



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de 3 años de educación inicial de una institución educativa privada de Santiago de Surco

AUTORES:

AGUIRRE RODRIGUEZ, Adriana Scarlett
VELA ZARATE, Mariagrazia

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:
Educación Inicial

Dedicatoria

A Dios por fortalecerme y darme fuerzas
en momentos difíciles, a mis padres por su
gran apoyo en todas mis decisiones
profesionales y su gran amor incondicional.
Adriana Aguirre Rodríguez

A Dios y a la virgen María por fortalecerme en cada
momento vivido, a mi mamá por su amor y apoyo
que desde el cielo me lo brinda, a mi tía Isabel
por su apoyo incondicional y a mi hija por
ser el motivo de todos mis esfuerzos y logros.
Mariagrazia Vela Zárate

Agradecimientos

A Dios por brindarnos salud y guía en este camino profesional.

A la universidad Marcelino Champagnat por darnos la oportunidad de formarnos con valores.

A nuestros maestros por sus constantes enseñanzas, paciencia y dedicación.

A nuestras familias por su apoyo incondicional y amor.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2020

Nombres:

Adriana Scarlett

Apellidos:

Aguirre Rodríguez

Ciclo:

Enero-febrero

Código UMCH:

77063816

N° DNI:

77063816

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:

Mariagrazia

Apellidos:

Vela Zarate

Ciclo:

Enero-febrero

Código UMCH:

47274920

N° DNI:

47274920

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, __ de febrero de 2020

Firma

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de tres años de una institución educativa privada en Santiago de Surco. Para ello, se basa en el Paradigma Sociocognitivo Humanista de: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner (cognitivo), Lev Vygotsky y Reaven Feuerstein (social y cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Diez (Teoría de la Inteligencia). A través de esta propuesta, el estudiante se vincula con competencias, capacidades y destrezas; donde no solo adquiere conocimientos, sino también aprende valores para que pueda socializar con sus conocimientos en esta sociedad cambiante. Así, esta propuesta contiene en el primer capítulo esta la planificación del trabajo de suficiencia profesional, el segundo el marco teórico y como último capítulo la programación curricular.

ABSTRACT

The purpose of the professional sufficiency paper, presented below, is to design a didactic proposal for the development of mathematical competencies in three years old preschool students from a private educational institution in Santiago de Surco. It is based on the Humanist Sociocognitive Paradigm of: Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vygotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Diez (Theory of Intelligence). Through this proposal, the student is linked with competences, capacities and skills; where not only acquires knowledge, but also learns values so that he or she can relate what they have learned to this changing society. This proposal contains in the first chapter, the professional sufficiency paper's planning; the second chapter, the theoretical framework and the last chapter, the curricular programming.

ÍNDICE

Introducción	5
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	6
1.1. Título y descripción del trabajo	6
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	6
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	7
1.4. Justificación	8
Capítulo II: Marco teórico	9
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	9
2.1.1 Paradigma cognitivo	9
2.1.1.1. Piaget	9
2.1.1.2. Ausubel	11
2.1.1.3. Bruner	13
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	15
2.1.1.4. Vygostsky	16
2.1.1.5. Feuerstein	17
2.2. Teoría de la inteligencia	18
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	18
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	20
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	21
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	21
2.3.2. Competencia: definición y componentes	22
2.3.3. Metodología	22
2.3.4. Evaluación	23
2.4. Definición de términos básicos	24
Capítulo III: Programación curricular	26
3.1. Programación general	26
3.1.1. Competencias del área	26
3.1.2. Estándares de aprendizaje	27
3.1.3. Desempeño del área	28
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	29
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	29
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	30
3.1.7. Métodos de aprendizaje	31
3.1.8. Panel de valores y actitudes	32
3.1.9. Definición de valores y actitudes	33
3.1.8. Evaluación de diagnóstico	34
3.1.9. Programación anual	36
3.1.10. Marco conceptual de los contenidos	37
3.2. Programación específica	38
3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades	38
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	39
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	40
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	51
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	62
3.2.2. Proyecto de aprendizaje	64
3.2.2.1. Programación de proyecto	68
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	69
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	72
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de Proyecto	74
Conclusiones	75
Referencias	76

INTRODUCCIÓN

En estos últimos años nuestro mundo ha sufrido muchos cambios, uno de ellos es el avance acelerado de la tecnología y el impacto en nuestra vida. Un claro ejemplo es la globalización, la cual es considerada un fenómeno económico y cultural dado por las empresas multinacional más grandes, unidos a la tecnología esencialmente con la informática, transportes y telecomunicaciones. Debido a todos estos cambios continuos existen herramientas tecnológicas de enseñanza, a través de celulares, computadoras, tablets, proyectores, smathboards, internet donde se puede encontrar numerosas fuentes de información, dando origen a las TICS influyendo de esta manera a una innovadora y moderna educación.

Ante estos cambios se generan nuevas necesidades en la sociedad dando como respuesta al paradigma sociocognitivo – humanista que propone el desarrollo de las capacidades en las personas de una manera integral, de valores, habilidades y conocimientos. Asimismo, se propone construir una sociedad responsable, generando personas capaces de poder procesar la información, comprenderla y transformarla en conocimientos y así poder brindar a la sociedad para un bien común.

El mundo de hoy exige educar de forma innovadora, que la educación sea por competencias, capacidades y destrezas, por ello implica que el docente sea una persona competente, didáctico y ético, para que sus estudiantes sean capaces de poner en práctica lo aprendido en diferentes situaciones que se le presenten a lo largo de su vida. Este debe saber, saber hacer y saber ser; en comunidad manteniendo armonía, cooperación y tener la capacidad de adaptarse a los continuos cambios.

Por ello el presente trabajo de suficiencia profesional tiene como finalidad diseñar sesiones de aprendizaje, para la resolución de problemas y para la resolución de problema de forma, movimiento y localización en estudiantes de tres años de una institución educativa privada de Santiago de surco.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1 Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de 3 años de educación inicial de una institución educativa privada de Santiago de Surco, Lima

Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, contiene los objetivos y justificación. Además, contiene el diagnóstico de la realidad pedagógica, sociocultural y de implementación de la institución educativa, con el objetivo de planificar respondiendo a una realidad y necesidad concreta, tal y como se realizará a lo largo del ejercicio profesional.

El segundo capítulo presenta con profundidad y precisión científica los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y sociocontextuales del aprendizaje, dando así una base sólida a lo elaborado en el tercer capítulo.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico. Así, se incluye las competencias, estándares y desempeños dados por el Ministerio de Educación para el área de matemática en el nivel de inicial para la edad de 3 años, los que luego serán disgregados en sus elementos constitutivos y detallados en los diferentes documentos de programación, como el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, las definiciones de los mismos, procesos cognitivos, etc. Todo ello, se concretiza en la programación de unidad, actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones, las que se encuentran articuladas entre sí, guardando una perfecta lógica y relación con las competencias.

1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa está ubicada en Santiago de Surco, a sus alrededores hay dos parques temáticos y un parque público, así mismo una loza deportiva, y un supermercado. Sin embargo, se encuentra a larga distancia una comisaría, por este motivo se

observa la falta de apoyo de las autoridades respecto a personas del mal vivir que fomentan el desorden en el parque público.

La institución es privada, consta con el segundo ciclo del nivel educativo inicial con un total de cincuenta niños de las edades de tres, cuatro y cinco años. También posee cuatro aulas, tres de ellas para cada edad y la cuarta es un aula de psicomotricidad.

El centro educativo ofrece seguimiento psicológico para los alumnos y las familias, así como, talleres de karate y música exclusivos para el alumnado. Posee recursos educativos tales como un televisor en cada aula, material psicomotor, radios, micrófonos y parlantes los cuales permiten un óptimo desarrollo de las actividades.

En cuanto a los padres de familia se muestran atentos a las necesidades básicas de sus hijos, sin embargo, la falta de compromiso y desinterés al asistir a las reuniones convocadas por el nido, no permiten el desarrollo integral de sus hijos. Por otro lado, un aproximado de 10% de las familias son disfuncionales ya que presentan separaciones de los padres debido a sus diferencias.

El alumnado como ya se mencionó anteriormente son de tres, cuatro y cinco años. Los niños son hábiles, creativos, proactivos, cariñosos y nobles, en su mayoría muestran apertura para aprender. En el área de matemática presentan dificultad en algunos aspectos como, nociones espaciales, temporales, lateralidad y correspondencia.

1.3 Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

Objetivo general

Formular una propuesta didáctica para desarrollar las competencias matemáticas en estudiantes de tres años en de una institución educativa privada de Santiago de surco, Lima.

Objetivos específicos

Diseñar sesiones de aprendizaje para la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de tres años en de una institución educativa privada de Santiago de surco, Lima.

Diseñar sesiones de aprendizaje para resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de tres años en de una institución educativa privada de Santiago de surco, Lima

1.4 Justificación

Esta propuesta didáctica está dirigida para niños de tres años de una institución educativa privada en el distrito de Santiago de Surco, los cuales presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades matemáticas, puesto que la institución educativa utiliza una metodología tradicional, las actividades programadas no motivan al estudiante y se utiliza estrategias poco novedosas en el proceso de aprendizaje-enseñanza.

Es importante resaltar que los docentes deben ser capacitados constantemente para que puedan ejercer correctamente y beneficiar a sus estudiantes. La capacitación brinda nuevas estrategias de enseñanza y el correcto uso de los materiales didácticos, de esta manera las docentes podrían programar sesiones de clases innovadoras y creativas para que los niños vuelvan a tener el deseo y el interés de aprender.

Por todo lo mencionado anteriormente, diseñaremos una propuesta dinámica y creativa que permitirá el desarrollo de las competencias matemáticas teniendo en cuenta el actual diseño curricular, de acuerdo a los enfoques y las competencias para poder guiar a los docentes a realizar su labor utilizando una metodología activa desde un enfoque del Paradigma sociocognitivo – humanista con los aportes de los autores: Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky y Feuerstein, Sternberg, Román y Díez; logrando en sus estudiantes un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1 Bases teóricas del paradigma cognitivo

2.1.1 Paradigma cognitivo

De acuerdo lo que menciona Latorre (2016) a inicios del siglo XX se dio el paradigma cognitivo, planteando diferentes teorías sobre el desarrollo del conocimiento de la mente humana, centrado en los procesos mentales del estudiante, por medio de este paradigma se puede dar significado y sentido a los hechos y conceptos, es decir al aprendizaje constructivo y significativo.

2.1.1.1 Piaget

Jean Piaget nació el 9 de agosto de 1896 en Suiza, fue uno de los más grandes representantes del paradigma sociocognitivo, se interesó por la psicología infantil, exploró junto a Theodore Simon sobre la inteligencia y el razonamiento infantil. Tuvo tres hijos, los cuales fueron importantes tanto en su vida personal como profesional, ya que utilizó a sus menores para su muy reconocida teoría epistemología genética. (Castillero, 2019).

Según Latorre (2016) refiere que la epistemología genética de Piaget explica la construcción del conocimiento, primero formándose a través de la acción, es cuando el niño explora con sus sentidos los objetos de su alrededor, segundo requiere un organismo activo, recibiendo la información y dándolo a conocer interactuando con el medio que le rodea, tercero utiliza estrategias para conseguir el conocimiento, de acuerdo al desarrollo de su maduración psicológica, finalmente se concluye que la persona no puede aprender sino ha construido sus propias estructuras mentales que realiza la inteligencia.

Según Salas y Vielma (2000) postula que:

Cada acto inteligente está caracterizado por el equilibrio entre dos tendencias polares, asimilación y acomodación. En la asimilación, el sujeto incorpora eventos, objetos, o situaciones dentro de las formas de pensamiento existentes, lo cual constituye estructuras mentales organizadas. En la acomodación, las estructuras mentales existentes se reorganizan para incorporar aspectos nuevos del mundo

exterior y durante este acto de inteligencia el sujeto se adapta a los requerimientos de la vida real, pero al mismo tiempo mantiene una dinámica constante en las estructuras mentales (p.33).

La asimilación es cuando un elemento del exterior llega al cerebro por medio de nuestros sentidos creando un conflicto cognitivo, luego se establece en nuestras estructuras mentales organizándose de manera adecuada, a esto se le llama acomodación, finalmente pasa a un equilibrio donde fomenta la comprensión del nuevo elemento y lo convierte en un conocimiento. Luego, se dirige a un desequilibrio debido a que ingresa nuevos elementos del exterior y vuelve a repetirse el ciclo de las estructuras mentales.

Según el Piaget, el niño desarrolla cuatro niveles llamados estadios, los cuales se dan de manera secuencial, debido que estos tienen una coherencia desde el nacimiento hasta la adultez, ya que se va desarrollando en cada periodo diversos procesos mentales y conductas dependiendo de su edad.

Tabla 1

Estadios	Definición
Estadio sensomotriz (0-2 años)	El niño realiza conductas como gatear, señalar, escuchar, teniendo como base fundamental la estimulación para un buen desarrollo de su mente reforzada por una buena alimentación.
Estadio preoperatorio (2-7 años)	El infante empieza a ser más independiente en su vida, realizando más acciones acordes a su edad, como por ejemplo pintar, contar experiencias, hacer trazos, etc.
Estadio lógico concreto (7-12 años)	El niño puede comprender lo concreto mas no lo abstracto, como por ejemplo problemas matemáticos sencillos.
Estadio lógico formar (12- 15 años)	El menor pasa por una continuidad funcional, es decir cada vez se va desarrollando más.

(Basado en Latorre, 2016)

Profundizando en el estadio preoperatorio que corresponde a las edades de dos a siete años, el niño empieza a ser más autónomo, obtiene un lenguaje más desarrollado, se da el egocentrismo y empieza el juego simbólico, en el cual, el infante establece conversaciones o monólogos para establecer sus propias reglas acompañado de juguetes o algún material concreto.

Como menciona Piaget (1991):

Resulta fácil darse cuenta de que estos juegos simbólicos constituyen una actividad real del pensamiento que es, sin embargo, esencialmente egocéntrica e incluso doblemente egocéntrica. Su función consiste, efectivamente, en satisfacer al yo mediante una transformación de lo real en función de los deseos: el niño que juega con la muñeca rehace su propia vida, pero corrigiéndola según su idea de la misma, revive todos sus placeres o todos sus conflictos, pero resolviéndolos, y principalmente compensa y completa la realidad mediante la ficción (p.35).

En conclusión, nuestra propuesta didáctica desarrollará sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta la etapa preoperatoria ya que está dirigida a niños de tres años. Influirá para que el niño pueda realizar actividades mediante el juego manipulando material concreto, para que establezca sus propias experiencias a través de la exploración y el descubrimiento, de esta manera podrá desarrollar nuevos conocimientos, asimismo el niño podrá desenvolverse fácilmente en el área de matemática.

2.1.1.2 Ausubel

David Paul Ausubel nació el 25 de Octubre de 1918 en Nueva York, Estados Unidos. Fue psicólogo y pedagogo que desarrolló la teoría significativa, estudió en la universidad del estado donde nació. En los años 60 publicó sus obras “Psicología del aprendizaje significativo verbal” y “Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo”. (Ruiza et al., 2004).

Latorre (2016) afirma “el aprendizaje significativo es el aprendizaje en que el estudiante reorganiza sus conocimientos y les asigna sentido y coherencia, gracias a la

manera en que el profesor presenta la información o la descubre por sí mismo”(p.156). El aprendizaje significativo tiene una retención más duradera en la mente del niño, ya que aprende de una manera lógica porque se modifican sus estructuras mentales cognitivas relacionándose con sus saberes previos, es activa ya que hay una manipulación con materiales concretos, por último, es personal porque el niño depende de sus recursos cognitivos, es decir, sus conocimientos previos y la forma de cómo estos se organizan en su mente.

Existen dos tipos de significatividad, la lógica, que se refiere a los contenidos, es cuando el conocimiento se aprende de una manera lógica interna, por ese motivo el aprendizaje que recibe el alumno debe ser coherente, significativo y duradero, mientras que la psicológica, es cuando establece relaciones lógicas entre los conocimientos previos y nuevos ya que si no existe una comprensión lógica y significativa, el alumno no estaría aprendiendo sino memorizando.

La tarea del profesor para motivar a los estudiantes es la de hacer descubrir porque son útiles y funcionales. De esta manera crea en el estudiante expectativas y disposiciones favorables sobre el aprendizaje. El estudiante aprende mejor los contenidos que para él son importantes y relevantes (Latorre, 2016, p.157).

Como menciona Ausubel, el aprendizaje significativo cumple con algunas condiciones, los cuales son primero la motivación, esta condición es fundamental, consiste en que el alumno tenga la disposición para querer y poder aprender. Esta se promueve cuando el alumno tiene buena relación con su profesor y de esta manera pueda sentirse feliz, mostrando una buena actitud en el aula para el aprendizaje. Segundo, los maestros deben tener en cuenta los conocimientos previos de sus alumnos para así relacionarlos con los nuevos conocimientos creando el nuevo aprendizaje. Tercero, los contenidos, debe estar acorde a la edad de los alumnos teniendo un orden lógico y coherente con ayuda de materiales para que el aprendizaje del alumno sea significativo (Latorre, 2020).

Finalmente, la teoría de Ausubel estará presente en cada una de nuestras sesiones de clase, ya que consideraremos que cada actividad diseñada sea desarrollada con una actitud positiva creando así un ambiente ameno tanto para el maestro como para el alumno, conforme lo mencionó Latorre (2020) “Cuando el profesor disfruta enseñando, los alumnos

aprenden disfrutando”. Asimismo, en todas las actividades se tendrá en consideración los saberes previos para relacionarlos con los nuevos contenidos y así poder construir su aprendizaje.

2.1.1.3 Bruner

Jerome Seymour Bruner nació en Nueva York, Estados Unidos el 1 de octubre de 1915, fue un psicólogo y pedagogo, estudio en la universidad Duke university y la universidad de Harvard, uno de sus aportes más importantes fue el curriculum en espiral profundizando en el conocimiento de la psicología en cuanto a la percepción, desarrollo infantil, aprendizaje, la teoría de andamiaje, que se comparan con la de Vygotsky y Piaget. Refutó a Chomsky respecto al desarrollo del lenguaje mencionando que la interacción social es fundamental en el desarrollo cognitivo y del lenguaje (Abarca, 2017).

Como ya se ha mencionado, Ausubel estudió las condiciones para que el aprendizaje sea significativo estas deben ser por recepción y descubrimiento. Para Bruner, lo más importante es que el aprendizaje sea de forma estructural para así poder formar el conocimiento. Según Bruner citado en Latorre (2016) afirma que “el aprendizaje supone el procesamiento de la información y que cada persona lo realiza a su manera” (p.159). Para aprender hay que realizar primero un procesamiento de información en la mente en función a los conocimientos previos.

Según Bruner citado en Latorre (2016) menciona que “El lenguaje facilita el aprendizaje, como instrumento mediador entre el estudiante y el medio social y herramienta para poner en orden el ambiente” (p.160). Para lograr una mejor comprensión no solo basta los conocimientos, sino también es fundamental el lenguaje para construir un intercambio de conocimientos a través del dialogo o la expresión oral.

Según Latorre (2016) “El objetivo es lograr que el estudiante se convierta en auto-aprendizaje” (p.162). Bruner menciona que esto se logra a través del reforzamiento, este se produce con la ayuda necesaria de un mediador para no generar dependencia en el estudiante. Es decir, que el maestro debe lograr la autosuficiencia en el niño con respeto a una problemática.

Bruner propone que la educación se construye mediante un “currículo en espiral” guiado por un mediador, esto quiere decir, que el conocimiento del estudiante se debe profundizar hasta llegar a la comprensión. El aprendizaje se da primero a través de una acción directa, después mediante una representación gráfica y finalmente se brinda en forma teórica. (Guilar, 2009)

Tal y como lo menciona Guilar (2009) “La educación consiste en construir “currículos en espiral”. Es decir, modos de profundizar más y mejor en un determinado corpus de conocimiento en función del entendimiento que corresponda al desarrollo cognitivo del alumno” (p.237).

Para poder realizar un buen proceso de aprendizaje, la motivación juega un rol importante para mantener activo al estudiante en todo momento. Este proceso Ausubel refiere que el alumno debe tener la disposición de aprender para poder comprender dicho conocimiento, en cambio Bruner considera que la motivación se da en forma extrínseca, esto quiere decir que el mediador o el maestro debe motivar al estudiante con la función de conectar los aspectos cognitivos y afectivos despertando y manteniendo el aprendizaje en toda la actividad (Carrillo et al., 2009).

Bruner presenta el concepto del andamiaje para el proceso de aprendizaje del estudiante, así como lo menciona Guilar (2009) “Esta metáfora hace referencia a un hecho observado en distintos trabajos. Cuando un adulto interactúa con un niño o niña con la intención de enseñarle algo tiende a adecuar el grado de ayuda al nivel de competencia que percibe de él o ella. A menor competencia, mayor será la ayuda que le proporcionará el adulto. (p.239). Por ejemplo, cuando un niño desea aprender a manejar bicicleta, el adulto le brinda su ayuda tanto teórica como práctica, a esto Bruner lo denomina el andamio, cuando el instructor observa que la ayuda ya fue necesaria para que el niño pueda montar la bicicleta, el resultado final será retirar la ayuda y así el niño aprenderá de forma significativa. (Guilar, 2009).

Bruner asegura que hay tres modos básicos de aprender nuevos conocimientos los cuales denomina:

Tabla 2

Modos de representación	Definición	Ejemplo
Enactiva	Representa las acciones evidentes y claras para que el estudiante pueda descubrir el nuevo conocimiento.	Jugando tenis, en una cancha con una pelota, raqueta y net se representa el deporte.
Icónica	Representa a través de imágenes o esquemas, el aprendizaje.	Se muestra las imágenes de los objetos que se utiliza para realizar el deporte.
Simbólica	Representa una cosa mediante un símbolo escrito (números, letras, signos)	Representa el deporte tenis mediante la palabra TENIS

(Basado en Guilar, 2009)

En conclusión nuestras sesiones de aprendizaje del área de matemática para niños de 3 años estarán acordes a lo que menciona Bruner. En las sesiones de clase se tomará en cuenta la ayuda necesaria del docente para que el niño pueda aprender de manera autónoma a través del descubrimiento, curiosidad y sus propias experiencias. Para lograr un aprendizaje optimo, el niño estará motivado durante toda la sesión.

2.1.2 Paradigma socio-cultural-contextual

El paradigma socio cultural da como fundamento a la filosofía, sociología y economía en una sociedad, que se dio durante la época de la revolución rusa entre los años 1920-35. Uno de sus más grandes representantes son Vygotsky y Feurstein. Este paradigma establece tres ideas pedagógicas importantes, la primera es que la persona necesita de interacción social para su proceso de aprendizaje, la segunda requiere de herramientas y signos para adquirir nuevas habilidades y la tercera, el aprendizaje se da de manera dirigida para formar los procesos de aprendizaje del niño (Latorre, 2016).

2.1.1.4 Vygotsky

Lev Semyonovich Vygotsky nació en 1896 en Orsha, Bielorrusia. Estudió derecho en la universidad de Moscú, cuatro años después empezó a dar clases de psicología y lógica. Desarrolló una sólida formación en Filosofía, Semiología, Literatura, Psicología, Pedagogía y conocimientos en Arte y Estética. Las publicaciones de Vygotsky se dio a conocer mediante sus textos, publicaciones, manuscritos por voces de familiares y amigos, como también de apuntes por discípulos y colegas con los que compartió sus ideas (Sulle et al., 2014).

Según La Torre 2016 “En el lenguaje se manifiesta muy bien el proceso de interiorización, pues al principio se utiliza para la comunicación interpersonal, (proceso inter-psicológico) y luego, se utiliza en el plano del lenguaje interno (proceso intrapsicológico)” (p.165). Vygotsky menciona que los procesos cognitivos de un estudiante se da por la ayuda de un experto ya sea un adulto o maestro hacia el alumno, a esto se le llama interpersonal, luego de ello el aprendiz asimila dicha información haciéndola suya, a este proceso se le denomina intrapersonal.

Por consiguiente en cada una de las actividades los estudiantes utilizan instrumentos por parte del maestro, Vygotsky los denomina herramientas y signos. Las herramientas son los objetos o materiales concretos que el estudiante usa para interiorizar el aprendizaje y los signos es lo inmaterial o significativo que se da mediante la escritura, la palabra, los números, el arte, etc. (Latorre, 2016).

Los instrumentos son mediadores que transforman la realidad en lugar de imitarla. La apropiación por parte del sujeto de tales instrumentos permite la transformación de mundo y del mismo sujeto. Este concepto de “apropiación”, de Vygotsky esta próximo al de “adaptación”, de Piaget, como un equilibrio de asimilación y acomodación (Latorre, 2016, p.166).

Vygotsky nos habla sobre tres niveles de desarrollo de la persona, la primera es, la zona de desarrollo real (ZDR) es cuando el sujeto puede lograr el aprendizaje ya interiorizado en sus esquemas mentales, mientras que la segunda es la zona de desarrollo próximo (ZDPROX) la cual se da de dos maneras, directamente, cuando te enseña un

mediador ya sea un maestro o una persona con más experiencia o indirectamente logrando el aprendizaje obteniendo información por medio de libros, textos, material visual, entre otros. Existe otro mecanismo llamado apropiación del yo, es donde se pone en práctica lo que aparentemente se aprendió y por último la zona de desarrollo potencial (ZDPOT) es cuando el niño es capaz de capturar la información que el mediador le brinda acorde a su edad y sus capacidades logrando el aprendizaje (Coll, et al., 1990).

El aprendizaje del estudiante se da con la orientación de un profesor, este debe ser el mediador que brinda los recursos y herramientas para que el estudiante pueda internalizar la información, luego poder comprenderla dentro de sus esquemas mentales apropiándose del nuevo conocimiento y finalmente resolver el conflicto cognitivo que se presentó desde un inicio (Charla magistral, 2020).

En conclusión la teoría de Vygotsky nos ayudará en la elaboración de nuestra programación curricular ya que se tomará en cuenta la prueba de entrada (lista de cotejo) para poder saber en qué nivel de aprendizaje se encuentran los estudiantes y de esta manera priorizar los contenidos. Asimismo, brindarles herramientas para que puedan interiorizar los nuevos conocimientos de manera más práctica e innovadora.

2.1.1.5 Feuerstein

Reuven Feuerstein nació el 21 de agosto de 1921 en Botosan, Rumania. Fue a la escuela “Teachers college” y estudió psicología en la Universidad de Onesco pero tuvo que retirarse antes de tener el grado, asimismo siguió con su educación en Suiza. En el año 1950 fue alumno de Andrey Rey y Jean Piaget obteniendo su licenciatura en psicología, y el posgrado en psicología general y clínica, en el año 1970 terminó su doctorado en psicología del desarrollo en la Sorbona. Los estudios más importantes que realizó son de la psicología del desarrollo, la clínica y la cognitiva desde su perspectiva transcultural (Noguez, 2002).

Según La Torre (2016, p.173) Feuerstein plantea la teoría de la modificabilidad cognitiva consiste en favorecer al proceso educativo de los niños sin excluir a ningún niño teniendo condiciones especiales. A través de “la medición” como así lo denomina, potencia

su aprendizaje adaptándose a su contexto social y logrando en el niño un correcto desarrollo cognitivo.

Este autor propone cinco principios básicos para producir la modificabilidad cognitiva los cuales son:

- La modificabilidad va dirigida a toda persona.
- El alumno es modificable.
- El docente tiene la capacidad de modificar al alumno.
- Uno mismo tiene y puede la capacidad de ser modificado.
- La sociedad entera debe y puede modificarse.

El objetivo de Feuerstein fue mejorar la inteligencia mediante un programa de enriquecimiento instrumental (PEI). Este programa está basado en la teoría de modificabilidad estructural cognitiva, en el cual consiste ayudar al niño en sus carencias de aprendizaje a través de un mediador. El PEI abarca catorce instrumentos con los que el mediador trabaja de manera personalizada, estos son “Organización de puntos, Organización estancial I, comparaciones, clasificaciones, percepción analítica-sintética, orientación espacial II, ilustraciones, progresiones numérica, relaciones familiares, instrucciones, relaciones temporales, relaciones transitivas y silogismos, diseño de patrones” (La Torre, 2016, p.176)

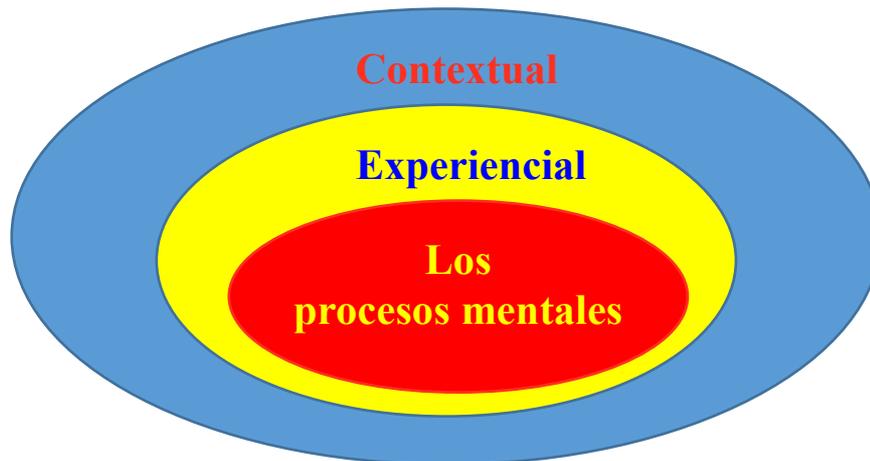
Por último, esta propuesta de suficiencia estará dirigido para cualquier niño sin importar sus condiciones, habilidades o problemas tanto físico o mental, debido a que el docente debe tener la habilidad de buscar estrategias para modificar cualquier tipo de situación que se le presente al niño para potenciar su desarrollo cognitivo, hoy en día se le denomina educación inclusiva.

2.2. Teorías de la inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert J. Sternberg nació el 8 de diciembre de 1949. Es psicólogo cognitivo estadounidense, actualmente es rector y profesor de psicología en la Oklahoma State

Univercity. Publicó varios libros entre ellos “inteligencia exitosa”, “evolución y desarrollo de la inteligencia”. Realizo diversas investigaciones basándose en el estudio de la creatividad y la inteligencia, una de sus teorías más importantes es la teoría triarquica de la inteligencia, la cual habla sobre la inteligencia en términos del mundo interno, mundo exterior y experiencias de la persona (Novelo, 2015).



(Latorre, 2016)

- Teoría contextual: El contexto influye en los aprendizajes, por lo tanto también en la configuración de las estructuras cognitivas. Por ejemplo: Un niño que vive en un barrio automáticamente piensan que es una persona de mal vivir, porque su mismo contexto ha creado ese pensamiento, en cambio si un niño que no frecuenta las calles y solo va del colegio a su casa y viceversa, no tendrá ese pensamiento ya que no está dentro de su contexto.
- Teoría experiencial: Cada persona piensa y aprende distinto dependiendo de sus experiencias y de esa manera se va configurando las estructuras cognitivas. Por ejemplo: si unos hermanos que viven y estudian juntos, que pasan por las mismas experiencias. No quiere decir que piensen lo mismo, sino todo lo contrario, cada uno tendrá una forma de ver las cosas de acuerdo a sus procesos mentales.
- Teoría de los procesos mentales: Cada persona realiza las operaciones a su manera siguiendo un determinado orden mediante una serie de pasos. (Charla magistral, 2020).

Según Latorre (2020) menciona que:

Se puede afirmar que sólo se mejora el aprendizaje cuando el alumno identifica sus propios procesos o pasos del pensar, reflexionando y pensando cómo aprende. De esta forma el alumno hace consciente su propio aprendizaje – metacognición – y es capaz de conocer y explicar los propios procesos mentales. De esta forma el aprendizaje se hace consciente y se convierte en meta-aprendizaje (p.2).

El aprendizaje en el alumno se da mediante sus propios procesos mentales, con el fin de desarrollar sus habilidades o capacidades.

Siguiendo la teoría Triárquica, las sesiones de aprendizaje que realizaremos en la Institución educativa serán en base a destrezas y habilidades, siguiendo un conjunto de procesos mentales que tendrá que seguir paso a paso el estudiante, respetando el contexto donde se encuentra dicha institución.

2.2.2. Teoría Tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez estudio en la universidad Complutense de Madrid licenciandos en psicología, pedagogía y filosofía. Ha ejercido como profesor de educación básica en los niveles de primaria y secundaria. Hoy en día ejerce como catedrático de E.U en la facultad de educación de la universidad Complutense de Madrid (Román y Díez, 2009).

Eloísa Díez López es doctora en psicología y licenciada en ciencias de la educación y psicología en la universidad Complutense de Madrid. Actualmente ejerce su carrera de maestra en la facultad de psicología de la universidad Complutense de Madrid. Su teoría está basada en mejorar la inteligencia y su desarrollo de sus capacidades. Obtuvo distintas publicaciones, entre ellas son, Intervención cognitiva y mejora de la inteligencia (Román y Díez, 2009).

Según Román y Díez (2009) consideran que la inteligencia dentro la sociedad es un asunto preocupante debido a que los contenidos a aprender son de poca duración, por ese motivo ellos persisten que deben ser aprendidos de una manera constructiva a largo plazo, es decir, que el alumno construya su propio aprendizaje. El docente debe tomar en cuenta el

conocimiento con un conjunto de capacidades, contenidos y métodos para tener como resultado un aprendizaje significativo para los estudiantes.

Según Latorre citado en Román y Díez (2010) mencionan que la teoría tridimensional de la inteligencia escolar posee tres dimensiones, las cuales se distinguen por lo siguiente:

- La inteligencia escolar como conjunto de procesos cognitivos: son las capacidades, destrezas y habilidades. Estas capacidades se dividen en: capacidades pre básicas (percepción, atención y memoria), capacidades básicas (razonamiento lógico, la expresión, la orientación espacio-temporal y la socialización) y capacidades superiores o fundamentales (pensamiento creativo, crítico, resolución de problemas y toma de decisiones).
- La inteligencia escolar como conjuntos de procesos afectivos: Es un conjunto de valores, actitudes y micro actitudes.
- La inteligencia escolar como conjuntos de esquemas mentales: Se desarrollan mediante capacidades, contenidos y métodos, estos se guardan de manera sistemática y sintética en la memoria a largo plazo, formando los esquemas mentales.

En conclusión, la programación anual estará en base a la teoría tridimensional de Román y Díaz, tomando en cuenta los procesos cognitivos de las capacidades básicas y pre-básicas. Así como, los valores y actitudes de acuerdo a la necesidad del aula, logrando de esta manera formar los esquemas mentales de los estudiantes a través de capacidades, contenidos y métodos de aprendizaje.

2.3 Paradigma sociocognitivo – humanista

2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma

Este paradigma sociocognitivo – humanista nos permite conocer la educación mediante el paradigma cognitivo de Piaget, Ausubel y Bruner y del paradigma socio-cultural-contextual de Vygotsky y Feuerstein.

El paradigma socio-cultural-contextual da lugar a lo social es decir, a un aprendizaje de acuerdo al entorno y la comunidad en el que vive el infante. Según Latorre 2016 menciona, “la inteligencia es un conjunto de procesos cognitivos y procesos afectivos formados por la

capacidades-destrezas, valores-actitudes.”(p.146). El paradigma cognitivo se centra en el conocimiento y proceso que realiza la mente, al aprender nueva información.

Por último, lo humanístico se refiere a los valores y actitudes para poder formar personas íntegras.

La naturaleza del paradigma está centrado en el “para que”, es decir en el desarrollo de las capacidades, destrezas, valores y actitudes, ya que son las herramientas que nos permiten “aprender a aprender” a lo largo de toda la vida para adaptarnos a los cambios sociales que surgen debido a la globalización.

2.3.2 Competencia: definición y componentes

Según Gamarra citado en Minedu (2019) afirma que, “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”. Al referirse a una persona íntegra da lugar a que es una persona competente, ya que este engloba a un conjunto de capacidades, habilidades, métodos, valores, conocimientos y actitudes, pero todo esto puesto en acción para solucionar un problema concreto.

2.3.3 Metodología

Dentro de este paradigma sociocognitivo-humanista, menciona Latorre 2016:

“Aprender a aprender implica un uso adecuado de los procedimientos, estrategias cognitivas y metacognitivas y modelos de aprendizaje-aprendizaje constructivo y significativo. Las actividades realizadas en clase son estrategias de aprendizaje diseñadas por el docente para que el estudiante aprenda contenidos y desarrolle capacidades-destrezas y valores-actitudes” (p.9)

Antiguamente se creía que el profesor era el protagonista del aprendizaje dentro del aula, toda la información brindada por el docente era a base de contenidos enseñado de manera memorística.

En la actualidad, el estudiante es el elemento fundamental de su propio aprendizaje a base de experiencias significativas a partir de sus intereses y necesidades.

Según Flavell citado en Santillana (2011) refiere que “la metacognición implica el conocimiento de la propia actividad cognitiva y el control sobre dicha actividad. Es decir, conocer y controlar.” Siguiendo lo mencionado de Flavell se puede decir, que la metacognición es la capacidad de ser consciente de como aprendemos y utilizamos los conocimientos adquiridos.

De esta manera, se puede decir, que el aprendizaje es en primer lugar científico, porque tiene un proceso sistemático, segundo constructivo, porque el estudiante construye su propio conocimiento, en tercer lugar significativo, ya que parte del interés del estudiante, finalmente funcional porque el estudiante lo pone en práctica en su vida. (Latorre, 2019).

2.3.4. Evaluación

Según La Torre (2018), “Habilidad específica para estimar y emitir juicios de valor sobre algo a partir de información diversa y criterios establecidos” (p.9). Antiguamente el termino evaluación se entendía como un momento específico dentro de la programación curricular, en cambio, hoy en día la evaluación se considera un proceso la cual lo llamamos:

1. Planificación.- hacer un plan o proyecto dirigido a un objetivo.
2. Actuación.- es el momento del recojo de la información
3. Evaluación.- el momento la cual reflexionas, si los instrumentos que se utilizaron fueron los adecuados.

El objetivo de la evaluación es mejorar las estrategias que se brindaron para luego, si fuera necesario, re-planificar la programación y reforzando mediante la retroalimentación. (Charla magistral, 2020).

Según La Torre y Seco (2010), nombran tres clases de evaluación:

- Evaluación inicial (diagnóstico).- Nos permite conocer los saberes previos del alumno a inicios del año escolar, mediante un instrumento de evaluación.
- Evaluación de proceso (formativa).- Es un proceso constante que permite al docente ser guía, con el fin de enriquecer el aprendizaje del alumno mediante la retroalimentación.

- Evaluación sumativa (final).- Se realiza al final de un proyecto, unidad, bimestre o trimestre, para conocer el resultado de aprendizaje del alumno.(p.141)

Como menciona La Torre y Seco (2016), la evaluación se realiza por diversos elementos en el enfoque por competencias, las cuales son:

- Criterios de evaluación.- Es evaluar mediante capacidades y valores, la cual establece el nivel del logro del estudiante sobre un aprendizaje.
- Indicadores de logro.- Son las destrezas y actitudes, que nos ayudan a saber el nivel desarrollo que obtienen los alumnos.
- Técnicas de evaluación.- Son los medios que la docente maneja para tener la información que se evaluará. Cada una de las técnicas requiere uno o varios instrumentos.
- Instrumentos de evaluación.- Es la herramienta que necesita el docente ya sea mediante una lista de cotejo, rubrica, expresión oral o escrita, etc. Para recogerla información. (pp.253-254)

Según Minedu (2016) el fin de los estándares es para identificar que tan cerca o lejos están los alumnos de los objetivos planteados, al finalizar el ciclo respecto a una competencia. Asimismo sirven de apoyo para los docentes en la programación de sesiones de clases y actividades, de este modo los estudiantes puedan desarrollar sus competencias (p.36).

2.4 Definición de términos básicos

a. Propuesta didáctica: programación curricular desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, considerando unidad y proyecto, con los materiales y evaluaciones respectivas desde el enfoque por competencia.

b. Habilidades matemáticas: “Los componentes automatizados que surgen durante la ejecución de acciones con un carácter preferentemente matemático y que posteriormente pueden ser empleados en acciones análogas” (Chávez et al., 2018 citado en Geissler)

c. Competencia: “Formación o preparación de una persona para intervenir de un modo eficaz en un proceso o un contexto determinado” (Latorre 2016, p.31).

d. Capacidad: “Es una habilidad general de carácter cognitivo que utiliza o puede utilizar el aprendiz para aprender. El carácter fundamental de la capacidad es cognitivo. La habilidad 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” (Latorre 2015, p.1).

e. Destreza: Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender. El componente fundamental de la destreza es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad (Latorre y Seco 2010, p.37)

f. Método: “Debe tener en cuenta el desarrollo psicológico del niño, sus intereses y necesidades, su ritmo y estilos de aprendizajes. Para ello es necesario conocer al niño y en qué etapa de desarrollo se encuentra” (Latorre 2016, p.30)

g. 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. Su componente principal es el afectivo, aunque también posee el cognitivo”

h. Actitud: “La forma en que una persona reacciona habitualmente frente a una situación dada. Este algo puede ser una persona, objeto material, situación, ideología, etc. La actitud viene a ser la predisposición que se tiene para ser motivado en relación a una persona o un objeto.

CAPÍTULO III

Programación curricular

3.1 Programación general

3.1.1. Competencias del área

Competencia	Definición
Resuelve problemas de cantidad	Los niños, desde que nacen, exploran todo lo que los rodea utilizando sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Los infantes poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Asimismo, llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización.

(Minedu, 2016)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

Competencia	Estándar
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

(Minedu, 2016)

3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
	<ul style="list-style-type: none"> • Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas.
	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.
	<ul style="list-style-type: none"> • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.
--	---

(Minedu, 2016)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

Matemática

CAPACIDADES	COMPRENSIÓN	ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Relacionar • Agrupar • Ordenar / secuenciar 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar • Mostrar sentido de orientación

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
<p>COMPRENSIÓN</p> <p>Se entiende por razonamiento el modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento de que se dispone. La actividad de la mente supone la presencia de datos, de experiencias y situaciones percibidas antes; se puede decir que razonar es relacionar experiencias, ideas y juicios. Habitualmente se piensa que el razonamiento (comprensión) es el eje central de la inteligencia o el pensamiento. El razonamiento o comprensión está presente como una capacidad básica en los aprendizajes de todas las áreas. En consecuencia, en todas las</p>	<p>Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son</p> <p>Relacionar: Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a algún criterio lógico</p> <p>Agrupar: Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.</p> <p>Ordenar / secuenciar: Colocar objetos de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica.</p>

áreas debería estar esta capacidad.	Clasificar: Agrupar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación
<p>ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL</p> <p>Es una habilidad general para ubicarse en el tiempo y el espacio en forma perceptiva representativa y conceptual, así como establecer relaciones entre el tiempo y el espacio.</p>	<p>Ubicar: Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar-situar hechos y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados.</p> <p>Mostrar sentido de orientación: Evidenciar coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.</p>

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

PROCESOS COGNITIVOS DE LAS DESTREZAS		
CAPACIDAD	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
COMPRENSIÓN	Identificar	1. Percibir la información de forma clara 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto. 4. Señalar, nombrar, etc.
	Relacionar	1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar elementos de relación. 3. Establecer las conexiones aplicando el criterio elegido.
	Agrupar	1. Percibir de forma clara y distinta 2. Identificar los elementos u objetos y sus características 3. Seleccionar el criterio/s de clasificación 4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s elegido/s 5. Agrupar por clases

		Ordenar-secuenciar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar el criterio/s de ordenación. 3. Aplicar el criterio elegido utilizando algún ordenador gráfico.
ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL		Ubicar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar variables de localización. 3. Aplicar convenciones en el instrumento de ubicación elegido. 4. Identificar lugares, hechos, fenómenos. 5. Situar en algún medio los lugares o hechos.
		Mostrar sentido de orientación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información claramente 2. Identificar elementos de orientación 3. Orientarse de acuerdo al elemento elegido

3.1.7. Métodos de aprendizaje

DESTREZAS Y METODOS DE APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN INICIAL		
CAPACIDAD	DESTREZAS	MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE
COMPRESIÓN	Identificar	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar de los colores: rojo, azul, amarillo, verde, mediante el juego. • Identificar los cuantificadores muchos-pocos, pesa mucho-pesa poco, mediante circuitos neuromotores.
	Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar las formas geométricas con objetos de su entorno. • Relacionar el tamaño grande- pequeño mediante material

		concreto.
	Agrupar	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupar elementos por tamaño y color, a través de trabajo en equipo.
	Ordenar-secuenciar	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar siguiendo patrones la secuencias por color y tamaño mediante actividades lúdicas.
ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	Ubicar	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar las nociones espaciales, dentro-fuera, delante-detrás, mediante el uso de su cuerpo.
	Mostrar sentido de orientación	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar sentido de orientación en la noción espacial cerca-lejos, arriba-abajo, mediante una dinámica. • Mostrar sentido de orientación en el conteo espontáneo, mediante ejercicios de orientación.

3.1.8. Panel de valores y actitudes

PANEL DE VALORES Y ACTITUDES DE LA I. E.			
VALORES COLEGIO	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
ACTITUDES COLEGIO	-Mostrar constancia en el trabajo. -Ser puntual. -Asumir las consecuencias de los propios actos. -Cumplir con los trabajos asignados.	-Asumir las normas de convivencia. -Aceptar distintos puntos de vista. -Aceptar a la persona tal como es. -Escuchar con atención.	- Demostrar valoración de uno mismo. - Ayudar a los demás. - Compartir lo que se tiene. - Mostrar aprecio e interés por los demás.

ENFOQUES TRANSVERSA LES del Currícu Nacional	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambiental ▪ Búsqueda de la excelencia ▪ De Derechos ▪ Intercultural ▪ Orientación al bien común ▪ Inclusivo o de atención a la diversidad ▪ Igualdad de género
---	--

3.1.9. Definición de valores y actitudes

COMPRENDIENDO LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRENDIENDO LOS VALORES	COMPRENDIENDO 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 se compromete a hacer lo que tiene que hacer libremente.</p> <p>Capacidad que tiene un sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.</p>	<p>1. Mostrar constancia en el trabajo 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 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 Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.</p>
	<p>4. Cumplir con los trabajos asignados Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada.</p>
<p>II. RESPETO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	<p>1. Asumir las normas de convivencia Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</p>
	<p>2. Aceptar distintos puntos de vista Es una actitud a través de la cual recibo voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se me dan, aunque no los comparta.</p>
	<p>3. Aceptar a la persona tal como es Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es.</p>

	<p>4. Escuchar con atención Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje. Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que se dice.</p>
<p>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 Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales.</p> <p>2. Ayudar a sus compañeros 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 Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece.</p> <p>4. Mostrar aprecio e interés por los demás Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.</p>

3.1.10. Evaluación de diagnóstico

Resuelve problemas de cantidad	SI	NO
Identifica las características perceptuales: color rojo		
Identifica las características perceptuales: color azul		
Identifica las características perceptuales: círculo		
Identifica las características perceptuales: cuadrado		
Identifica la noción de tamaño grande utilizando material concreto		
Agrupar libremente diversos objetos utilizando material concreto.		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		
Ubica la noción espacial arriba-abajo con objetos de su entorno		
Ubica la noción espacial dentro-fuera con objetos de su entorno		

Actividades:

Identifica las características perceptuales: color rojo y azul

Ubica la noción espacial arriba-abajo con objetos de su entorno

Observarán dos ula-ulas una arriba y otra abajo pegados en la pared, dentro de ellos habrá cinta de embalaje la cual servirá para que los niños puedan pegar sus globos (rojo y azul) según la indicación de la profesora al sonar la pandereta, cuando los equipos terminen de colocar sus globos se les preguntará, ¿qué color de globos está arriba? Y ¿qué color de globos está abajo?.

Identifica las características perceptuales: círculo y cuadrado

Ubica la noción espacial dentro-fuera con objetos de su entorno

Observarán en bandejas llenas de agua diversas figuras geométricas (círculo y cuadrado), la cual el niño tendrá que pescar con ayuda de un colador los círculos, colocándolos dentro de un taper y los cuadrados fuera del taper. Finalmente se les preguntará ¿qué figura pescaste?, ¿En dónde se encuentran los círculos? Y ¿En dónde se encuentran los cuadrados?

Identifica la noción de tamaño grande utilizando material concreto

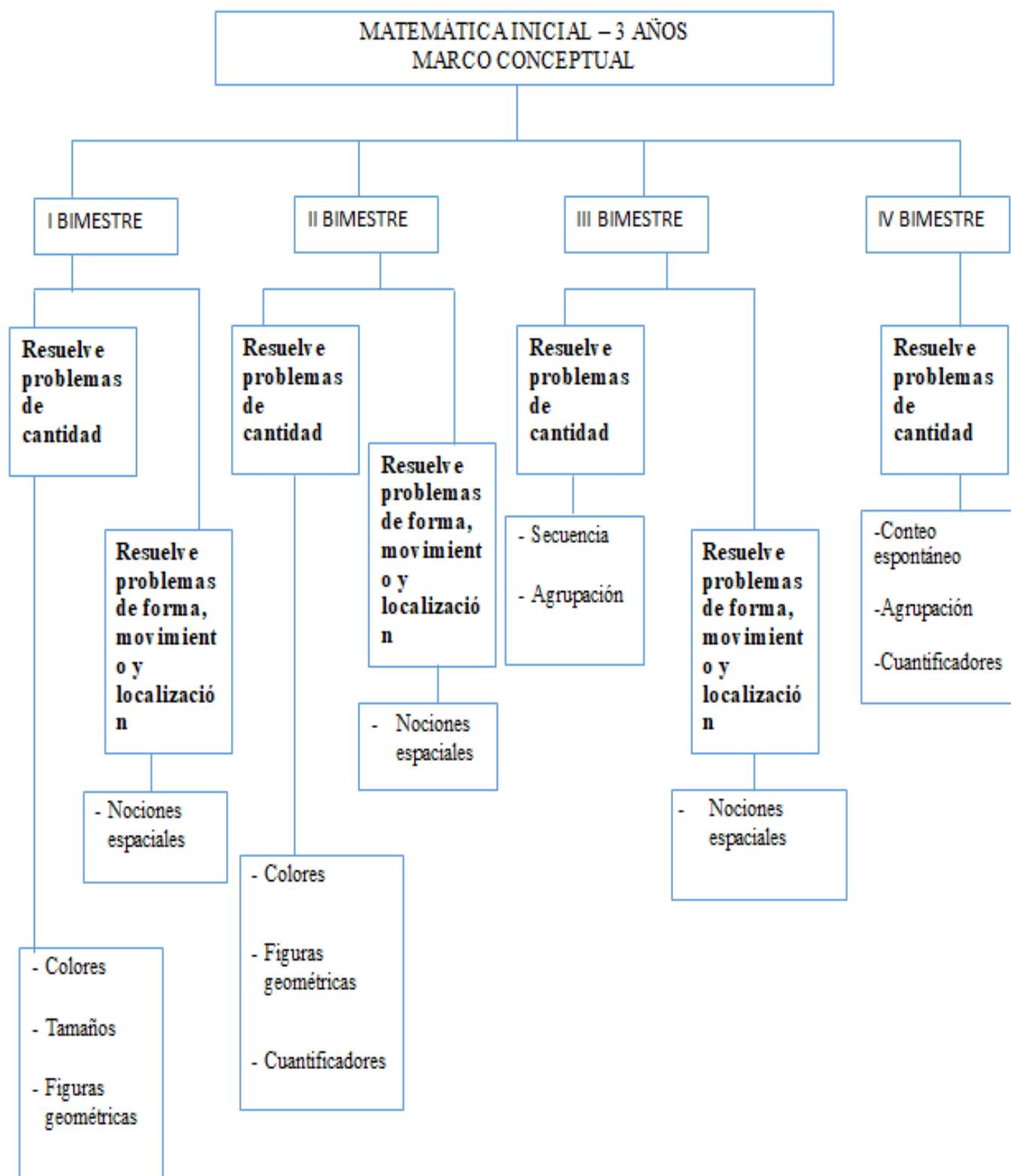
Agrupar libremente diversos objetos utilizando material concreto

En el patio se colocarán pelotas de playa (grandes) y pelotas de trapo (pequeñas), a la indicación de la profesora los niños deben agarrar una pelota grande y lanzarla hacia arriba.

3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN GENERAL		
CONTENIDOS	Medios	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I. BIMESTRE</p> <p>C1:Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colores: rojo, azul - Tamaños: grande-pequeño - Figuras geométricas: círculo y cuadrado <p>C2:Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales: arriba-abajo y dentro-fuera <p>II. BIMESTRE</p> <p>C1: Colores: amarillo, verde Figuras geométricas: triangulo Cuantificadores: pesa mucho-pesa poco</p> <p>C2: Nociones espaciales: adelante-detrás</p> <p>III. BIMESTRE</p> <p>C1: Secuencia por color y tamaño Agrupación por tamaño</p> <p>C2: Nociones espaciales: cerca-lejos</p> <p>IV. BIMESTRE</p> <p>C1:Conteo espontáneo Agrupación por color Cuantificadores: muchos-pocos</p>		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificación de objetos y características de acuerdo a los colores y cuantificadores mediante el juego. ➤ Relación de objetos con las formas geométricas mediante material concreto y el uso de su cuerpo. ➤ Agrupación de elementos por tamaño y color, a través de trabajo en equipo. ➤ Ordenación de patrones por color y tamaño mediante actividades lúdicas. ➤ Clasificación por colores y tamaños mediante material concreto. ➤ Ubicación de las nociones dentro-fuera, delante-detrás, mediante el uso de su cuerpo. ➤ Mostración del sentido de orientación de las nociones espaciales cerca-lejos y el conteo espontaneo mediante dinámicas
CAPACIDADES-DESTREZAS	Fines	VALORES-ACTITUDES
<p>1.CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Relacionar • Agrupar • Ordenar / secuenciar • Clasificar <p>2.CAPACIDAD:ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicar • Mostrar sentido de orientación 		<p>1. VALOR: Responsabilidad</p> <p>Actitud</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</p> <p>Actitud</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</p> <p>Actitud</p> <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.

3.1.12 Marco conceptual de los contenidos

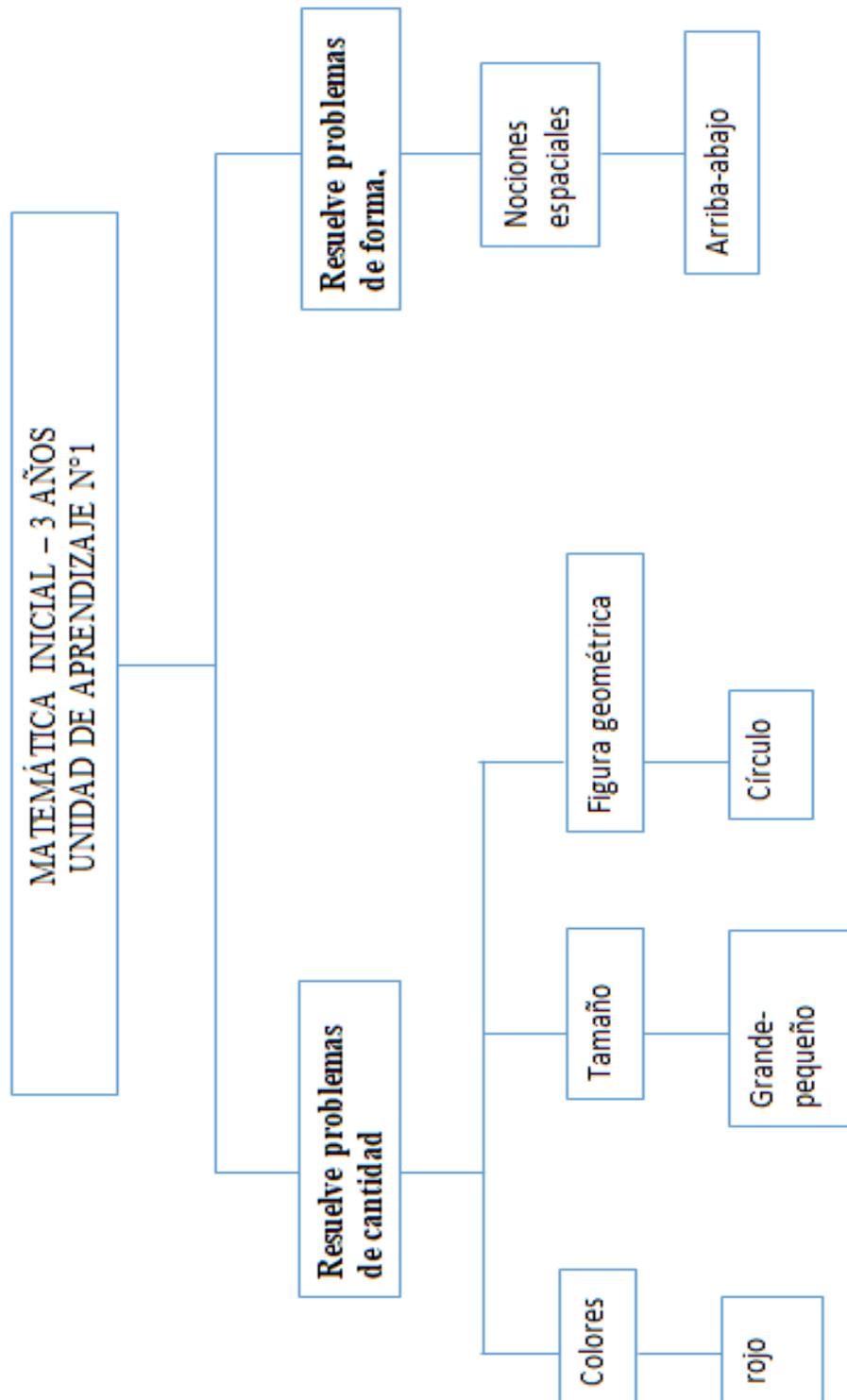


3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE N°1		
CONTENIDOS	Medios	METODOS DE APRENDIZAJE
<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colores: rojo - Tamaños: grande-pequeño - Figuras geométricas: círculo <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales: arriba-abajo 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificación de objetos y características de acuerdo al color rojo mediante juego lúdico. ➤ Identificación de objetos y características de acuerdo al color rojo mediante manipulación de material concreto ➤ Identificación del círculo mediante manipulación de material concreto. ➤ Identificación del tamaño grande mediante manipulación de material concreto. ➤ Identificación del tamaño pequeño mediante manipulación de material concreto ➤ Identificación del tamaño pequeño mediante juego lúdico ➤ Ubicación de las nociones arriba-abajo mediante juego lúdico ➤ Ubicación de las nociones arriba-abajo mediante circuito psicomotriz. ➤ Ubicación de las nociones arriba-abajo mediante material concreto, y circuito psicomotriz.
CAPACIDADES-DESTREZAS	Fines	VALORES-ACTITUDES
<p>Capacidad: Comprensión Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar <p>Capacidad: Orientación espacio-temporal Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicar 		<p>Valor: Respeto Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención • Asumir normas de convivencia <p>Valor: Responsabilidad Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar esfuerzo en el trabajo <p>Valor: Solidaridad Actitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar aprecio e interés por los demás.

3.2.1.1. Red conceptual de contenido de la Unidad



3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (destreza + contenido + método + actitud)
<p>ACTIVIDAD 1 (35 MIN)</p> <p>Identificar el color rojo mediante material concreto mostrando esfuerzo en el trabajo.</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan a la profesora disfrazada de “Elmo” y bailan junto a él. https://www.youtube.com/watch?v=pNUmCznMs2M - ¿Qué color hemos visto en las clases anteriores? ¿Qué colores tienen los globos? - ¿En la calle que objetos son de color rojo? <p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe observando globos de color rojo y un tacho tematizado con la cara de “Elmo”. - Reconoce las características de los globos, respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué color son los globos? ¿Han visto antes este color? - Relaciona el color rojo de los globos con el color que tiene el pelaje de “Elmo” para luego encestar los globos dentro del tacho. <p>SALIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación: Identifica el color rojo al soplar burbujas de colores en una cartulina blanca y mencionar cual es de color rojo. - Meta cognición: ¿Qué dificultad has encontrado? ¿Cómo lo has hecho? - Transferencia: Selecciona sus juguetes de color rojo y los coloca en una mochila. <p>ACTIVIDAD 2 (35 min)</p> <p>Identificar el círculo mediante la manipulación de material concreto asumiendo esfuerzo en el trabajo.</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan muchos ula-ulas en el suelo del patio, luego se mueven al ritmo de la pandereta y cuando deje de sonar se colocan dentro de un ula-ula. Luego responden algunas preguntas: - ¿Qué forma tiene el ula-ula? ¿En casa tienen objetos con la misma forma? ¿Cuáles? - ¿Habrá círculos grandes y pequeños? <p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe observando diversos bloques lógicos (cuadrados, círculos, triángulos) colocados en el suelo. - Reconoce las características de los círculos entre los bloques lógicos mencionando que forma, tamaño y color tienen. - Relaciona los círculos con los ula-ulas y colocan dentro de los ula-ulas los bloques con forma de círculo.

SALIDA

- Evaluación: Identificar el círculo mediante una diversidad de sellos (círculo, cuadrado) hechos de cono y los estamparán en su cartulina de forma individual, mencionando que sello tiene forma de círculo.
- Meta cognición: ¿Qué dificultades han encontrado? ¿Cómo lo han hecho?
- Transferencia: En su casa buscan objetos que tengan la forma del círculo.

ACTIVIDAD 3 (35 min)

Identificar el tamaño grande mediante la manipulación de un material concreto asumiendo las normas de convivencia.

INICIO

- Los niños observan y escuchan el cuento “El oso gigante que no quería ser grande” narrado por un oso de peluche grande. Luego, responde a algunas preguntas:
- ¿De qué tamaño era el oso? ¿Qué paso con el oso?
- ¿Qué tamaños conoces?

PROCESO

- Percibe observando un circuito con obstáculos (conos de plástico grandes, colchonetas grandes y pelotas grandes).
- Reconoce las características de las pelotas, los conos y las colchonetas al responder las siguientes preguntas: ¿En que se parecen todos los objetos del circuito? ¿Qué tamaño tienen los objetos que ven el circuito? Luego el niño deberá ejecutar la actividad: El niño debe primero pasar entre los conos en zigzag, luego en las colchonetas debe rodar encima de ellas, al culminar de rodar, debe patear las pelotas a cualquier dirección y finalmente llegar donde el oso grande y darle un abrazo.
- Relaciona el tamaño grande de los objetos del circuito con el oso grande que se encuentra en la meta.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el tamaño grande escogiendo las tapas grandes en una diversidad tapas de muchos tamaños, para luego enroscar las tapas en las botellas grandes correspondientes de manera individual.
- Meta cognición: ¿Qué dificultades han encontrado? ¿Cómo lo has hecho?
- Transferencia: Selecciona entre sus juguetes, los que son más grandes.

ACTIVIDAD 4 (35 min)

Identificar el color rojo mediante material concreto mostrando aprecio e interés por los demás.

INICIO

- Los niños bailan y cantan la canción “Bajo del mar” [.https://www.youtube.com/watch?v=kvC4_HBOnI0](https://www.youtube.com/watch?v=kvC4_HBOnI0)
- ¿Han visto un cangrejo? ¿Qué color tiene?
- ¿Qué otros animales marinos de color rojo conocen?

PROCESO

- Percibe observando y manipulando con sus pies una bandeja de agua teñida de color rojo.
- Reconoce las características del agua roja respondiendo algunas preguntas: ¿Cómo sienten el agua? ¿De qué color es el agua?
- Relaciona el color rojo del agua con sus pies teñidos del mismo color.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el color rojo en una variedad de pinturas (de colores), para pintar sus pies y caminar sobre un papelógrafo grande.
- Meta cognición: ¿Qué dificultad has encontrado? ¿Cómo lo has resuelto?
- Transferencia: Escoge sus prendas de color rojo en casa.

ACTIVIDAD 5 (35 min)

Identificar el tamaño grande mediante la manipulación de material concreto mostrando aprecio interés por los demás.

INICIO

- Los niños juegan libremente con polos de vestir tallas 6 y XL, luego responden algunas preguntas:
- ¿Qué prendas de vestir han observado? ¿Son iguales?
- ¿Qué diferencias tienen las prendas de vestir?

PROCESO

- Percibe observando y manipulando libremente un oso grande y un oso pequeño.
- Reconoce las características de los osos, mencionando que tamaño tiene cada uno.
- Relacionan el tamaño grande del oso grande con un objeto del salón que sea del mismo tamaño.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el tamaño grande de los globos, al poner los globos grandes dentro de una bolsa y dejar los globos pequeños en el suelo.
- Meta cognición: ¿Qué dificultades has encontrado? ¿Cómo lo has hecho?

Transferencia: Selecciona en casa las prendas de vestir más grandes que encuentre

ACTIVIDAD 6 (35 min)

Identificar el tamaño pequeño mediante el juego lúdico escuchando con atención

INICIO

- Los niños observan una función de títeres de un fragmento del cuento “ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS” (Anexo), luego responden a algunas preguntas:
- ¿Qué comió Alicia? ¿De qué tamaño cambió Alicia al comer el pastel?
- ¿Habrán alimentos que nos hagan crecer?

PROCESO

- Percibe observando una tiendita de cartón con diversos dulces de diferentes tamaños

(grandes y pequeños).

- Reconoce las características del tamaño de los dulces, mencionando los dulces pequeños.
- Relaciona el tamaño pequeño del peluche de Alicia con los dulces pequeños que observan en la tiendita.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el tamaño pequeño escogiendo en una diversidad de tamaños de caramelos que se encuentran en el suelo del patio, para luego colocarlo en forma individual en su calabaza de plástico.
- Meta cognición: ¿Qué dificultades han encontrado? ¿Lograron resolverlo?
- Transferencia: Selecciona con ayuda de su mamá los dulces pequeños de la tienda más cercana

ACTIVIDAD 7 (35 min) (EVALUACIÓN DE PROCESO)

Identificar el color rojo mediante la manipulación de material concreto mostrando aprecio e interés por los demás.

INICIO

- Los niños bailan la canción “Congelados” <https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4> cuando se detiene la música, responden las siguientes preguntas:
- ¿De qué color es el polo de tu compañero? ¿Qué color tienen las zapatillas de tu compañero? ¿De qué color son las medias de tu compañero?
- ¿Qué color descubriremos hoy?

PROCESO

- Percibe manipulando tiras largas de papel crepé de color rojo, colocadas del techo al suelo.
- Reconoce las características de las tiras rojas al responder algunas preguntas: ¿De qué color son las tiras? ¿Cómo son las tiras?
- Relaciona el color rojo de sus manos por la manipulación que tuvieron con las tiras de crepé, para luego buscar objetos del mismo color dentro del aula.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el color rojo al escoger dicho color en una diversidad de témperas (varios colores), para realizar el estampado de manzanas en su cartulina blanca. (ANEXO)
- Meta cognición: ¿Te fue difícil encontrar los objetos de color rojo? ¿Cómo lo has hecho?
- Transferencia: Ayuda a su mamá al escoger manzanas rojas en el mercado

ACTIVIDAD 8 (35 min)

Ubicar la posición del objeto en función de las nociones espaciales: arriba-abajo mediante un juego lúdico mostrando esfuerzo por el trabajo

INICIO

- Los niños se ponen en fila y juegan a pasar el globo por arriba de su cabeza cuando llega al final el globo regresa por debajo, entre sus piernas, hasta llegar al inicio de la fila. Luego responden algunas preguntas:
- ¿De qué manera paso el globo para llegar hasta el final de la fila? ¿De qué manera paso el globo para llegar al inicio de la fila?
- ¿Hacia dónde se va el globo si lo suelto?

PROCESO

- Percibe observando una caja con ganchos de ropa de diferentes colores y dos sogas (azul y rojo) colocadas de pared a pared (una arriba y la otra abajo).
- Identifica la noción arriba-abajo al mencionar de que color es la soga de arriba y de que color es la soga de abajo.
- Aplica la noción arriba-abajo al colgar los ganchos en la soga según la indicación de la profesora, ejemplo: Inserta los ganchos rojos en la soga de arriba e inserta los ganchos azules en la soga de abajo en forma grupal.

SALIDA

- Evaluación: Ubica la noción arriba-abajo mediante el juego Simón dice según las indicaciones dadas, ejemplo: Simón dice, “arriba las manos”, “abajo las manos”.
- Meta cognición: ¿Cómo lo has hecho? ¿Qué dificultades has encontrado?
- Transferencia: En su armario cuelga sus casacas arriba y sus pantalones abajo.

ACTIVIDAD 9 (35 min)

Identificar el círculo mediante la manipulación del material concreto mostrando esfuerzo en el trabajo.

INICIO

- Los niños cantan la canción “El auto de papá” agarrando aros de plástico como si fuera el timón <https://www.youtube.com/watch?v=enVHR3HTxas>. Luego responden las siguientes preguntas:
- ¿Qué forma tiene el timón? ¿Qué parte del auto tiene la forma del timón?
- ¿Conocen otro objeto que tenga la misma forma del timón?

PROCESO

- Percibe observando una caja llena de arroz crudo que tiene figuras geométricas dentro de ella.
- Reconoce las características de los círculos al encontrarlos entre el arroz y responde algunas preguntas al manipularlo: ¿Cómo son los círculos que encontraste? ¿A que

objeto se parece el círculo?

- Relaciona los círculos encontrados entre los arroces con la búsqueda de objetos en forma de círculo que se encuentran dentro del salón.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el círculo escogiendo en una diversidad de materiales (un reloj circular, un libro, un celular, una laptop, una argolla, un aro, etc.) y los menciona de manera individual.
- Meta cognición: ¿Qué dificultades han encontrado? ¿Cómo lo has hecho?
- Transferencia: Observa que el sol tiene forma de círculo.

ACTIVIDAD 10 (35 min)

Identificar el color rojo mediante un material concreto mostrando aprecio e interés por los demás.

INICIO

- Los niños observan una piscina inflable llena de fideos cocidos, para luego entrar y jugar libremente. Luego responde algunas preguntas:
- ¿Qué color de fideos cocinan en casa? ¿A qué se parecen los fideos?
- ¿Se podrán pintar los fideos cocidos? ¿De qué manera?

PROCESO

- Percibe observando y manipulando los fideos cocidos y tintes vegetales.
- Reconoce las características de los tintes vegetales, mencionando de qué color son.
- Relaciona el tinte vegetal de color rojo para pintar los fideos cocidos.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el color rojo de los fideos escogiéndolo en una bandeja donde se encuentran fideos de diversos colores (azules, rojos, verde, amarillos).
- Meta cognición: ¿Qué dificultad has encontrado? ¿Cómo lo has resuelto?
- Transferencia: Arma en casa una construcción de legos de color rojo.

ACTIVIDAD 11 (35 min)

Ubicar la posición del objeto en función de las nociones espaciales: arriba-abajo a través de un juego lúdico mostrando esfuerzo por el trabajo

INICIO

- Los niños cantan la canción “Soy una serpiente” <https://www.youtube.com/watch?v=q8dixHvbiM> y pasaran por debajo entre las piernas de sus compañeros, luego responden algunas preguntas:
- ¿De qué manera pasaron entre sus compañeros? ¿La serpiente se arrastra por el suelo o por el cielo? ¿Dónde está el suelo? ¿Dónde está el cielo?
- ¿Habrá otra manera de pasar por los obstáculos? ¿Cuál?

PROCESO

- Percibe observando los materiales que van a usar. (pelotas de plástico y ula-ulas con cinta por dentro)
- Identifica la noción arriba – abajo al observar los aula ulas pegados en la pared de distinta manera (uno pegado abajo y el otro arriba).
- Aplica la noción arriba-abajo pegando las pelotas rojas en el ula ula de arriba y las pelotas azules pegando en el ula ula de abajo.

SALIDA

- Evaluación: Ubica la noción arriba-abajo al jugar con el sube y baja de plástico, mencionando cada uno en qué posición se encuentra.
- Meta cognición: ¿Cómo lo has hecho? ¿Qué dificultades has encontrado?
- Transferencia: Comenta con su mamá que objetos se encuentran arriba (techo) y que objetos observa abajo (suelo) de su casa.

ACTIVIDAD 12 (35 min.) (EVALUACION FINAL)

Identificar el color rojo mediante un juego lúdico asumiendo las normas de convivencia.

INICIO

- Los niños juegan libremente con globos de varios colores. Luego, escogen un globo y observan a través de él lo que hay a su alrededor, respondiendo las siguientes preguntas:
- ¿Qué han observado? ¿De qué color eran los globos? ¿Qué colores vieron a través del globo?
- ¿Todos los objetos pueden ser de un solo color?

PROCESO

- Percibe observando los objetos de diversos colores (carritos, bloques, botones, telas, pelotas, chapitas, etc.) que se encuentran de manera dispersa en el suelo del patio.
- Reconoce las características de los objetos al responder las siguientes preguntas: ¿Todos los objetos son iguales?, ¿De qué color son los objetos?, luego se le entrega un balde rojo a cada niño.
- Relaciona el color rojo de su balde con los objetos del mismo color dispersos en el suelo del patio, para luego colocarlos dentro de su balde rojo.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el color rojo al escoger una pelota de dicho color, que se encontrará dentro de una piscina de pelotas de diversos colores, donde los niños entrarán y buscarán las pelotas rojas.
- Metacognición: ¿Te fue difícil encontrar objetos de color rojo? ¿Cómo lo has hecho?
- Transferencia: Busca en el parque flores de color rojo.

ACTIVIDAD 13 (35 min)

Identificar el tamaño grande mediante material concreto asumiendo las normas de convivencia

INICIO

- Los niños observan y escuchan un video de la canción “Donde están los dinosaurios” <https://www.youtube.com/watch?v=98LV0MKgW2c>. Luego, responde algunas preguntas:
- ¿Conocen los dinosaurios? ¿Han visto alguno?
- ¿De qué tamaño fueron los dinosaurios?

PROCESO

- Percibe observando una caja grande llena de arena, con huesos de diferentes tamaños (grandes y pequeños).
- Reconoce las características del tamaño grande de algunos huesos de la caja de arena escogiéndolos y colocándolos en un taper grande.
- Relaciona los huesos grandes con el taper grande y determinan que son los huesos más grandes que encontrados dentro de la caja de arena.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el tamaño grande de unos pomos colocándolos en la mesa azul y dejando los pomos pequeños en la mesa roja.
- Meta cognición: ¿Qué dificultades han encontrado? ¿Cómo lo has hecho?
- Transferencia: En supermercado busca la botella de jugo más grande.

ACTIVIDAD 14 (35 min)

Identificar el tamaño pequeño mediante la manipulación de material concreto mostrando esfuerzo en el trabajo.

INICIO

- Los niños observan un árbol bonsai. Luego responden a algunas preguntas:
- ¿Han visto anteriormente este árbol? ¿Dónde?
- ¿De qué tamaño creen que es el árbol bonsai?

PROCESO

- Percibe observando una caja de pelotas saltarinas de diferentes tamaños (grande y pequeño)
- Reconoce las características de las pelotas y mencionan cuales son pequeñas.
- Relaciona las pelotas pequeñas con el bonsai, mencionando que los dos objetos son pequeños.

SALIDA

- Evaluación: Identifica las pelotas pequeñas ubicadas en el suelo para luego colocarlas en una caja.
- Meta cognición: ¿Qué dificultades han encontrado? ¿Cómo lo han hecho?
- Transferencia: En casa buscarán los juguetes más pequeños que tengan y se lo

comentarán a sus papás.

ACTIVIDAD 15 (35 min)

Identificar el círculo mediante la manipulación de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

INICIO

- Los niños juegan libremente en casitas hechas de cartón, con ventanas de diferentes formas (círculo, cuadrado) Luego responden algunas preguntas:
- ¿Qué forma tienen las ventanas de las casitas? ¿Anteriormente han visto ventanas parecidas?
- ¿Habrán ventanas con otras formas?

PROCESO

- Percibe observando y escuchando las instrucciones del juego “Todos a su casa”, en el cual consiste en saltar solo por los círculos para llegar a una casita.
- Reconoce las características de los círculos entre las figuras (cuadrado y círculo) y van saltando dentro de los círculos hasta llegar al final del camino, luego responderán la siguiente pregunta: ¿Cómo son los círculos donde saltaste?
- Relaciona los círculos del juego con las ventanas redondas de la casita.

SALIDA

- Evaluación: Identificar el círculo mediante un tablero lógico (diversas figuras geométricas cuadrado, círculo y triángulo), la cual tendrán que buscar y pegar los círculos en su respectiva silueta.
- Meta cognición: ¿Cómo lo han hecho? ¿Qué dificultades han encontrado?
- Transferencia: Comenta con su mamá que forma tienen las ventanas de su casa.

ACTIVIDAD 16 (35 min)

Identificar el tamaño grande mediante la manipulación de material concreto mostrando esfuerzo en el trabajo.

INICIO

- Los niños observan y manipulan libremente objetos que se encuentran en la mesa (botellas de medio litro, botellas de 3 litros).
- ¿Han visto estos objetos antes? ¿Para qué sirven?
- ¿Habrán objetos más grandes que la botella de 3 litros?

PROCESO

- Percibe observando una caja llenas de imanes (figuras de animalitos) de diferentes tamaños (grandes y pequeños).
- Reconoce las características del tamaño grande de varios imanes, mencionando y señalando cuales son más grandes.
- Relaciona el tamaño de los imanes grandes con las botellas que están en la mesa, que manipularon y observaron anteriormente para escoger solo los imanes grandes y pegarlos en la pizarra.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el tamaño grande de los bloques lógicos y poner solo los bloques grandes dentro de un taper.
- Meta cognición: ¿Cómo lo han hecho? ¿Quieres repetir lo que has realizado?
- Transferencia: Ayuda a su mamá a seleccionar prendas grandes para su papá en una tienda de ropa.

ACTIVIDAD 17 (35 min)

Identificar el tamaño pequeño mediante la manipulación de material concreto mostrando esfuerzo en el trabajo.

INICIO

- Los niños observan diversos dados de muchos tamaños en el suelo del patio, donde tendrán que colocar en su canasta los dados que ellos deseen. Luego responden las siguientes preguntas:
- ¿Cómo son los dados que tienen en su canasta? ¿Qué tamaños tienen los dados?
- ¿Habrán objetos más pequeños o grandes que esos dados?

PROCESO

- Percibe observando en la mesa botones de varios tamaños (grandes y pequeños)
- Reconoce las características de los botones mencionando cuales son los más pequeños que percibe.
- Relaciona el tamaño de los botones con el tamaño de los dados que recolecto en su canasta.

SALIDA

- Evaluación: Identifica el tamaño pequeño de los botones y los colocan en su canasta junto a sus dados pequeños.
- Meta cognición: ¿Cómo lo han hecho? ¿Quieres repetir lo que has realizado?
- Transferencia: Buscará objetos pequeños en el aula.

ACTIVIDAD 18 (35 min.)

Ubicar la posición del objeto en función de las nociones espaciales: arriba-abajo mediante un circuito neuromotor mostrando esfuerzo por el trabajo

INICIO

- Los niños cantan y bailan la canción “Muevo mis pañuelos” <https://www.youtube.com/watch?v=gDBboLhexLE> con ayuda de pañuelos de colores uno en cada mano, luego responden algunas preguntas:
- ¿Con qué objeto bailaron y cantaron? ¿Cómo movieron sus pañuelos?
- ¿Si lanzamos un pañuelo a dónde va?

PROCESO

- Percibe observando el circuito neuromotor (conos, pelota, ula-ulas).
- Identifica el uso de cada material dentro del circuito según las indicaciones dadas

por la profesora.

- Aplica la noción arriba-abajo pasando dentro de los ula-ulas con la pelota arriba de la cabeza, luego pasará por el camino zig zag con la pelota abajo entre las piernas, se realiza en equipos de cuatro.

SALIDA

- Evaluación: Ubica la pelota dentro del aro que se encuentra arriba o abajo según sea la indicación.
- Meta cognición: ¿Cómo lo has hecho? ¿Qué dificultades has encontrado?
- Tranferencia: Ordena sus juguetes favoritos arriba de su cama y los otros juguetes abajo.

3.3.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura

CUENTOS

Cuento n°1

EL OSO GIGANTE QUE NO QUERIA SER GRANDE

Había una vez en un bosque muy lejano, donde vivía un oso muy grande pero a la vez era muy amable y le encantaba ayudar a los demás. El nunca salía a jugar con los animalitos del bosque, porque le daba mucha vergüenza y miedo que se burlaran de él por su tamaño.

Un día, paso un conejito muy cerca de la cueva del oso, y se preguntó:

-Qué extraño que el oso nunca salga a jugar, ¿Tendrá algún problema?- pregunto extrañado.

El conejito tan curioso fue a contarles a los demás animales lo que había pensado y les propuso hacer algo para que el oso salga a jugar con ellos.

Así que, tramaron un plan. El conejo se hizo pasar por enfermo, quejándose de dolor muy cerca de la cueva del oso, para que este pueda salir a ayudarlo, ya que sabía que el oso era muy solidario con los demás, mientras los demás animales estaban escondidos por los árboles.

El oso escucho al pobre conejito llorar y salió muy lentamente para saber lo que estaba sucediendo.

-¿Te sucede algo amiguito?- pregunto el oso escondido.

-Sí, mi patita se quedó atorada con esa sogá- respondió el conejo desesperado

-Oh!, quisiera ayudarte pero no puedo salir de mi cueva- dijo el oso.

-Pero, ¿Por qué? ¿Acaso me dejaras aquí, esperando que el cazador me lleve?- exclamó el conejo

-Es que tengo miedo que los animales del bosque se burlen de mí, porque no soy un oso cualquiera, soy un oso muy grande y quizás se burlen o se asusten de mi gran tamaño – le contó al conejo muy triste.

-Claro que no, los animales del bosque son muy amables y buenos, jamás de burlarían de ti, no todos somos iguales, y aun así somos muy grandes amigos, ¡Vamos, sal y ayúdame! – dijo el conejo.

El oso muy confiado porque lo que le había dicho el conejo, decidió salir de su cueva para ayudarlo.

Todos los animales del bosque se quedaron sorprendidos por el gran tamaño del oso, pero no se asustaron de él, sino todo lo contrario, se acercaron para decirle que estaban muy agradecidos por ser tan solidario. Desde ese momento el oso, salía a jugar todos los días con los animales del bosque, y se hicieron grandes amigos. Entendió que no importa cómo se veía físicamente, sino las cualidades que uno posee.



Autora: Adriana Aguirre Rodríguez

Cuento n°2

ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS

Érase una vez una niña llamada Alicia. Alicia se encontraba un día sentada en el jardín de su hogar, tomando el fresco de la sombra bajo un árbol y charlando con su gatita Diana que, como suele ser costumbre en los gatos, no sabía hablar. Acariciándola suavemente, Alicia dijo:

- Si yo pudiese tener mi propio mundo, los animales y las floreas hablarían, y nada sería absurdo.

De este modo reflexionaba Alicia y por ello no se extrañó cuando un conejo blanco le pasó por delante. El conejo, sacando un reloj del bolsillo, miró la hora y echó a correr. Entonces, Alicia sintió curiosidad por saber a dónde se dirigía el conejo. Aquello, sin duda, era realmente extraño: ¡un conejo que usaba reloj! Desde luego, Alicia nunca había visto algo así antes y, por ello quiso descubrir qué significaba. Miró por el agujero del árbol y, viendo que era grande, decidió seguir al conejo. Entró en el hueco y...

- ¡Ay! ¿Qué pasa?- Exclamó Alicia sorprendida.

Alicia comenzó a caer por un pozo muy raro, con las paredes revestidas de armarios con vajillas, libros, lámparas y jarrones de flores. Alicia caía y caía sin rumbo, y cuando ya se había acostumbrado a caer y pensaba que iba a salir por el otro lado de la Tierra, llegó al suelo. De pronto, se encontró en una sala en la cual había una puertecita por la que estaba saliendo el conejo, siempre diciendo que era tarde. Una vez cerrada por el conejo, Alicia intentó abrirla, cuando el picaporte protestó:

- ¡Ay! ¡Que me retuerces la nariz!

Alicia, sin apenas extrañarse más de lo que estaba, explicó al picaporte que quería pasar por la puerta. Como no cabía por ella, el picaporte le dijo que bebiese de un frasquito que había sobre una mesa. Alicia hizo caso al picaporte, ingirió aquel brebaje, y tras ello se hizo tan pequeña que no alcanzaba la llave. El picaporte, entonces, le mandó comer una galleta. Alicia hizo caso al picaporte y tras comerse aquella galleta creció y creció hasta hacerse enorme.

- ¡Ahora nunca podré pasar por la puerta!- Exclamó Alicia llorando tanto, que sus lágrimas formaron un inmenso riachuelo.

Alicia bebió de nuevo del frasquito para intentar volver a su forma, y se hizo entonces tan pequeña que cabía incluso por el ojo de la cerradura. Al otro lado, encontró unos cuantos animales nadando en sus lágrimas y tras el baño, se pusieron a bailar en corro alrededor de una roca para secarse. En medio de aquel corro de animalitos, Alicia volvió a ver al Conejo Blanco corriendo, mirando como siempre el reloj y diciendo que era tarde.

Se había despertado y se encontraba de nuevo en el jardín de su casa bajo la sombra del árbol.

- ¡Qué sueño más extraño!- Se dijo, desperezándose.



Autor: Lewis Carroll

ACTIVIDAD 1:



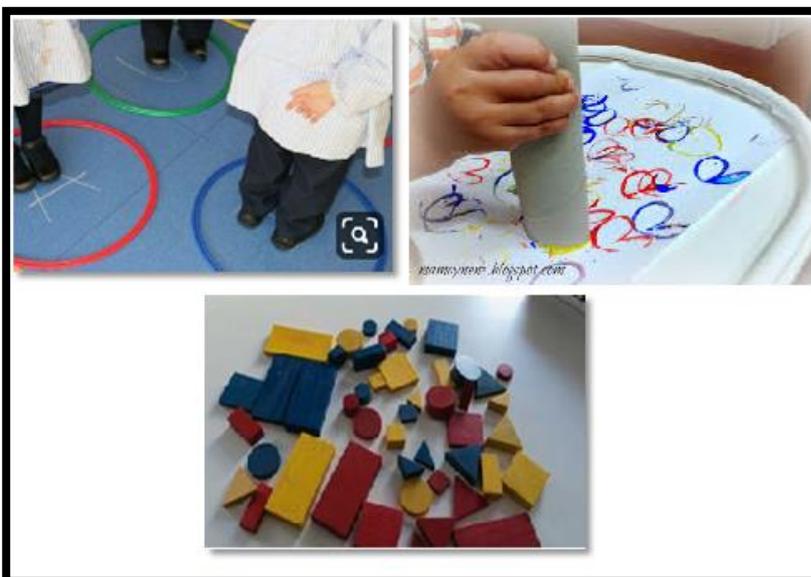
<https://images.app.goo.gl/Spu4WNmrJ1HY5rHP8>

<https://images.app.goo.gl/rkh8H19v5ubT1t5G8>

<https://images.app.goo.gl/C35panBTT3DV396t9>

<https://images.app.goo.gl/mh4jNvxQVvRwKC66A>

ACTIVIDAD 2:



<https://bit.ly/38iTsEx>

<https://bit.ly/2vqCUfc>

<https://bit.ly/2vo74Qw>

ACTIVIDAD 3:



<https://bit.ly/31ROLzd>

<https://bit.ly/2wcIMJL>

ACTIVIDAD 4:



<https://bit.ly/2OJXL3W>

ACTIVIDAD 5:



<https://bit.ly/31LDnET>

<https://bit.ly/2UUB29B>

ACTIVIDAD 6:



<https://bit.ly/2w1Wf6P>

<https://bit.ly/2tPbkYJ>

ACTIVIDAD 7:



ACTIVIDAD 8:



<https://bit.ly/37eUIN3>
<https://bit.ly/2SzXQsl>

ACTIVIDAD 9:



<https://bit.ly/39sV4vO>

<https://bit.ly/39jFI22>

ACTIVIDAD 10:



<https://bit.ly/3bwWQOk>

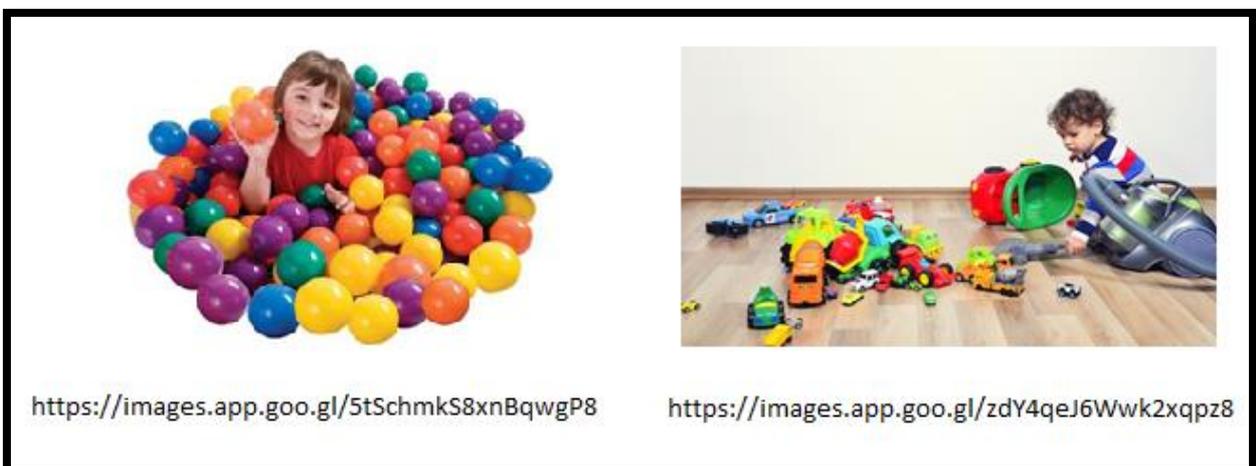
<https://bit.ly/2w4P11W>

ACTIVIDAD 11:



<https://bit.ly/37lsHOs>
<https://bit.ly/2SGqLLa>
<https://bit.ly/37nBzmF>

ACTIVIDAD 12:



<https://images.app.goo.gl/5tSchmkS8xnBqwgP8>

<https://images.app.goo.gl/zdY4qeJ6Wwk2xqpz8>

ACTIVIDAD 13:



<https://bit.ly/37i3400>

ACTIVIDAD 14:



<https://bit.ly/2HhLn7a>

<https://bit.ly/31N0Gyi>

ACTIVIDAD 15:



<https://bit.ly/2wadenl>

<https://bit.ly/39D5ucr>

<https://bit.ly/2vszzg0>

ACTIVIDAD 16:



<https://bit.ly/2tTdvuu>

<https://bit.ly/37l98G9>

ACTIVIDAD 17:



<https://bit.ly/38nQQoU>
<https://bit.ly/2SAPqAN>

ACTIVIDAD 18:



<https://bit.ly/31KvKPF>
<https://bit.ly/37cx26l>

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de proyecto

Identifica el tamaño grande escogiendo las tapas grandes en una diversidad de tapas de muchos tamaños, para luego enroscar las tapas en las botellas grandes correspondientes. (

Identifica el tamaño grande al escoger la tapa grande en una diversidad de tapas de varios tamaños.	A
Identifica el tamaño grande al escoger la tapa grande en una diversidad de tapas de varios tamaños con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar el tamaño grande al escoger la tapa grande en una diversidad de tapas de varios tamaños.	C

Identifica el color rojo al escoger dicho color en una diversidad de témperas al realizar el estampado de manzanas, en una cartulina blanca. (Proceso, actividad 7)

Identifica el color rojo al escoger una témpera del mismo color, en una diversidad de témperas de varios colores.	A
Identifica el color rojo al escoger una témpera del mismo color, en una diversidad de témperas de varios colores con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar el color rojo al escoger una témpera del mismo color, en una diversidad de témperas de varios colores.	C

Identifica el color rojo al escoger una pelota de dicho color, que se encontrará dentro de una piscina de pelotas de diversos colores, donde los niños entrarán y buscarán las pelotas rojas. (Final, actividad 12)

Identifica el color rojo al escoger una pelota de dicho color, en una diversidad de pelotas de diferentes colores.	A
Identifica el color rojo al escoger una pelota de dicho color, en una diversidad de pelotas de diferentes colores con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar el color rojo al escoger una pelota de dicho color, en una diversidad de pelotas de diferentes colores.	C

Ubica la posición de objetos en función a la nociones espaciales: arriba - abajo mediante un circuito psicomotriz pasando por cintas entrelazadas de extremo a extremo por el cual el niño deberá pasar según la indicación.(

Ubica la posición de los objetos en función a las nociones espaciales: arriba - abajo mediante un circuito psicomotriz.	A
Ubica la posición de los objetos en función a las nociones espaciales: arriba - abajo mediante un circuito psicomotriz con ayuda.	B
Muestra dificultad al ubicar la posición de los objetos en función a las nociones espaciales: arriba - abajo mediante un circuito psicomotriz.	C

PROYECTO DE APRENDIZAJE

3.2.2. PROYECTO DE APRENDIZAJE

1. Datos informativos

Institución Educativa: My little heaven

Nivel: Inicial

Año: 3 años

Secciones: Estrellita

Área: Matemática

Título del proyecto: Mí puesto de frutas y verduras

Temporización: 6 sesiones

Profesoras: Aguirre y Vela

2. Situación problemática (¿Participan los estudiantes?)

En la institución educativa de nivel inicial “My little heaven” los niños disfrutaban de una variedad de alimentos que sus padres les mandan en su lonchera, este momento es muy esperado por ellos, ya que están emocionados por conocer lo que les enviaron. La docente de aula, al ver el interés que los niños tienen en este período toma atención a cada detalle y se percata que muchos de los niños llevan alimentos no nutritivos como un exceso de harinas, golosinas y gaseosas. Los alumnos conocen cuales son los alimentos sanos pero comentan que no son muy consumidos por ellos. Por este motivo, proponemos este proyecto con el objetivo de fomentar buenos hábitos alimenticios, mediante un puesto de frutas y verduras creado y elaborado por los estudiantes. Este proyecto de aprendizaje estará orientado hacia el área de matemática, donde los estudiantes podran identificar las características perceptuales de las frutas y verduras, clasificándolas por color y tamaño, incrementando sus habilidades matemáticas.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

Competencias	Capacidades	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar

		y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	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.

4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Visitan el mercado cercado al nido	Dramatización Material concreto	Bolsas de color rojo y verde
Pintan las jvas	Pintan las jvas de color rojo y verde	Jvas Témperas Pinceles
Decoran sus cajas	Canción Con material concreto	Caja grande Caja pequeña Papel crepe Papel lustre Goma
Degustación de ensalada de frutas y verduras	Degustando las frutas en verduras en tápers	Frutas Verduras Bandejas tenedores
Ordenan su puesto de alimentos nutritivos	Exposición al aula de 5 años	Puesto de alimentos nutritivos

3.2.2.1. Programación de proyecto

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 1		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> - Colores: rojo y verde - Tamaños: grande-pequeño 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificación de objetos y características de acuerdo a los colores mediante material concreto. ➤ Identificación del tamaño grande-pequeño mediante material concreto. ➤ Clasificación por colores y tamaños mediante material concreto.
CAPACIDADES – DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
1.CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Clasificar 		4. VALOR: Responsabilidad Actitud <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostrar constancia en el trabajo. 5. VALOR: Respeto Actitud <ul style="list-style-type: none"> ➤ Asumir las normas de convivencia. ➤ Escuchar con atención.

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

SESIONES DE APRENDIZAJE
<p>Actividad 1 (70 min.) Identificar los colores rojo y verde de las frutas y verduras mediante material concreto mostrando normas de convivencia.</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan una breve dramatización recreando la venta de alimentos en un puesto de mercado. Luego responden a algunas preguntas: - ¿Qué observaron en la dramatización? ¿Alguna vez han ido al mercado? ¿Qué venden? - ¿Por qué son importantes las frutas y verduras? <p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe observando las frutas y verduras mediante una breve visita al mercado cercano al colegio. - Reconoce las características de las frutas y verduras al responder las siguientes preguntas: ¿Qué vende la señora? ¿Cómo son? ¿De qué color son? ¿Conoces alguna de ellas? - Relaciona las frutas y verduras que ha observado con las frutas y verduras con las que él/ella consume diariamente y las menciona. <p>SALIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación: Identifica los colores rojo y verde de las frutas y verduras colocándolas en la bolsa correspondiente (bolsa roja y verde). - Meta cognición: ¿Qué dificultades has tenido para identificar los colores de las frutas y verduras? ¿Cómo lo has resuelto? - Transferencia: Busca frutas y verduras rojas y verde en su casa. <p>Actividad 2 (70 min.) Identificar el color rojo y verde de las verduras mediante material concreto mostrando escucha con atención.</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan globos de colores (rojo y verde) colocados en el suelo del patio, luego corren al ritmo de la pandereta y al parar el instrumento atrapan un globo del color según la indicación, Por ejemplo :“ atrapen un globo rojo” “atrapen un globo verde”. Luego responden a algunas preguntas: - ¿Qué colores tienen los globos? ¿Qué objetos conocen que tengan estos colores? - ¿Qué verduras son de estos colores? <p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe observando alimentos saludables (verduras: pimiento, brócoli, rabanito, vainitas, rocoto, alverjita) sacándolas una por una de la caja mágica.

- Reconoce las características de las verduras respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué observan? ¿Las han probado antes? ¿Conoces sus colores? ¿Cuáles son?
- Relaciona los colores: verde y rojo con objetos del aula del mismo color y los menciona.

SALIDA

- Evaluación: Identifica los colores rojo y verde en una variedad de témperas, al pintar las jvas de su puesto.
- Meta cognición: ¿Qué dificultades has encontrado al identificar los colores? ¿Cómo lo has resuelto?
- Transferencia: Comenta en casa de qué color es la verdura preferida de cada miembro de su familia.

Actividad 3 (35 min.)

Identificar el tamaño grande-pequeño de las frutas mediante material concreto mostrando esfuerzo en el trabajo.

INICIO

- Los niños juegan libremente en el patio con pelotas grandes y pequeñas. Luego responden algunas preguntas:
- ¿Con que han jugado? ¿Qué tamaños tienen las pelotas?
- ¿Conocen alguna fruta grande? ¿Cuál?

PROCESO

- Percibe escuchando y bailando en grupos la canción “El baile de la fruta” <https://www.youtube.com/watch?v=FPZhCp5pOFE>
- Reconoce las características de las frutas mencionadas en la canción, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué frutas escucharon en la canción? ¿Conocen alguna de ellas? ¿Les gusta alguna de ellas? ¿Cómo son las frutas? ¿De qué color son?
- Relaciona el tamaño de las frutas (plátano, naranja, mandarina, uvas y calabaza) con el tamaño de las cajas (grandes y pequeñas) colocando las frutas de acuerdo al tamaño de las cajas, por ejemplo: los plátanos grandes en las cajas grandes y los plátanos pequeños en las cajas pequeñas, las mandarinas grandes en las cajas grandes y las mandarinas pequeñas en las cajas pequeñas.

SALIDA

- Evaluación: Identifica los tamaños (grande-pequeño) de las cajas para decorarlas, las grandes con papel crepe (embolillar) y las cajas pequeñas con papel lustre (rasgado).
- Meta cognición: ¿Qué pasos hemos seguido para realizar la actividad? ¿Qué dificultades has encontrado?
- Transferencia: Ayuda a su mamá a elegir plátanos pequeños para su lonchera.

Actividad 4 (35 minutos):

Clasificar por colores y tamaños las verduras y frutas mediante material concreto mostrando esfuerzo a su trabajo.

INICIO

- Los niños degustan en tápers ensalada de verduras y frutas ya preparadas. Luego responden algunas preguntas:
- ¿Qué frutas le gustó más? ¿Qué verduras le gustó más? ¿Las habían probado antes?
- ¿De qué manera se podría organizar el puesto de frutas y verduras?

PROCESO

- Percibe observando las cajas y jabas decorada anteriormente.
- Identifica los colores de las verduras con las jabas del mismo color y las frutas con el tamaño las cajas del mismo tamaño, mencionándolas. Por ejemplo: los pimientos van en la jaba roja, la lechuga va en la jaba verde, el plátano grande va en la caja grande, etc.
- Selecciona las verduras y frutas teniendo en cuenta su color y tamaño al manipularlas.
- Relaciona las características de las verduras (rojo y verde) con las jabs pintadas y las frutas (grande-pequeño) con las cajas decoradas, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿De qué color son sus jabs? ¿De qué color son las verduras? ¿De qué tamaños son las frutas presentadas?

SALIDA

- Evaluación: Clasifica las verduras y las frutas de acuerdo a su color y tamaño según la indicación. Las frutas grandes en la caja grande y las frutas pequeñas en la caja pequeña y las verduras rojas en la jaba roja y las verduras verdes en la jaba verdes.
- Metacognición: ¿Qué pasos hemos seguido para realizar la actividad? ¿Qué dificultades has encontrado?
- Transferencia: Explican su puesto de alimentos nutritivos al aula de 5 años, mencionando de qué manera lo realizaron.

3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas

ACTIVIDAD 1

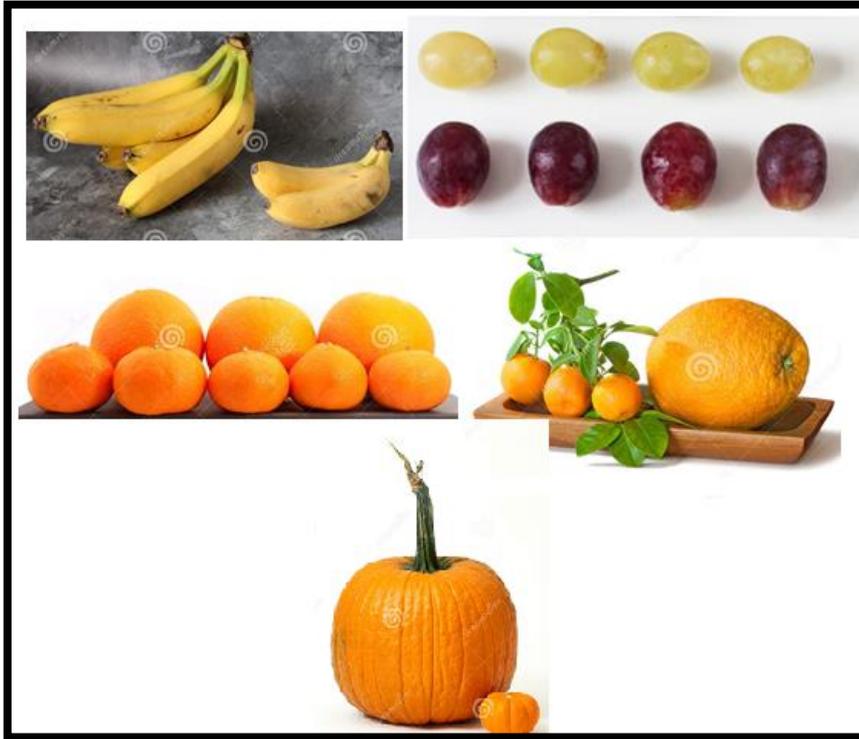


<https://bit.ly/2UIByHx>
<https://bit.ly/2OObWFj>
<https://bit.ly/2ULZd9U>

ACTIVIDAD 2:



<https://bit.ly/2urQy1P>
<https://bit.ly/2ONgZG6>

ACTIVIDAD 3:

<https://bit.ly/2OMKCHH>

<https://bit.ly/3713F2V>

<https://bit.ly/2tLk4iu>

<https://bit.ly/3715WKF>

<https://bit.ly/2HbXFhD>

ACTIVIDAD 4:

<https://bit.ly/39jQMh0>

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de proyecto

Clasifica las verduras al colocarlas en las jabas según su color y frutas de acuerdo a su tamaño en las cajas correspondientes.

Clasifica las verduras y frutas de acuerdo al color y tamaño según la indicación.	A
Clasifica las verduras y frutas de acuerdo al color y tamaño según la indicación con ayuda.	B
Muestra dificultad para clasificar las verduras y frutas de acuerdo al color y tamaño según la indicación.	C

CONCLUSIONES

Gracias a la investigación realizada y la programación curricular terminada podemos concluir en lo siguiente:

- El propósito de la etapa preescolar, es hacer del estudiante un niño competente, dándole una serie de destrezas básicas para que se pueda formar a lo largo de su vida escolar como persona llena de actitudes, valores, habilidades cognitivas y procesos mentales y de esta manera pueda realizarse de manera correcta dentro de la sociedad y mejorarla.
- El paradigma Sociocognitivo-Humanista se basa en la formación de una nueva sociedad en los tres campos que posee la persona, el desarrollo cognitivo, el medio que lo rodea y los valores, que son los que definen las decisiones que tomará la persona a lo largo de su vida.
- El docente es el mediador del aprendizaje, el deber del maestro es orientar, ayudar o guiar al estudiante a que por medio del descubrimiento vaya formando sus propios conocimientos, siendo tolerante con su sociedad, es decir trabajando en equipo o individualmente.
- La programación ayuda a tener más orden en la enseñanza-aprendizaje. La programación anual contiene los fines y los medios, las unidades de aprendizaje y las actividades, de esta manera se puede brindar una educación de calidad.
- La evaluación es la manera que se tiene para medir, verificar, recolectar datos o realizar comentarios del proceso del aprendizaje. Se basa en las capacidades y las destrezas trabajadas a lo largo de las actividades realizadas con los estudiantes. El docente se ayuda evaluando los progresos o desaciertos de sus alumnos para poder ayudarlos en su mejora del aprendizaje.

REFERENCIAS

- Abarca, J. (2017). Jerome Seymour Bruner (1915-2016). *Revista de psicología* 2(35). Recuperado de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200013
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Revista Alteridad* 2(4). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Castillero, O. (2019). *Jean Piaget: biografía del padre de la Psicología Evolutiva*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/biografias/jean-piaget>
- Chávez, L., Carrasco, M. y Ordoñez, L. (2018). *Propuesta didáctica para desarrollar habilidades matemáticas en los estudiantes de cuarto grado de primaria en una institución educativa pública de la ciudad de Tingo María* (Trabajo académico de suficiencia profesional, Universidad Marcelino Champagnat, Lima, Perú).
- Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (1990). *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid, España: Alianza.
- Gamarra, F. (2019). *Competencia en el currículo nacional de la educación básica*. Recuperado de <https://noticia.educacionenred.pe/2019/01/analisis-competencia-curriculo-nacional-educacion-basica-fernando-gamarra-168057.html>
- Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Revista Educare* 44(13). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>
- Latorre, M. y Seco, C. (2010). *Diseño Curricular nuevo para una nueva sociedad*. Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2016). *Teoría y paradigmas de la educación* (2°ed.). Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. y Seco, C. (2016). *Diseño Curricular nuevo para una nueva sociedad- I Teoría*. Lima, Perú: Santillana.
- Latorre, M.(2020). Charla magistral paradigma socio-cultural contextual , realizado el 13 de enero en la Universidad Marcelino Champagnat
- Ministerio de educación, (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-inicial-16-marzo.pdf>
- Ministerio de educación, (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Noguez, S. (2002). El desarrollo del potencial de aprendizaje Entrevista a Reuven

Feuerstein. *Revista electrónica de investigación educativa* 2(4). Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412002000200009

Novelo, G. (2015). *Robert Sternberg: su vida y su obra en pocas palabras*. Recuperado de <https://psicologiaaldia.com.mx/robert-sternberg-su-vida-y-su-obra-en-pocas-palabras/>

Román, M. y Díez, E. (2009). *LA INTELIGENCIA ESCOLAR Aplicaciones al aula Una nueva teoría para una nueva sociedad*. Recuperado de https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/164007/mod_resource/content/0/Libro_La_inteligencia_escolar_Eloisa_D%C3%A9z.pdf

Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de David Ausubel. En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Barcelona:España. Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Recuperado de http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Santillana. (2011). *¿Qué entendemos por meta cognición?*. Recuperado de <http://www.santillana.com.ve/articulos.asp?idarticulo=38>

Sulle, A., Bur, R., Stasiejko, H. y Celotto, Ll. (2014). *Lev vigotsky, narrativas y construcción de interpretaciones acerca de su biografía y su legado*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139994065.pdf>

Torres, A. (2018). *Lev Vygotsky: biografía del célebre psicólogo ruso*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/biografias/lev-vygotsky>

Vielma, E. y Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Revista Educare* 9(3). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>