plásticas. • Representación gráfica de hechos a través de técnicas diversas.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES Y ACTITUDES
<p>EXPRESIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar en forma oral <p>COMPRENSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Inferir • Discriminar <p>PENSAMIENTO CREATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad 	<p>1. Valor: Responsabilidad Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar constancia en el trabajo. - Ser puntual. - Asumir las consecuencias de los propios actos. - Cumplir con los trabajos asignados. <p>2. Valor: Respeto Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asumir las normas de convivencia. - Aceptar distintos puntos de vista. - Aceptar a la persona tal como es. - Escuchar con atención. <p>3. Valor: Solidaridad Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demostrar valoración de uno mismo. - Ayudar a los demás. - Compartir lo que se tiene. <p>Mostrar aprecio e interés por los demás.</p>	

4.1.12 Marco conceptual de los contenidos

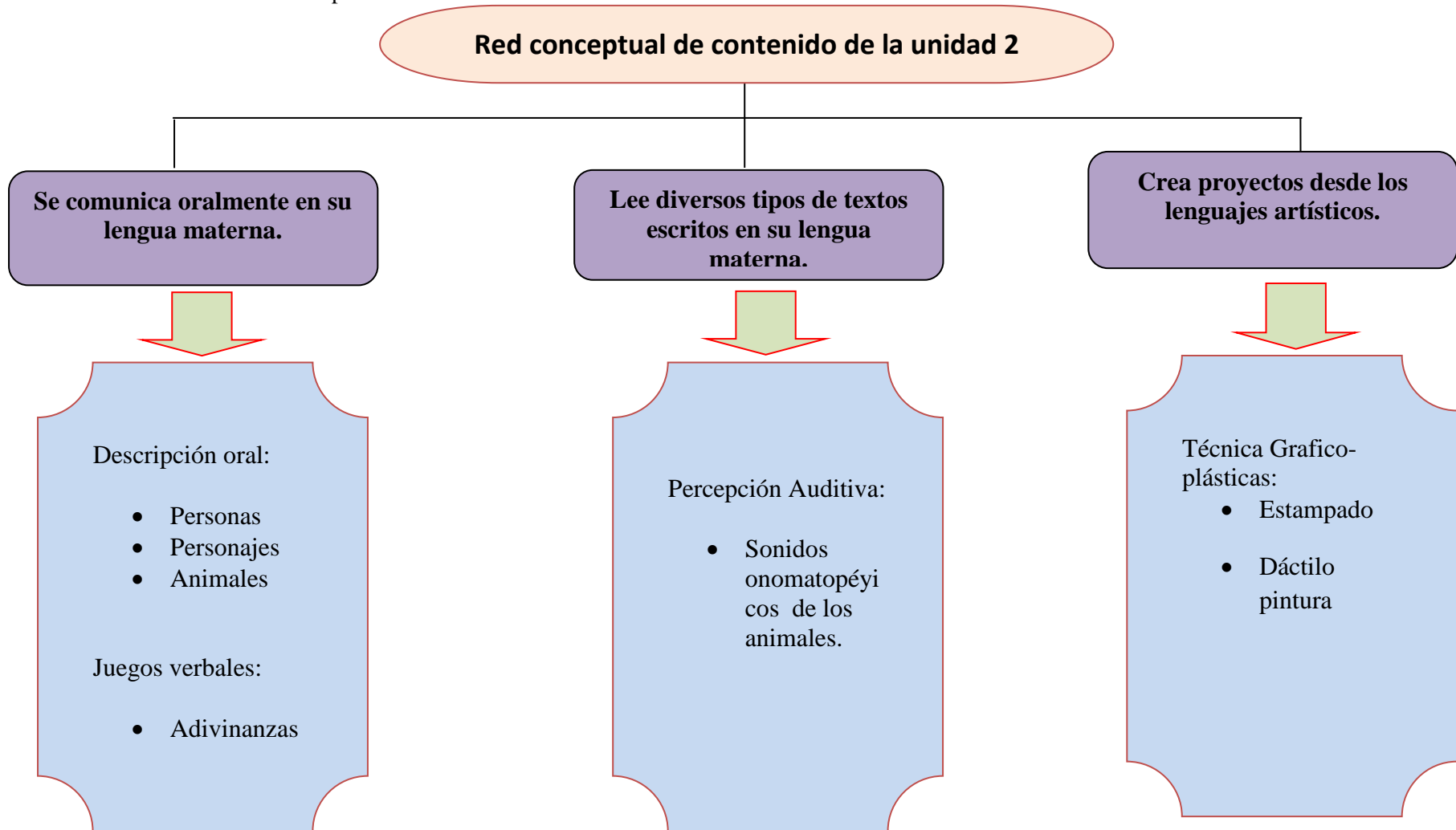


3.2. Programación específica

3.2.1 Unidad de aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
Institución Educativa Pública 7076 “Las Brisas” Nivel: Inicial Edad: 3 años Secciones: Melón Área: Comunicación Título de la unidad: Temporización: “Los Animales Nuestros Amigos” 10 semanas y 8 sesiones Profesora: Nima Espinoza Leonor, Ojeda Rosas Marcia, Rejas Bueno Patricia		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
II BIMESTRE Se comunica oralmente en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> - Descripción: personas, personajes y animales. - Juegos verbales: adivinanzas Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> - Percepción auditiva: sonidos de los animales - Memoria visual: objetos del salón Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. <ul style="list-style-type: none"> - Técnica gráfico-plásticas: estampado y dactilo pintura 		<ul style="list-style-type: none"> - Expresión en forma oral la descripción de un personaje a través de un cuento. - Expresión en forma oral la descripción de una lámina. - Expresión en forma oral una adivinanza a través de una actividad lúdica y material gráfico. - Expresión en forma oral una adivinanza mediante el dialogo. - Expresión en forma oral la descripción de las características de los animales a partir de uso de títeres. - Expresión en forma oral la descripción de personajes con material gráfico. - Expresión en forma oral la descripción de las características de los animales a partir del uso de material concreto. - Discriminación de sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja a través de material audiovisual. - Discriminación de sonidos onomatopéyicos de animales mediante una experiencia directa. - Discriminación de sonidos onomatopéyicos en animales domésticos, salvajes, marinos a través de material audiovisual. - Discriminación de sonidos onomatopéyicos en animales domésticos, salvajes, marinos a través de material auditivo. - Discriminación de sonidos onomatopéyicos de animales mediante una experiencia directa. - Demostración de originalidad al realizar la técnica grafico plástico: estampado, combinación de colores y dactilopintura.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
EXPRESIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Expresar en forma oral COMPRESIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Discriminar PENSAMIENTO CREATIVO <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad 		Valor: Respeto <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. Valor: Solidaridad <ul style="list-style-type: none"> • Compartir lo que se tiene.

3.2.1.1 Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.1.2 Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES

Actividad (1): (35 min.)

Expresar en forma oral la descripción de un personaje a través de un cuento escuchando con atención.

INICIO

- Los niños cantan la canción a” La Sorpresa”, luego descubren lo que hay en la caja mágica
¿Quiénes son? ¿Dónde lo han visto?

- ¿Pueden crear una historia con estas siluetas?

PROCESO

- Percibe al escuchar las características del cuento la sirenita, a través de las siluetas.
- Relaciona las características de cada uno de los personajes del cuento La Sirenita través de preguntas con ayuda de las siluetas ¿Cómo es el cabello de sirenita? ¿Cómo son sus piernas? ¿Cómo es la ropa que usa Sirenita? ¿Cómo era el Padre de Sirenita? ¿Y el Príncipe como era su ropa?
- Organiza sus ideas para expresar las características de los personajes del cuento, teniendo en cuenta cuatro características de cada uno de ellos.
- Expresa en forma oral las características de los personajes del cuento de la sirenita con su grupo de compañeros de mesa, donde cada estudiante va mencionando las características.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral las características de un personaje del cuento de la Sirenita a sus compañeros del aula.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para expresar las características de los personajes del cuento?
- Transferencia: En casa comenta a tus Padres el cuento escuchado y menciona las características de los personajes de La Sirenita.

Actividad (2): (35 min.)

Expresar en forma oral la descripción de una lámina, escuchando con atención.

INICIO

- Los niños cantan la canción “Una vez me encontré “responden las preguntas: ¿Qué es lo que ha traído la maestra? ¿Qué será alguien sabe? ¿Qué será?
<https://youtu.be/DizgVV8tLnk>
- ¿Qué habrá en esa lámina?

PROCESO

- Percibe una lámina que tiene figuras de personas, animales y objetos.
- Relaciona las características de personas, animales, objetos que hay en la lámina (color, forma, ropa, acciones) a través de preguntas ¿Qué están haciendo las personas? ¿Cómo están vestidas? ¿Dónde ocurre esas acciones? ¿es de día o es de noche?, etc.
- Organiza sus ideas para expresar las características de la lámina, mencionando los detalles que observan.
- Expresa en forma oral la descripción de la lámina mencionando las características y elementos que observa a su grupo de trabajo.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral la descripción de la lámina, mencionando a los personajes, animales y objetos que observó a sus compañeros del aula.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuvieron alguna dificultad para describir la lámina?
- Transferencia: Comenta la actividad realizada a sus padres.

Actividad 3: (35 min.)

Expresar en forma oral la descripción de un personaje a través de un cuento escuchando con atención.

INICIO

- Los niños cantan la canción de la Gallinita Pintadita realizando movimientos corporales, luego responden a las siguientes preguntas: ¿De qué se trata la canción?
- ¿Todas las gallinas son iguales?

PROCESO

- Percibe el cuento de la “Mamá Gallinita” acompañada con imágenes.
- Relaciona las características de los personajes a través de preguntas: ¿Cómo era la gallinita? ¿Los pollitos son negros o amarillos? ¿Los pollitos son grandes o pequeños?
- Organiza sus ideas para mencionar las características de los personajes del cuento.
- Expresa en forma oral la descripción de los personajes del cuento de la “Mama Gallinita” a través de láminas, los niños reciben imágenes del cuento por mesas para jugar a describirlos.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral la descripción de los personajes del cuento la “Mamá Gallinita” con ayuda de láminas, de manera individual.
- Meta cognición: ¿Qué hiciste para describir? ¿Te fue fácil o difícil describir los personajes del cuento? ¿Qué otros objetos se pueden describir?
- Transferencia: Describe a su animal favorito.

Actividad 4: (35 min.)

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja a través de material audiovisual, escuchando con atención.

INICIO

- Los niños cantan la canción “En el arca de Noé” <https://youtu.be/aua0jwa6qXQ>, realizando los movimientos corporales que acompañan la canción y el sonido que ellos realizan para comunicarse. Responden a algunas preguntas: ¿A quién han cantado? ¿Ustedes conocen a los animales? ¿Qué animales conocen?
- ¿Conocen ustedes el sonido que emiten todos los animales?

PROCESO

- Percibe al escuchar los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja de una pista de sonidos. <https://youtu.be/k5frDtEcunM>.
- Compara los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja al responder algunas preguntas: ¿Cómo hace la vaca? ¿Cómo hace el gallo? ¿Son iguales estos sonidos?
- Elige una tarjeta de un animal que le gusta para que en grupo realice su sonido onomatopéyico.
- Relaciona los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja con otros sonidos de animalitos: ¿Cómo hace la vaca? ¿Cómo hace la oveja?

SALIDA

- Evaluación: Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja al levantar la tarjeta del animal que corresponde al escuchar una pista.
- Metacognatención: ¿Cómo has logrado discriminar los sonidos? ¿Tuviste alguna dificultad para discriminar los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja?
- Transferencia: Escucha los diversos sonidos al caminar a casa y los menciona a su mamá.

Actividad 5: (35 min.)

Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástica de combinación de los colores (la figura misteriosa) compartiendo con sus compañeros

INICIO

- Los niños cantan la canción” A mis manos yo las muevo y las paseo” realizando el movimiento de las manos siguiendo la canción ¿A quién han cantado hoy? ¿Qué hicieron sus manos? ¿Qué podrán hacer sus manitos hoy? <https://youtu.be/dDRcfYoPuuU>.

PROCESO

- Percibe tres témperas de diferentes colores y papelotes.
- Asocia las acciones que va a realizar al utilizar las témperas de colores y el papelote.
- Ensaya las combinaciones de colores, al crear su figura misteriosa, mezclando los colores de temperas.
- Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástica al combinar los colores creando así una actividad creativa, compartiendo con sus compañeros.

SALIDA

- Evaluación: Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástica al combinar los colores creando así una actividad creativa, compartiendo con sus compañeros.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué creaste? ¿Cómo te sentiste al realizar esta técnica?
- Transferencia: En casa realiza la combinación de témperas de color formando figuras con creatividad.

Actividad 6: (35 min.)**Discriminar sonidos onomatopéyicos en animales domésticos a través de material audiovisual escuchando con atención****INICIO**

- Los niños escuchan “La Canción De Los Animales Domésticos” (<https://youtu.be/Q48dgCm6Pz0>) y responden algunas preguntas: ¿Qué animales menciona la canción? ¿Tienes en casa alguna de ellos?
- ¿Los animales pueden hablar?

PROCESO

- Percibe un video de “Los animales de la Granja para niños”. <https://youtu.be/O5aibKRLz0o>.
- Compara los sonidos que ha escuchado del video con los sonidos que ya conoce, respondiendo a algunas preguntas, ¿Cómo hace la gallina?, ¿Cómo hace la vaca? y ¿Cómo hace el perro?
- Elige una tarjeta de un animal doméstico y emite el sonido del animal que le tocó.
- Relaciona los sonidos onomatopéyicos que ya conoce con los sonidos que ya aprendió.

SALIDA

- Evaluación: Discrimina el sonido onomatopéyico de los animales domésticos marcando en una ficha, el animal que escucha. (vaca, gallina, perro)
- Metacognición: ¿Cómo has logrado discriminar los sonidos? ¿Te fue fácil o difícil discriminar los sonidos onomatopéyicos de los animales?
- Transferencia: En casa, imita los sonidos de los animales que aprendiste.

Actividad 7: (35 min.)

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de animales mediante una experiencia directa, escuchando con atención

INICIO

- Los niños visitan el parque zonal donde observa diferentes animales de la granja luego responden a algunas preguntas: ¿Qué animales observaron? ¿Todos los animales son iguales?
- ¿Los animales pueden hablar?

PROCESO

- Percibe atentamente a los animales del parque zonal.
- Compara los sonidos que imitan los animales. ¿Cómo hace la oveja? ¿Cómo hace la vaca? , etc. ¿Todos los sonidos son iguales?
- Elige los animales que desean representar según su sonido onomatopéyico.
- Relaciona los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja con las siguientes preguntas: ¿Cómo hace pato? ¿Cómo hace el perro?

SALIDA

- Evaluación: Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales cubriendo sus ojos y mencionando que animal.
- Metacognición: ¿Cómo has logrado discriminar los sonidos? ¿Te pareció fácil o difícil discriminar los sonidos de los animales?
- Evaluación: En casa imita el sonido de los animales de granja.
- Transferencia: En casa imita los animales que aprendiste.

Actividad 8: (35 min.)

Demuestra originalidad al realizar la técnica de dactilopintura al pintar diversas figuras, compartiendo con sus compañeros.

INICIO

- Los niños cantan la canción “Cinco amiguitos se fueron a pasear” realizando el movimiento de cada uno de los dedos de las manos siguiendo la canción, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A quién cantaron hoy? ¿Cómo son sus dedos? ¿Son iguales todos los dedos?

- ¿Qué pueden hacer con sus manos hoy?

PROCESO. -

- Percibe distintos colores de témperas y las figuras de sus papelotes.
- Asocia las acciones con los diferentes colores de témperas y las figuras de los papelotes.
- Ensaya la técnica dactilopintura al pintar diferentes figuras usando la yema de los dedos para así dar pase a su creatividad.
- Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástica de dactilopintura al pintar diversas figuras compartiendo con sus amigos.

SALIDA

- Evaluación: Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástica de dactilopintura al pintar diversas figuras compartiendo con sus amigos.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Cómo lo hiciste?
- Transferencia: Pinta en casa una figura con la técnica de dactilopintura.

Actividad 9: (35 min.)

Expresar en forma oral una adivinanza a través de una actividad lúdica, escuchando con atención.

INICIO

- Los niños mencionan las características de un objeto del salón de y sus compañeros deben de saber qué objeto se trata, luego responde a algunas preguntas: ¿Cómo es el objeto? ¿De qué color es él?
- ¿Todos los objetos son iguales?

PROCESO

- Percibe la lámina de la adivinanza: Le gusta la leche, también el pescado y comen los ratones de la casa de lado ¿Quién soy?
- Relaciona la adivinanza que escucho con los animalitos que tiene en su mesa (Peluches de un gatito y un pollito).
- Organiza sus ideas para expresar la adivinanza.
- Expresa en forma oral la adivinanza con ayuda de los peluches (gatito y pollito), escuchando con atención.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral la adivinanza con ayuda de los peluches (gatito y pollito), ayudando con atención.
- Metacognición: ¿Qué hiciste para describir? ¿Te fue fácil o difícil describir personajes del cuento?
- Transferencia: Con la ayuda de tus papitos crea una adivinanza.

Actividad 10: (35 min.)

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de los animales salvajes a través de material auditivo, escuchando con atención.

INICIO

- Los niños observa en una lámina de la selva, luego responden a las preguntas ¿Qué animales viven ahí? ¿Cómo hacen los animales que viven ahí?
- ¿Puedes tener en casa un animal salvaje?

PROCESO

- Percibe, escuchando el sonido onomatopéyico de cada uno de los animales (mono, elefante y león).
- Compara los sonidos que hacen los animales al responder a algunas preguntas: ¿Cómo hace el mono? ¿Cómo hace el elefante? ¿Cómo hace el león?
- Elige una de las cartillas e imita el sonido onomatopéyico y si lo hizo bien la cartilla la pegara en la pizarra diferenciando cada uno de los animales salvajes.
- Relaciona los sonidos onomatopéyicos de los animales salvajes con los animales que ya aprendió (granja) a través de preguntas ¿Cómo hace el león? ¿Cómo hace el gato? ¿Los sonidos son iguales?

SALIDA

- Evaluación: Discrimina el sonido onomatopéyico de los animales salvajes señalando en la pizarra que animal corresponde.
- Metacognición: ¿Cómo has logrado discriminar los sonidos? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar los sonidos onomatopéyicos de los animales?
- Transferencia: En casa imita los sonidos de los animales salvajes que aprendiste.

Actividad 11: (35 min.)

Expresar en forma oral la descripción de personajes con material gráfico, escuchando con atención

INICIO

- Los niños observan en el mural del salón imágenes de los superhéroes y responden siguientes
¿Que observan en la imagen? ¿Dónde lo han visto? ¿Cuál de ellos te gusta?
- ¿Todos los superhéroes son iguales?

PROCESO

- Percibe al escuchar la descripción de Ana (Frozen) respondiendo a las preguntas: ¿De qué color es su cabello? ¿Usa zapatos? ¿De qué color es su vestido?
- Relaciona las características del personaje con las siguientes preguntas ¿De qué color es cabello? ¿De qué color es su capa?
- Organiza sus ideas para mencionar las características del personaje de Ana
- Expresa en forma oral las características del personaje Ana en forma grupal.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral las características del personaje Ana, escuchando con atención en forma individual.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para describir al personaje?
- Transferencia: En casa describe a tu mamá o papá como es Ana.

Actividad sesión 12: (35 min.)

Expresar en forma oral una adivinanza, a través de una actividad lúdica, escuchando con atención

INICIO

- Los niños escuchan con atención las indicaciones para el juego: ¿Qué será? Saldrá un niño con una vincha al frente, a la vincha se le pegará una imagen de un objeto, animal, etc. El no deberá saber qué imagen tiene en la vincha, lo demás compañeros sentados deben responder (sí, no, puede ser), a las preguntas que hace el compañero que tiene la vincha, este podrá preguntar ¿Es un animal o cosa?, ellos responderán Si o No, así sucesivamente hasta encontrar la respuesta de la imagen que le toco.
- ¿De qué trataba el juego?

PROCESO

- Percibe una bolsa de tela que dentro de ella habrá objetos (crayola, libro, etc.) donde el niño la tocara para adivinar que objetos es.
- Relaciona las características del objeto que le toco mencionando sus características ¿De qué forma es? ¿Es grande o pequeño? ¿Es blandito o duro?
- Organiza sus ideas para describir y crea una adivinanza para decirles a sus compañeros.
- Expresa en forma oral la adivinanza mencionando las características de un objeto en su grupo de trabajo.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral la adivinanza mencionando las características de un objeto.
- Metacognición: ¿Qué hiciste para describir? ¿Te fue fácil o difícil describir personajes del cuento?
- Transferencia: Descubre un juguete y describe sus características.

Actividad 13: (35 min.)

Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástica estampado de manos, compartiendo con sus compañeros.

INICIO

- Los niños cantan la canción “Mis manos se están moviendo”, luego responden a las siguientes preguntas: ¿A quién le han cantado? ¿Cuántas manos tienen? ¿Qué parte de su nuestro cuerpo utilizan en la canción?

- ¿Puedes hacer con tus pies lo haces con tus manos?

PROCESO

- Percibe los materiales que se encuentren sobre la mesa: temperas, cartulinas.
- Asocia los materiales con el estampado de sus manos.
- Ensaya la técnica del estampado poniendo la huella de sus manos en la cartulina.
- Demuestra originalidad al realizar el estampado de sus manos, sobre la cartulina formando una figura creativa.

SALIDA

- Evaluación: Demuestra originalidad al realizar el estampado de sus manos, sobre la cartulina formando una figura creativa.
 - Metacognición: ¿Qué hicieron hoy? ¿Fue sencillo para ti?
- Transferencia: En casa, estampan las huellas de sus manos con t mpera creando figura creativa.

Actividad 14: (35 min.)

Expresar en forma oral la descripción de las características de los animales a partir del uso de material concreto, escuchando con atención.

INICIO

- Los niños cantan la canción” La ronda de los animales” (<https://youtu.be/fvBAxZIRiZk>) realizando movimientos corporales, luego responden a algunas preguntas ¿Qué animales menciona la canción? ¿Qué movimientos hacen los animales en la canción?
- ¿Todos los animales tienen cola?

PROCESO

- Percibe los títeres de dedo de diferentes animalitos que serán entregados a cada uno de ellos.
- Relaciona las características (color, tamaño, ojos, nariz, orejas) de cada animal del títere de dedo con la canción escuchada anteriormente al responder las preguntas. ¿cómo son sus orejas? ¿Cómo es su pico? ¿Qué color es? ¿Cómo son los ojos del sapo?
- Organiza sus ideas para expresar las características del animal escogido, al observarlo y manipularlo.
- Expresa en forma oral las características de los títeres de dedo en forma grupal de cada animal.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral la descripción de un animal, mencionando sus características, al escoger su títere de dedo de manera individual.
- Metacognición: ¿Qué hiciste para describir tu títere de animal? ¿Te fue difícil describir el títere de animal?
- Transferencia: En casa juega a describir un objeto mencionando sus características a sus Padres.

Actividad 15: (35 min.)

Expresar en forma oral una adivinanza a través de material gráfico, escuchando con atención.

INICIO

- Los niños reciben la visita de un títere Luisa quien dialoga con ellos y les trae una sorpresa para lo cual nos da pistas para que podamos adivinar ¿Qué será? ¿Qué será? Es de color amarillo y al mono le gusta mucho ¿Qué es? Un plátano.
- ¿Pueden crear una adivinanza?

PROCESO

- Percibe las siluetas de diferentes objetos, que están dentro de la caja mágica.
- Relaciona las características de las imágenes de las siluetas al responder algunas preguntas ¿Verde por fuera blanco por dentro? ¿Qué es?
- Organiza sus ideas para expresar la adivinanza acerca de lo que observa en su silueta, recordando a si las características para mencionarlo.
- Expresa en forma oral una adivinanza con ayuda de la silueta en su equipo de trabajo.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral una adivinanza a través de la silueta y da a conocer a sus amigos.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para realizar tu adivinanza?
- Transferencia: En casa expresa una adivinanza a sus Padres.

Actividad 16: (35 min.)

Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástico estampado con esponjas compartiendo con sus compañeros

INICIO

- Los niños cantan la canción “Sacan una manito la hago bailar” realizando movimientos corporales. Luego responde algunas preguntas: ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?
- ¿Qué puedes hacer con tus manitos?

PROCESO

- Percibe una cajita con materiales esponjas, temperas de diferentes colores y cartulinas.
- Asocia el material observado con lo que puede hacer con ellos.
- Ensaya la acción del estampado, manipulando las esponjas e intercambiando con sus compañeros.

SALIDA

- Evaluación: Demuestra originalidad la técnica gráfico plástica al realizar el estampado con esponja creando un trabajo a su gusto.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué parte de tu cuerpo trabajaste?
- Transferencia: Comenta con tus padres sobre tu obra de arte mostrándola y explícale que hiciste.

Actividad 17: (35 min.)

Expresar en forma oral una adivinanza mediante el dialogo, compartiendo con sus compañeros

INICIO

- Los niños cantan la canción “Veo, veo” mostrando un papelote mostrando una cortina en la respuesta, luego escuchan la adivinanza y responde a las preguntas ¿Qué dice la adivinanza? ¿Te gusta la adivinanza?
- ¿Qué habrá detrás de la cortina?
-

PROCESO

- Percibe la imagen escuchando de la adivinanza del conejito. “Tengo orejas largas, cuatro patas y un rabito, Me gusta la zanahoria y siempre doy “saltitos”
Relaciona al escuchar la adivinanza con la imagen del papelote.
- Organiza sus ideas para dar respuestas a la adivinanza del conejito.
- Expresa en forma oral la adivinanza del conejito en equipo.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral la adivinanza del conejito en forma individual.
- .Metacognición ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gusto la adivinanza?
- Transferencia repite la adivinanza a sus papitos.

Actividad 18: (35 min.)

Expresar en forma oral la descripción de los personajes de un cuento escuchando con atención.

INICIO

- Los niños cantan la canción” Tres chanchitos desobedientes” (<https://youtu.be/fwLWaGcBaRw>) bailando al compás de la música, luego responden a las siguientes preguntas ¿Les gustó la canción? ¿Qué dice la canción? ¿Uds. Conocen un chanchito? ¿Cómo es el chanchito?
- ¿Todos lo chanchitos son iguales?

PROCESO

- Percibe el cuento de “Los Tres Chanchitos” acompañado de imágenes sobre la mesa.
- Relaciona las características de los personajes a través de preguntas ¿Qué hicieron los chanchitos? ¿Quién se los quería comer? ¿Cómo se salvaron los chanchitos?
- Organiza sus ideas al mencionar las características de los personajes del cuento.
- Expresa en forma oral la descripción de los personajes del cuento de “Los Tres chanchitos” a través de láminas en el grupo de trabajo.
-

SALIDA

- Evaluación: Se expresa en forma oral las características de los personajes del cuento de manera individual.
- Metacognición: ¿Cómo lo hiciste? ¿Les gustó el cuento? ¿Tuviste alguna dificultad para describir a los personajes del cuento?
- Transferencia: En casa comenta a sus papitos el cuento de los Tres Chanchitos.

Actividad 19: (35 min.)

Expresar en forma oral la descripción de los personajes de un cuento en forma grupal, escuchando con atención.

INICIO

- Los niños escuchan el cuento “Los animales del zoológico” a través de títeres, luego responden a las siguientes preguntas ¿De qué se trata el cuento? ¿Qué animales has visto? ¿Te gusto el cuento?
- ¿Todos los animales son iguales?

PROCESO

- Percibe flash cards de animales que se encuentran en la mesa.
- Relaciona el flash cards con los títeres antes vistos al escuchar el cuento Los animales del zoológico.
- Organiza sus ideas al expresar el cuento de “Los animales del zoológico” en grupo.
- Expresa en forma oral lo que aprendió del cuento en equipo.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral la descripción de los personajes del cuento “Los animales del zoológico” en forma individual.
- Metacognición: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad al describir el cuento? ¿Te gusto el cuento?
- Transferencia: Comparte la descripción del cuento de “Los animales del zoológico” a sus padres

Actividad 20: (35 min.)

Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástico estampado de globos, compartiendo con sus compañeros.

INICIO

- Los niños juegan con globos de diferentes colores, al ritmo de una canción, lo mantienen en el aire sin dejar caer el globo al piso, luego responden algunas preguntas ¿Con qué han jugado? ¿Les gustó jugar con los globos?
- ¿Qué podemos hacer con los globos?

PROCESO

- Percibe en la mesa los materiales: globos de colores, temperas y cartulinas.
- Asocia el material observado con lo que puede hacer con ellos.
- Ensayo la técnica del estampado con globos libremente sobre la cartulina.

SALIDA

- Evaluación: Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástico del estampado con globos, compartiendo con sus compañeros.
- Metacognición: ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: Lleva globos para realizar estampado en casa.

Actividad 21: (35 min.)

Discriminar sonidos onomatopéyicos de animales marinos a través de material audiovisual, escuchando con atención.

INICIO

- Los niños cantan la canción” Debajo del mar viven animales” y responden a algunas preguntas: ¿Alguna vez fuiste al mar? ¿Qué podemos encontrar en el mar? ¿Cómo se llaman a los animales que viven en el mar?
- ¿Cómo se comunican los animales que viven en el mar?

PROCESO

- Percibe atentamente el video de los animales marinos. <https://youtube.be/Uhbr1YFPK2E>
- Compara los sonidos que escucha en el video con los sonidos de los otros animales que conoce respondiendo a las preguntas ¿Cómo hace el perro? ¿Cómo hace el león? ¿Cómo hace el cerdo?, emitiendo el sonido que realizan los animales.
- Elige una tarjeta de un animalito marino que más le guste, para que pueda emitir el sonido onomatopéyico que este realiza.
- Relaciona el sonido onomatopéyico de los animales marinos, con los otros sonidos onomatopéyicos que ya aprendió a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo hace el delfín? ¿Cómo hace la vaca? ¿El sonido de los animales es iguales?
- Discrimina el sonido onomatopéyico de los animales marinos, levantando la tarjeta del animalito al escuchar una pista según corresponda, escuchando con atención.

SALIDA

- Evaluación: Discrimina el sonido onomatopéyico de los animales marinos, levantando la tarjeta del animalito al escuchar una pista según corresponda, escuchando con atención.
- Metacognición: ¿Cómo has logrado discriminar los sonidos? ¿Tuviste alguna dificultad al discriminar los sonidos? Transferencia: Comenta a tus padres los sonidos onomatopéyicos que realizan los animales marinos emitiendo los sonidos.

Actividad 22: (35 min.)

Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástico dactilopintura al pintar libremente, compartiendo con sus compañeros

INICIO

- Los niños entonan la canción “Saco las manitos” realizando movimientos de sus manos, luego responden algunas preguntas: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué parte del cuerpo han movido?
- ¿Qué más podemos hacer con nuestras manos?

PROCESO

- Percibe los materiales: temperas y cartulinas que se encuentran en la mesa.
- Asocia el movimiento de sus dedos con los materiales.
- Ensaya al combinar las temperas y pintar libremente con sus dedos.

SALIDA

- Evaluación: Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástico dactilopintura compartiendo con sus compañeros.
- Metacognición: ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: Pinta con tempera libremente.

Actividad sesión 23: (35 min.)

Expresar en forma oral la descripción de los personajes de un cuento escuchando con atención.

INICIO

- Los niños observan una caja mágica en donde cada uno escoge una cartilla, para luego mencionar las características de la imagen.
- ¿Pudiste adivinar de que dibujo era?

PROCESO

- Percibe las imágenes de un cuento “Trompita”.
- Relaciona las características de cada uno de los personajes a través de preguntas ¿Qué animal era trompita? ¿Quién le enseñó hacer piruetas? ¿Cuántas patitas tienen trompita?
- Organiza sus ideas para mencionar las características de los personajes del cuento.
- Expresa en forma oral la descripción de los personajes del cuento “Trompita” con imágenes, en forma grupal.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral la descripción del personaje del cuento Trompita a través de imágenes a para sus compañeros del aula.
- Metacognición: ¿Qué hiciste para describir? ¿Te fue fácil o difícil describir a los personajes del cuento?
- Transferencia: En casa cuéntales a tus padres como es Trompita.

3.2.1.3 Materiales de apoyo

ANEXOS

Actividad 1

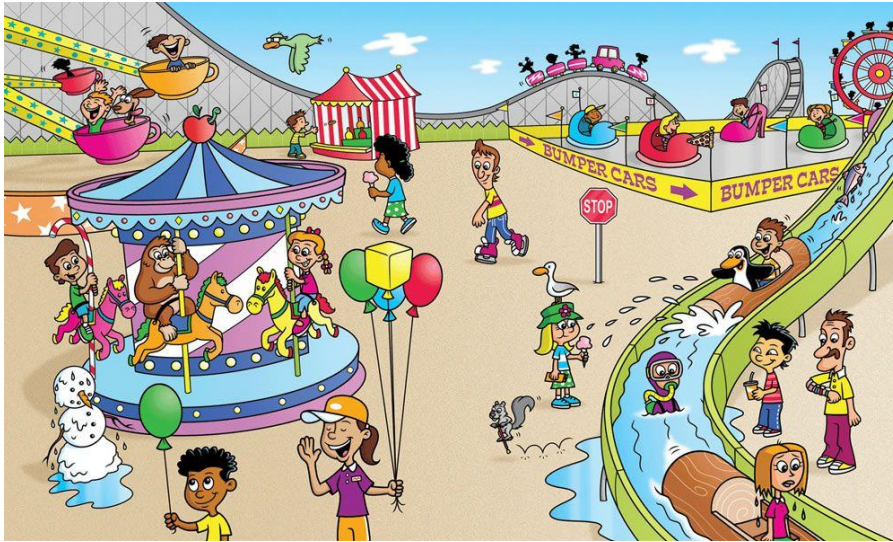
Canción a la Sorpresa

A todos mis amiguitos que están callados y sin hablar les he traído una sorpresa para que puedan trabajar: ¿Qué será? ¿Qué será? Lo que será, lo que será. Aaaa, eee, iiiii, oooooo, uuuu.

Autora Marcia Ojeda Rosas

LA SIRENITA

Actividad 2



<https://images.app.goo.gl/8XS4mneFEUvR7Nss9>

Actividad 3

Canción “La gallina pintadita”

Gallinita pintadita

La gallina pintadita y el gallo corocó

La gallina usa falda y el gallo un reloj

La gallina se enfermó

Y al gallo no le importó

Los pollitos fueron corriendo a llamar a su doctor

El pavo era el doctor

La enfermera era un halcón

Y la aguja de la inyección era una pluma de pavo real.

La gallina pintadita y el gallo corocó

La gallina usa falda y el gallo un reloj

La gallina se enfermó

Y al gallo no le importo

Los pollitos fueron corriendo a llamar a su doctor

El pavo era el doctor

La enfermera era un halcón

Y la aguja de la inyección era una pluma de pavo real.

<https://www.gallinapintadita.com/canciones/letras/>



Cuento Mamá Gallinita



Una mañana doña gallina salió a buscar gusanitos para sus pollitos.

Picoteaba la tierra sin parar.

Un pajarito que volaba por allí miró y pensó ¡ah!.

¡Que buena mamá!

Ya en la tarde muy feliz regresó mamá gallina, llevando gusanitos para los pollitos.

Libro CHISPITAS Y SUS AMIGOS (comunicación 3)

Actividad 4

<https://images.app.goo.gl/tjQ9SDC1rN9zdQxP8>

Actividad 5

<https://images.app.goo.gl/eZvjSNkFJMJby5QPA>



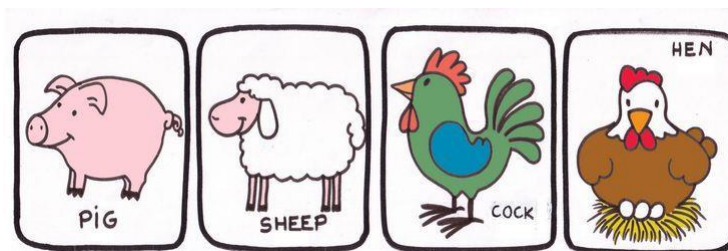
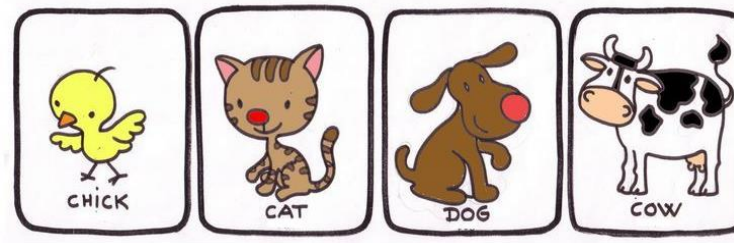
<https://images.app.goo.gl/S4ZKXmPsLhZHpANh7>

Actividad 6

“La Canción de los Animales Domésticos”

La gallina, la gallina, la gallina; la ovejita, la ovejita, la ovejita; la vaquita, la vaquita, la vaquita;
El patito, el patito, el patito; El burrito. El burrito, el burrito; el gatito, el gatito, el gatito. El
perrito, el perrito, el perrito. La, la la, la, la, lara, la lala, la lara la la.

<https://images.app.goo.gl/iva7DYcv1Yib4DD38>



<https://images.app.goo.gl/hxz1Zd16L4K8WtxLA>

Actividad 7



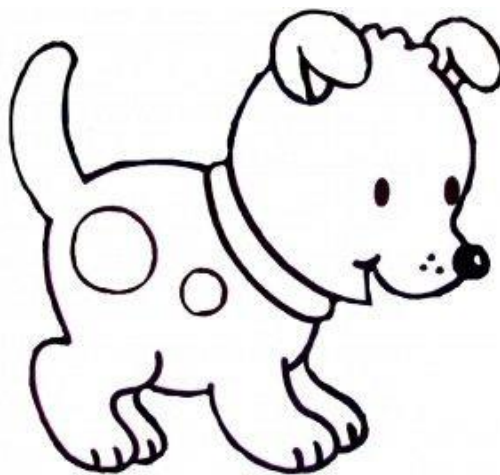
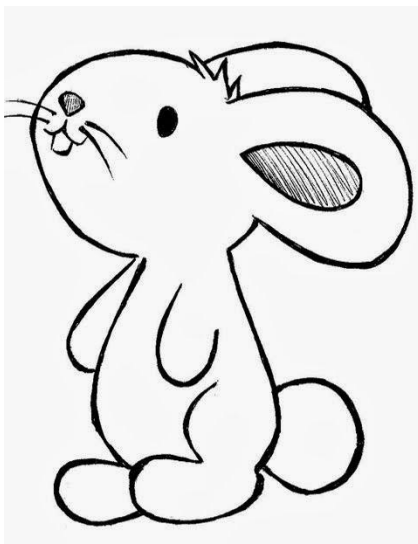
<https://images.app.goo.gl/j2FMVL6Q5K7E2kr6>

Actividad 8

Cinco Amiguitos

Cinco amiguitos se fueron a pasear por un caminito muy particular,

Salta que te salta brinca que te brinca por un caminito muy particular, este es el gordito se llama pulgar, luego sigue el índice con el puedes disparar, el más grande se llama medio luego sigue este que es el anular el más pequeñito se llama meñique, todos muy juntitos se fueron a pasear, tralala tralala.



<https://images.app.goo.gl/5t9Sbg1RXiMbWZBJA>

<https://images.app.goo.gl/PjCnXWWXHHS483L78>

Actividad 9**Adivinanza**

<https://images.app.goo.gl/VznLVWUwBKV6Jh5g7>



<https://images.app.goo.gl/7zAHrLKaXPJ2jXdL9>

Actividad 10

<https://images.app.goo.gl/9aiLFjTzF6CkRE5g9>

Actividad 11



<https://images.app.goo.gl/dKQMBHXYBBWw61Mv8>



<https://images.app.goo.gl/oLkX7Y3weARiFxyc9>

Actividad 12



<https://images.app.goo.gl/fZpbZEL2bBdfuLFr5>



<https://images.app.goo.gl/2FsSgrjqLK4Re626>

Actividad 13



<https://images.app.goo.gl/sWB2qaZHJou9opEZA>



<https://images.app.goo.gl/a99d2gyDTECNuqXXA>

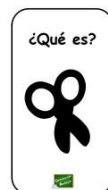
Actividad 14



<https://images.app.goo.gl/MP1bfmegPfsMoVD7>

Actividad 15

<https://images.app.goo.gl/YsDaL9fGZFTbkGCJA>



<https://images.app.goo.gl/dap4xyjAeTS1EX8V9>

<https://images.app.goo.gl/oDv2kaWp1SXcGUkd8>

Actividad 16

SACO UNA MANITO



Saco una manito la hago bailar,
la cierro, la abro y la vuelvo
a guardar.



Saco otra manito la hago bailar,
la cierro, la abro y la vuelvo
a guardar.

Saco las dos manitos, las hago
bailar,
las cierro, las abro y las vuelvo
a guardar.



<https://images.app.goo.gl/8BezCcA8art3DHmy7>



<https://images.app.goo.gl/Yq36P6UTV4LyqH778>

Actividad 17**Adivinanza**

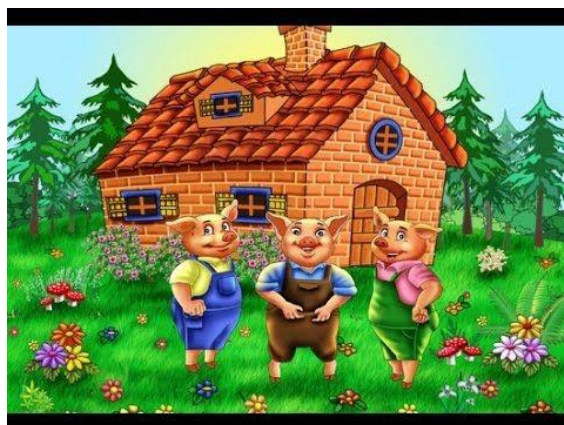
Orejas largas,
rabo cortito;
corro y salto
muy ligerito...

¿Quién soy?



<https://images.app.goo.gl/HoxnbWiRhb2rgCps6>

Actividad 18

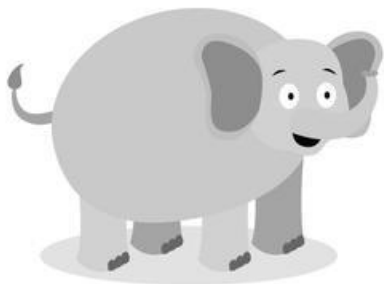


<https://images.app.goo.gl/5KrS5az72EPCvnTR6>

Actividad 19



<https://images.app.goo.gl/xuWNX4fmeTXSEPFA8>



<https://images.app.goo.gl/t1md7H6NpoQAW1mi8>

Actividad 20

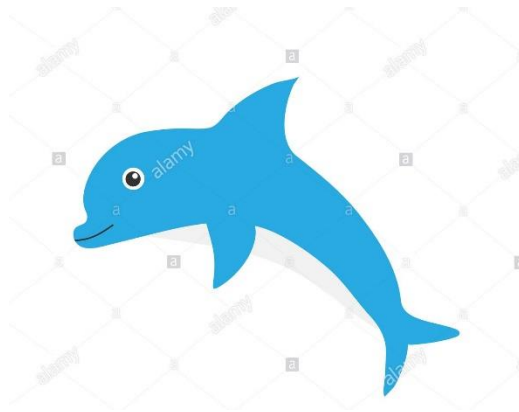


<https://images.app.goo.gl/UYiPvDZEaco8L37a8>

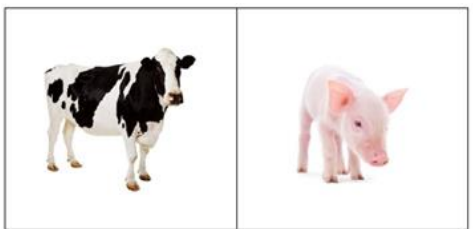


<https://images.app.goo.gl/4175C22voZi9B1br8>

Actividad 21



<https://images.app.goo.gl/Q4uux15KtBHA8zKEA>



<https://images.app.goo.gl/9Kq3CCmJGS8mhiHy5>

<https://images.app.goo.gl/Pn6x8HsNjua1NDLW6>

Actividad 22

<https://images.app.goo.gl/EVTu3RNsYWvXyZJ97>



<https://images.app.goo.gl/VNjpFUzHYvLMbocw6>

Actividad 23



<https://images.app.goo.gl/h8662kRwcjgYQhZG8>

<https://images.app.goo.gl/ScSddbTMAXj7Fg9U9>

Cuento: Trompita



Trompita nació en el circo.
Mama elefante le enseñó a bañarse.
Papa elefante le enseñó a hacer piruetas.
Trompita aprendió a pararse en dos patitas y así pudo ayudar a trabajar a su papá y mamá.

Libro CHISPITAS Y SUS AMIGOS
(comunicación 3)

3.2.1.4 Evaluaciones de proceso y final de Unidad

Rubrica de Evaluación-Expresión Oral	
Descriptores de calidad	Calificación
Expresa en forma oral la descripción de un personaje mencionando (4) características físicas.	A
Expresa en forma oral la descripción de un personaje mencionando (2-3) características físicas.	B
Expresa en forma oral la descripción de un personaje mencionando una o ninguna de sus características físicas.	C

Rubrica de Evaluación-Discriminar	
Descriptores de calidad	Calificación
Discrimina todos los sonidos onomatopéyicos.	A
Discrimina algunos sonidos onomatopéyicos.	B
Discrimina uno o ningún sonido onomatopéyicos.	C

3.3.2 Proyecto de aprendizaje

3.3.2.1 Programación de proyecto

PROYECTO DE APRENDIZAJE

1. Datos informativos

Institución Educativa : 7076 “Las BRISAS”
 Nivel : Inicial
 Año : 3 años
 Sección : Melón
 Área : Comunicación
 Título del proyecto : “DRAMATIZACIÓN DE CUENTOS”.
 Temporización : 6 días
 Profesoras : LEONOR NIMA ESPINOZA, PATRICIA REJAS BUENO,
 MARCIA OJEDA ROSAS.

2. Situación problemática (participan los estudiantes)

En el aula melón de tres años del a I.E. 7076 las Brisas se observa durante las actividades recreativas y en los momentos de juego libre que los niños discuten y pelean constantemente por diferentes motivos, por ello vemos necesario realizar este proyecto” Dramatización de Cuentos sobre la importancia del respeto” con la finalidad de mejorar las habilidades sociales y comunicativas en los niños y así favorecer la convivencia entre los niños del aula Melón.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
SE EXPRESA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, 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. • 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

		<p>le preguntan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.
<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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) • 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.
<p>CREA PROYECTOS A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES.</p>	<p>Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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.). • 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.
<p>PERSONAL SOCIAL</p> <p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye y asume normas y leyes • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. • Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce.

4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Negociación del proyecto.	Asamblea, cuento y diálogos.	Papelotes, plumones.
Cuento Lena se porta Mal	Video, cuento	Tarjetas.
CUENTO EL RATONCITO OR	Canciones y video.	Tarjetas
Elaborar de máscaras	Decorarán su máscara con diversos materiales.	Cartón, témperas, pinceles, goma, lentejuelas, plumas, papeles de color
Elaborar disfraces con costales	Decoran un disfraz con creatividad.	Costal de rafia, témperas, cartulinas de color, plumones, goma
Dramatizar un cuento EL RATONCITO OR	Dramatizan un cuento	Disfraces y máscaras, micro.

PROGRAMACIÓN GENERAL		
Institución Educativa Pública 7076 “Las Brisas” Nivel: Inicial Edad: 3 años Secciones: Melón		
Área: Comunicación Título de proyecto: “DRAMATIZACIÓN DE CUENTOS”. Temporización: 6 días Profesora: Nima Espinoza Leonor, Ojeda Rosas Marcia, Rejas Bueno Patricia		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción: personas, personajes y animales. • Cuentos <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnica gráfico-plásticas: decorar sus máscaras. 		<ul style="list-style-type: none"> - Expresa en forma oral el mensaje de un cuento un cuento con material gráfico. - Expresa en forma oral el mensaje del cuento mediante el dialogo. - Expresa en forma oral el cuento a través de una dramatización. - Demuestra originalidad al realizar la técnica grafico plástica al decorar una máscara manipulando material. - Demuestra originalidad al realizar la técnica grafico plástico de elaboración de disfraces con material reciclado.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>EXPRESIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar en forma oral <p>PENSAMIENTO CREATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad 		<p>Valor: Respeto</p> <p>Escuchar con atención. Participando con alegría</p> <p>Valor: Solidaridad</p> <p>Compartir lo que se tiene.</p>

3.3.2.2. Actividades de aprendizaje

Actividades			
<u>Actividad 1: (35 min.)</u>			
Expresar en forma oral la planificación de actividades del proyecto participando con alegría			
INICIO			
<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el cuento de” La niña desobediente” luego contestan a las preguntas ¿Cómo se comporta Diana? ¿Por qué se comportaba así? ¿Te gustaría ser como Diana? https://youtu.be/G32IDBfC56Y - ¿Saben ustedes respetarse entre amigos? ¿En tu aula los niños se respetan? 			
PROCESO			
<ul style="list-style-type: none"> - Percibe las imágenes de escenas de niños quitando los juguetes, niños pelando con los compañeros, etc. ¿Es correcto que los niños se quiten los juguetes?¿Estará bien que los niños peleen? - Relaciona las imágenes con sus propias acciones en los momentos de juego al responder algunas preguntas: ¿compartes tus juguetes? ¿Todos están felices al jugar con sus amigos? ¿Podrías utilizar las palabras mágicas para pedir algo a tus amigos? - Organiza sus ideas para expresar que acciones pueden realizar para mejorar las relaciones con sus compañeros durante el juego con sus compañeros. - Expresa en forma oral sus ideas para expresar las acciones que puede realizar para mejorar las relaciones con sus compañeros. Para ello la profesora realiza las siguientes preguntas y las registra en un papelote: 			
¿Qué QUEREMOS HACER?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿CUÁNDO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAMOS?
SALIDA			
Evaluación. Expresa en forma oral la planificación de actividades para su proyecto dramatización cuentos participando con alegría.			
Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Te fue fácil o difícil plantear las actividades?			
Transferencia.: Dialoga en casa acerca de las buenas acciones que debe tener para jugar con sus compañeros.			

Actividad 2: (35 min.)**Expresar en forma oral el mensaje de un cuento escuchando con atención****INICIO**

- Los niños hacen una ronda y juegan al abrazo, se abrazan uno por uno, empezando de lado, luego repiten hacia el otro lado, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué han hecho? ¿Te gusto que tus amigos te abracen? ¿Por qué se deben abrazar?
- ¿Por qué se abrazan las personas?

PROCESO

- Percibe al escuchar el video del cuento de “Lena se porta mal”.
<https://youtu.be/SKRecNeYRxI>
- Relaciona al personaje del cuento Lena, con sus amigos, a través de láminas respondiendo a las preguntas: ¿Qué han visto en el video? ¿Por qué Lena pega a su compañera? ¿Por qué Lena empujó muy fuerte a su compañera?
- Organiza sus ideas para mencionar el valor del respeto entre compañeros del aula.
- Expresa en forma oral el mensaje del cuento del valor del respeto entre compañeros.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral el mensaje del cuento del valor del respeto en forma individual.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue fácil o difícil conocer el mensaje del cuento? ¿Cómo debemos respetarnos entre compañeros?
- Transferencia: En casa comenta a sus padres el mensaje del cuento de Lena se porta mal.

Actividad 3: (35 min.)**Expresar en forma oral un cuento mediante el dialogo compartiendo con sus compañeros****INICIO**

- Los niños entonan la canción “Yo tengo muchos amigos”, haciendo una ronda, responden a las siguientes preguntas ¿Qué nos dice la canción? ¿Por qué hiciste una ronda? ¿Quiénes son tus amigos? <https://youtu.be/relczMP1nb4>
- ¿Todas las personas son tus amigos?

PROCESO

- Percibe al escuchar el cuento, el “Ratoncito Or”, compartiendo con sus compañeros. <http://www.circulo.com.ar/catalogo/infantiles/festinino-cuentos-de-hoy.html>
- Relaciona los personajes del cuento con actividades de su vida diaria respondiendo a las preguntas: ¿Alguien de ustedes tiene temor a expresarse entre amigos? ¿Por qué?
- Organiza sus ideas para mencionar el mensaje del cuento NO TENER MIEDO a los demás.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral el mensaje del cuento del “Ratoncito Or”, mediante el dialogo, en forma individual.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste del cuento? ¿Te fue fácil o difícil hablar del personaje? ¿Qué debes hacer para no tener miedo de hablar con tus amigos?
- Transferencia: Comenta a tus padres lo que aprendió hoy del cuento “El Ratoncito Or”.

Actividad 4: (35 min.)

Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástica al decorar una máscara manipulando material, ayudando a sus compañeros.

INICIO

- Los niños se ponen en forma circular y jugaran la “Papa se quema” con una pelota de trapo pasaran la pelota diciendo la papa se quema, la papa se quema y cuando se dice fuerte la papa se quemó la pelota deja de pasar y el niño que se quedó con la pelota dirá que personaje quisiera ser de los cuentos que anteriormente escucho.
- ¿Podrán elaborar una máscara para un cuento?

PROCESO

- Percibe los materiales que tiene en sus mesas: máscara de cartón, temperas, pinceles, goma, lentejuelas, plumas y papeles de colores.
- Asocia los materiales con la acción que va realizar.
- Ensaya las formas que va realizar con la tempera, pinceles, etc.

SALIDA

- Evaluación: Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástica al decorar su máscara con creatividad, ayudando a sus compañeros.
- Metacognición: ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad hacer la máscara?
- Transferencia: En casa con ayuda de tus papitos decora una máscara.

Actividad 5: (35 min.)

Demuestra originalidad al realizar la técnica gráfico plástico de elaboración de disfraces con material reciclado, ayudando a sus compañeros.

INICIO

- Los niños reciben la visita de un hada madrina. Quién comparte con los niños diálogos acerca de su disfraz ¿De qué estoy disfrazada? ¿Por qué vine a si?¿Qué haré con mi disfraz?
- ¿Podrán elaborar un disfraz para un cuento?

PROCESO

- Percibe sobre la mesa costales de rafia, témperas, papeles de color, pinceles, goma, cartulinas de color,
- Asocia los materiales con el cuento que quiere representar a sus amigos y Padres. “El ratoncito or” escogiendo cada niño su personaje del cuento, para luego seleccionar su disfraz.
- Ensaya diferentes maneras de decorar y pegar en el costal de rafia, utilizando los diferentes materiales pensando que podrá representar con el disfraz que va realizar.

SALIDA

- Evaluación: Demuestra originalidad al realizarla técnica grafico plástica al elaborar su disfraz con material reciclado, ayudando a sus compañeros.
- Metacognición: ¿Cómo lo hiciste? ¿Tuviste alguna dificultad?
- Transferencia: En casa comenta a tus padres como realizar un disfraz.

Actividad 6: (35 min.)

Expresar en forma oral al dramatizar los personajes de un cuento “El Ratoncito Or” asumiendo las normas de convivencia.

INICIO

- Previo a una invitación a los Padres de Familia del aula
- Los niños entonan la canción “Cómo están mis amigos cómo están” realizando movimientos corporales, luego responden a las preguntas ¿A quién han cantado? ¿Cómo están los niños? <https://youtu.be/5k5bMlfho04>

- ¿Saben ustedes por qué sus Padres están aquí?

PROCESO

- Percibe En el patio un escenario con los detalles del cuento El Ratoncito Or
- Relaciona los hechos y sucesos del cuento El Ratoncito Or de acuerdo a la secuencia de las acciones con su personaje que va representar.
- Organiza sus ideas al representar al personaje disfrazado.
- Expresa en forma oral al dramatizar un cuento el ratoncito Or a sus compañeros, asumiendo normas de convivencia.

SALIDA

- Evaluación: Expresa en forma oral al dramatizar los personajes de un cuento el Ratoncito Or asumiendo las normas de convivencia
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Te fue fácil o difícil representar al personaje del cuento “El Ratoncito Or”?
- Transferencia: En casa dramatiza a algún personaje de un cuento narrado por tus Padres.

3.3.2.3. Materiales de apoyo

Actividad 1



<https://images.app.goo.gl/rNCRHRSua4zErYuL9>



<https://images.app.goo.gl/Hgutp9EGa9Qk7VSK7>

Actividad 2



<https://images.app.goo.gl/vRVVgwT7MDXoubWcA>

Actividad 3

El Ratoncito Or



<https://images.app.goo.gl/v85ZPDmgyqJ6VJP37>

Actividad 4



<https://images.app.goo.gl/e81ZvXpDE66KvNgS6>



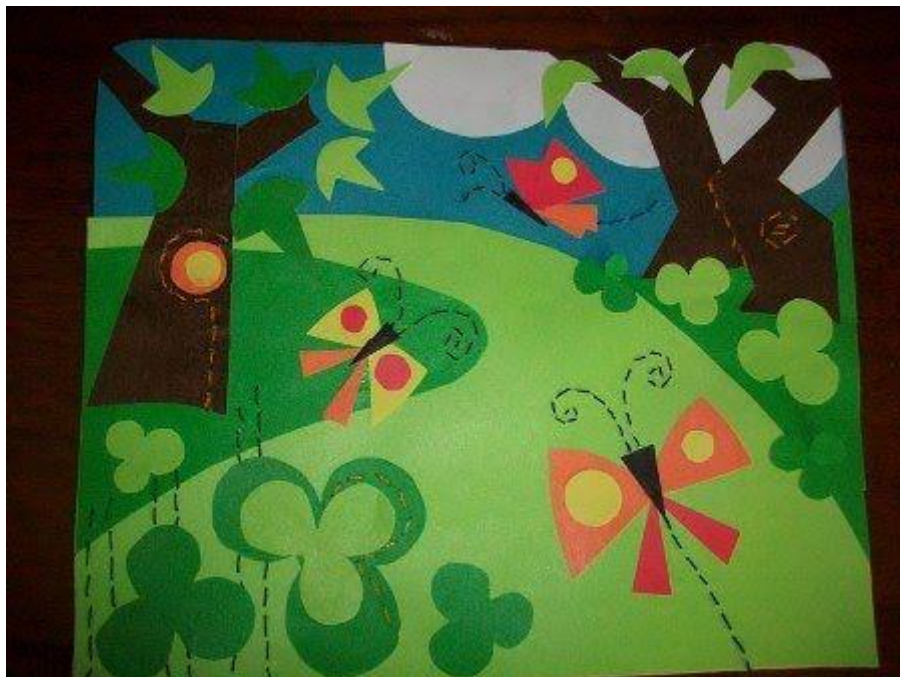
<https://images.app.goo.gl/1XudFuSS27gRi3uG8>

Actividad 5



<https://images.app.goo.gl/rsgsQuf1c9K9QJni6>

Actividad 6



<https://images.app.goo.gl/feXVDdvDATqPo3wR6>

3.3.2.4 Evaluaciones de proceso y final de proyecto

Rubrica de Evaluación	
Descriptor de calidad	Calificación
Expresa en forma oral el dialogo del personaje elegido con claridad.	A
Expresar en forma oral el dialogo del personaje elegido con poca claridad y con ayuda	B
Expresar en forma oral el dialogo del personaje elegido con dificultad	C

CONCLUSIONES

- El presente documento detalla la situación actual de una I.E. Pública de Chorrillos el cual es motivo de nuestro trabajo, donde se pone de manifiesto sus fortalezas y debilidades teniendo en cuenta las características de los niños y padres de familia de la comunidad educativa pública, obteniendo sus debilidades motivo de preocupación y desarrollo de la Suficiencia Profesional donde el objetivo es de mejorar las habilidades comunicativas en los niños de tres años, proponiendo sesiones de aprendizaje, didácticas, significativas y novedosas centradas en mejorar las competencias comunicativas de expresión y comprensión.
- Se ha venido revisando los distintos Paradigmas y teorías relevantes para nuestra labor pedagógica. Como una reflexión al trabajo diario, por lo que proponemos enfocarnos en la Teoría Sociocognitivo – humanista que es el que enrumba con carácter significativo y motivador nuestro trabajo docente, donde el niño es el protagonista de su propio aprendizaje y por ende nosotros los docentes como mediadores formemos niños de un mañana mejor.
- La aplicación de nuestras estrategias de aprendizaje mejorarán las habilidades comunicativas de nuestros niños de tres años, ya que han sido elaboradas con todo el entusiasmo y el apoyo de las diferentes corrientes que han dado luces a nuestro trabajo.
- El paradigma Socio constructivo Humanista permite que la acción pedagógica tenga una línea más entendible y organizada, tomando un mayor énfasis a las destrezas valores para aterrizar en contenidos a través de los métodos.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de los diferentes niveles empoderarse del Paradigma Socio Cognitivo Humanista ya que este guía de manera clara la acción pedagógica.
- Sugerir siempre a los padres que apoyen a estimular las habilidades comunicativas.
- La aplicación de estas actividades favorecen al estudiante para desarrollar o mejorar las habilidades comunicativas.

REFERENCIAS

- Aprender. (15 de mayo de 2014). *Biografía de Martiniano Román Pérez*. Obtenido de <http://aprendercurriculum.blogspot.com/2014/05/biografia-de-martiniano-roman-perez.html>
- Cole, M. (1985). *The zone of proximal development: where culture and cognition*. Cambridge: Cambridge University.
- Latorre, M. & Chalco-Bringas. (2017). *Paradigma Sociocognitivo _ Humanista: Definición de conceptos básicos*. Obtenido de http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/67_DEFINICIONES%20de%20COMPETENCIAS%202.pdf
- Latorre, M. (2010). *Paradigma Socio-Cognitivo Humanista : Desarrollo y Evaluación de Capacidades y Valores en la Sociedad del*. Lima, Perú: Universidad Privada Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2014). Mapas de progreso del aprendizaje (MPA) y rutas de Aprendizaje (RA) en Perú – 2013. *Revista de investigación en psicología*.
- Latorre, M. (2016). *Nuevas perspectivas sobre educación*. Lima, Perú: UMCH.
- Latorre, M. (2018). Fe, don y compromiso. *Revista Educa UMCH*.
- Latorre, M. (2019). *Aprendizaje Significativo y funcional*. Lima, Perú: UMCH.
- Latorre, M. (2019). *Paradigma Cognitivo*. Lima, Perú: UMCH.
- Latorre, M. (2019). *Teoría del procesamiento de la información*. Lima, Perú: UMCH.
- Latorre, M.; Seco del Pozo, C. J. (2006). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad*. (Tomo I y III ed.). Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Obtenido de Dirección General de la Educación Básica Regular: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Diseño Curricular Nuevo para una nueva sociedad- Iregular*. Lima, Perú: World color Perú S.A.

Nyu Law. (06 de 2016). *In memoriam Jerome Bruner*. Obtenido de www.psych.nyu.edu/bruner

Pérez, J., & Merino, M. (2013). *Definición de procesos cognitivos*. Obtenido de <https://definicion.de/procesos-cognitivos/>

Valer, L. (2005). *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. Lima: UNMSM.

Páginas web

<https://images.app.goo.gl/feXVDdvDATqPo3wR6>

<https://images.app.goo.gl/rsgsQuf1c9K9QJni6>

<https://images.app.goo.gl/1XudFuSS27gRi3uG8>

<https://images.app.goo.gl/e81ZvXpDE66KvNgS6>

<https://images.app.goo.gl/v85ZPDmgyqJ6VJP37>

<https://images.app.goo.gl/vRVVgwT7MDXoubWcA>

<https://images.app.goo.gl/Hgutp9EGa9Qk7VSK7>

<https://images.app.goo.gl/rNCRHRSua4zErYuL9>

<https://youtu.be/5k5bMlfho04>

<https://images.app.goo.gl/h8662kRwcjgYQhZG8>

<https://images.app.goo.gl/ScSddbTMAXj7Fg9U9>

<https://images.app.goo.gl/VNjpFUzHYvLMbocw6>

<https://images.app.goo.gl/EVTu3RNsYWvXyZJ97>

<https://images.app.goo.gl/9Kq3CCmJGS8mhiHy5>

<https://images.app.goo.gl/Pn6x8HsNjua1NDLW6>

<https://images.app.goo.gl/Q4uux15KtBHA8zKEA>

<https://images.app.goo.gl/UYiPvDZEaeo8L37a8>

<https://images.app.goo.gl/4175C22voZi9B1br8>

<https://images.app.goo.gl/xuWNX4fmeTXSEPFA8>

<https://images.app.goo.gl/t1md7H6NpoQAW1mi8>

<https://images.app.goo.gl/5KrS5az72EPCvnTR6>

<https://images.app.goo.gl/HoxnbWiRhb2rgCps6>

<https://images.app.goo.gl/Yq36P6UTV4LyqH778>

<https://images.app.goo.gl/8BezCcA8art3DHmy7>

<https://images.app.goo.gl/dap4xyjAeTS1EX8V9>
<https://images.app.goo.gl/oDv2kaWp1SXcGUkd8>
<https://images.app.goo.gl/YsDaL9fGZFTbkGCJA>
<https://images.app.goo.gl/MP1bfmegPfsoMoVD7>
<https://images.app.goo.gl/a99d2gyDTECNuqXXA>
<https://images.app.goo.gl/sWB2qaZHJou9opEZA>
<https://images.app.goo.gl/2FsSrgjqLK4Re626>
<https://images.app.goo.gl/fZpbZEL2bBdfuLFr5>
<https://images.app.goo.gl/oLkX7Y3weARiFxy9>
<https://images.app.goo.gl/dKQMBHXYBBWw61Mv8>
<https://images.app.goo.gl/9aiLFjTzF6CkRE5g9>
<https://images.app.goo.gl/7zAHrLKaXPJ2jXdL9>
<https://images.app.goo.gl/VznLVWUwBKV6Jh5g7>
<https://images.app.goo.gl/5t9Sbg1RXiMbWZBJA>
<https://images.app.goo.gl/PjCnXWWXHHS483L78>
<https://images.app.goo.gl/hxz1Zd16L4K8WtxLA>
<https://images.app.goo.gl/iva7DYcv1Yib4DD38>
<https://images.app.goo.gl/S4ZKXmPsLhZHpaN7>
<https://images.app.goo.gl/eZvjSNkFJMjby5QPA>
<https://images.app.goo.gl/tjQ9SDC1rN9zdQxP8>
<https://images.app.goo.gl/8XS4mneFEUvR7Nss9>
<https://www.gallinapintadita.com/canciones/letras/>