

**UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA  
PROGRAMA DE LICENCIATURA**



**TRABAJO DE SUFICIENCIA  
PROFESIONAL PARA OPTAR  
AL TÍTULO DE LICENCIADAS  
EN EDUCACIÓN INICIAL  
LIMA - 2017**

Título del trabajo:

“Desarrollo de habilidades comunicativas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial del área de Comunicación, en una institución privada de Santiago Surco”

Autor/res:

**ACEVEDO HIGINIO**, Danae Sarai  
**HUARACHI CHAMBERGO**, Andrea Alicia

Fecha:

10 de Febrero de 2017

Dedicamos este proyecto principalmente a Dios, por iluminarnos y estar a nuestro lado  
en todo momento.

A nuestros padres y amigos incondicionales por la ayuda desinteresada que nos  
brindaron a cada momento.

## **AGRADECIMIENTOS**

No ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a sus aportes, a su amor, a su inmensa bondad y apoyo, lo complicado de lograr esta meta se ha notado menos; es por ello que agradecemos a nuestras familias, por el apoyo en cada decisión y proyecto y por permitirnos cumplir con excelencia el desarrollo de este trabajo de suficiencia profesional; muchas gracias por creer en nosotras. Y por último y no menos importante le damos las gracias a Dios por permitirnos vivir y disfrutar de cada día.

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA****PAT - 2017**

<b>Código UMCH</b>	<b>Nombres y apellidos</b>	<b>N° DNI</b>
2012002	Danae Sarai Acevedo Higinio	45558046
2011546	Andrea Alicia Huarachi Chambergo	48380832

**Ciclo:** Enero – febrero 2017**CONFIRMO QUE,**

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

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

Surco, 10 de febrero de 2017

---

Firma

---

Firma

## INDICE

### Resumen

### Introducción

<b>Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional</b>	<b>10</b>
1.1. Título y descripción del trabajo	10
1.2. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	11
1.3. Justificación	11
<b>Capítulo II: Marco teórico</b>	<b>13</b>
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista	13
2.1.1. Paradigma cognitivo	13
2.1.1.1. Las teorías cognitivas de Jean Piaget	13
2.1.1.2. El aprendizaje significativo de Ausubel	15
2.1.1.3. El aprendizaje por descubrimiento de Jeronimo Bruner	16
2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual	17
2.1.2.1. El paradigma socio – cultural de Vygostsky	17
2.1.2.2. El paradigma socio – contextual de Feuerstein	19
2.1.3 Teoría de la inteligencia	20
2.1.3.1 Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	20
2.1.3.2 Teoría tridimensional	21
2.1.4 Paradigma Sociocognitivo-humanista	22
2.2 Diagnóstico de la realidad educativa de la institución	23
2.3 Definición de términos básicos	24
<b>Capítulo III: Programación curricular</b>	<b>27</b>
<b>3.1. Programación general</b>	<b>27</b>
3.1.1. Competencias del área	27
3.1.2. Panel de capacidades y destrezas	28
3.1.3. Definición de capacidades y destrezas	28
3.1.4. Procesos cognitivos	30
3.1.5. Métodos de aprendizaje	31
3.1.6. Panel de valores y actitudes	32
3.1.7. Definición de valores y actitudes	33
3.1.8. Evaluación de diagnóstico	34
3.1.9. Programación anual – general de la asignatura	48

<b>3.2. Programación específica</b>	<b>49</b>
<b>3.2.1. Unidad de aprendizaje – 1</b>	<b>50</b>
3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje	51
3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres	62
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc	68
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso	71
3.2.1.5. Evaluación final de Unidad	75
<b>3.2.2. Unidad de aprendizaje – 2</b>	<b>79</b>
3.2.2.1. Modelo T y actividades de la Unidad	80
3.2.2.2. Guía de actividades para los padres	91
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc	98
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso	106
3.2.2.5. Evaluación final de Unidad	110
<b>4. Conclusiones</b>	<b>115</b>
Referencias	
Anexos	

## RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional desarrolla a programación dentro del Paradigma Sociocognitivo Humanista, desde las bases teóricas que lo sustenta, hasta la aplicación práctica en las actividades de aprendizaje, guardando una correspondencia lógica que muestra como realmente se desarrollan las competencias desde el aula. Para ello, el primer capítulo presenta la realidad problemática, los objetivos y justificación o novedad científica. En el segundo capítulo se desarrolla con profundidad las teorías cognitivas y sociocontextuales que dan fundamento a la acción pedagógica. Finalmente, en el tercer capítulo se desarrolla la programación curricular, incluyendo la programación general, la específica, los materiales de apoyo y las evaluaciones de proceso y unidad. Se presenta así una propuesta concreta y completa para desarrollar las competencias de los estudiantes del nivel inicial del grado de 5 años en el área de Comunicación.

## INTRODUCCIÓN

Hacia finales del S. XX, surgió una serie de cambios abismales y precipitados, dando así una civilización con conciencia trascendental, que se vio reflejado en el ámbito educativo, tornando con diferentes perfiles profesionales que necesita esta nueva sociedad. Encontrándonos en medio de la sociedad del conocimiento se demanda un nuevo modelo de aprendizaje – enseñanza, lo que hace entender que se apertura un nuevo paradigma y a esto se le llamará “Revolución del conocimiento”. Después de pasar todo ello, se inicia el siglo XXI, teniendo en consideración el potenciamiento de más habilidades, el enseñar para pensar a aprender de forma personal y potenciar la dimensión axiológica de las personas.

Hoy en día, con una generación moderna, nos preguntamos cómo pueden aprender, y muchas veces nuestras respuestas es “a través de la información que consiguen en internet”. ¿Cuál es la forma en la que deben aprender?, ¿qué es lo que deben aprender? Para dar respuesta a estas preguntas tenemos al paradigma socio cognitivo humanista, el cual se basa en estudiar otros dos paradigmas; uno de ellos el paradigma socio cognitivo que es más individualista pero que se centra en el cómo, a través de qué y el para qué aprende el estudiante. Uno no aprende por aprender, ni para ser evaluado, sino que debe ser evaluado para aprender; por otro lado está el paradigma socio cultural contextual, que busca que el estudiante aprenda a través de la realidad, que esté basado en relaciones con sus pares y otras personas y sobre todo en lo que podrá aprender por medio de la cultura. Esta forma de adquirir conocimientos logrará que cada uno sea el protagonista de su propio aprendizaje, formando no solamente conocimientos sino también el lado humano del que aprende (paradigma humanista), desarrollando valores y virtudes, que deberá trabajar a lo largo de su interacción con los demás para generar una sociedad fraterna. La información que obtendrá el que quiere aprender será procesada por el mismo y será él quien juzgue si deberá transformación dicha información en su conocimiento.

Se propone el educar por competencias ya que existen nuevos retos. Pues las necesidades de los estudiantes son diferentes al siglo pasado. Estamos en una sociedad en continuo cambio, donde se hace la pregunta ¿Para qué desarrollar capacidades y destrezas? Se es necesario desarrollarlos para aprender a aprender durante toda su vida ya que los conocimientos son infinitos. El fin es que se comprenda que

desarrollando las capacidades y destrezas se puede aprender cualquier conocimiento, teniendo un aprendizaje significativo para los estudiantes.

Se desea lograr, que estos aprendizajes que nosotros como docentes les brindamos a nuestros alumnos sean aprendizajes que ellos mismos construyan para que puedan ser significativos en su vida, y con ellos puedan resolver problemas en su cotidianidad. Estos conocimientos se tienen que tornar lúdicos en el momento de aprender, ya no existe un currículo cerrado y monótono, sino que se apertura y se basa en los conocimientos previos que el niño o niña pueda tener, para dar pie a una serie de continuos conocimientos que ira adquiriendo en su vida.

## **Capítulo I: Planteamiento del trabajo de suficiencia profesional**

### **1.1. Título y descripción del trabajo**

Desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de 5 años del nivel inicial del área de Comunicación, en una Institución Privada del distrito de Santiago de Surco.

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de 3 capítulos: el primero, contiene los objetivos y justificación o relevancia teórica y práctica de lo planteado en este documento.

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

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

## **1.2. Objetivos del Trabajo de suficiencia profesional**

### **1.2.1. Objetivo General**

Diseñar un modelo didáctico de desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de 5 años de una institución privada de Santiago de Surco.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Diseñar un modelo didáctico de comprensión de textos en los estudiantes de 5 años de una institución privada de Santiago de Surco.
- Diseñar un modelo didáctico de expresión oral en los estudiantes de 5 años de una institución privada de Santiago de Surco.
- Diseñar un modelo didáctico de producción de textos en los estudiantes de 5 años de una institución privada de Santiago de Surco.

## **1.3. Justificación**

El presente trabajo de suficiencia profesional se desarrolló tras observar la carencia en las habilidades comunicativas en el área de Comunicación, en niños y niñas de 5 años de una Institución Privada del distrito de Santiago de Surco, donde se registró el bajo desarrollo en expresión oral, comprensión y producción de textos; motivo por el cual se presentan actividades que potencien dichas habilidades.

Este trabajo será importante ya que tiene como objetivo principal el diseñar un modelo didáctico para mejorar el rendimiento académico del área de comunicación, a partir de los diversos conocimientos con los que llegan los niños a la institución. Estos conocimientos progresarán a medida en que el niño y la niña aprendan de la mano actividades significativas y relevantes en las que observe la aplicación de habilidades comunicativas promoviendo una aprendizaje activo, motivado y dinámico.

En general, este trabajo de suficiencia profesional servirá como un aporte metodológico y actualizado para los docentes del nivel para que ellos lo tomen en cuenta en sus programaciones en el área de comunicación, considerando las habilidades comunicativas como medio importante en el aprendizaje de los niños y niñas, de esta manera se estará contribuyendo a que ellos logren desarrollar sus competencias. Si ellos encuentran útil en su vida diaria los aprendizajes logrados, sentirán que las habilidades comunicativas tiene sentido y pertinencia.

## **Capítulo II: Marco teórico**

### **2.2. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista**

En principio, este Paradigma es ampliamente pedagógico debido a que su eje principal es el desarrollo de competencias, capacidades y valores. También es preciso señalar que este Paradigma va en contra del aprendizaje mecánico (memorización), el currículo cerrado y la enseñanza tradicional (autoritaria) donde el maestro no incentiva la competitividad entre los estudiantes. Todo lo contrario, este Paradigma presenta al educador/docente como un mediador que ofrece adecuadas e idóneas estrategias para un aprendizaje que tenga significatividad, ya que será el estudiante quien construya su propio aprendizaje.

Por otro lado, este Paradigma es eminentemente social porque el contexto donde se desarrolla es la sociedad que es un escenario concreto para interactuar con diversos elementos. Asimismo es cognitivo porque hay procesos que aprenderán y el estudiante sabrá y dará a conocer qué y cómo está aprendiendo. Por último, no solo se centra en lo social y cognitivo sino que también es humanista debido a los valores que no es sino una manera de interpretar la manera en que se desenvolverá ante una situación determinada.

Ante lo mencionado anteriormente, se presentarán a los autores más representativos de este Paradigma los cuales mostrarán sus teorías donde serán un complemento e integración para un aprendizaje de calidad en el estudiante.

#### **2.2.1. Paradigma cognitivo**

En las siguientes líneas se presentarán a los autores más representativos del paradigma cognitivo, los cuales nos muestran sus teorías, cada una de ellas se complementa e integra para un aprendizaje de calidad en el alumno.

##### **2.2.1.1. Las teorías cognitivas de Piaget**

En el mundo pedagógico es muy importante preguntarse: ¿Cómo conocemos el mundo? ¿Cómo cambia nuestro conocimiento con el desarrollo biológico? ¿La inteligencia llegará a modificarse? Ante tales preguntas el Paradigma Cognitivo se

encargará de responder a los diversos cuestionamientos y explicará cómo aprende el que aprende y qué procesos utiliza el que aprende.

Jean Piaget, el mayor representante de esta teoría, señala que el aprendizaje va de acuerdo –en la misma sintonía- al desarrollo y la maduración fisiológica y psicológica; es decir, que el aprendizaje es una consecuencia inherente de la maduración neurofisiológica (fisiología del sistema nervioso) (Latorre M., Seco C., 2016, p.78). El autor muestra a la inteligencia como la extensión de características biológicas; es decir, con su teoría de los estadios de desarrollo afirma que el aprendizaje sigue a los procesos biológicos. El primero, la asimilación, cuando una nueva información se incorpora a los esquemas mentales ya existentes; el segundo, la acomodación, cuando aquellos conocimientos ya existentes se modifican con la llegada de la información exterior y; el tercero, la equilibración, que no es sino la comprensión de los esquemas que ya han sido acomodados, sin embargo se corre el riesgo de perder información pasada debido a la incorporación de las nuevas.

Para entender con mayor claridad los tres conceptos, se presenta el siguiente ejemplo: Se observa una botella de gaseosa la cual está llena y nos da a conocer que se puede beber (asimilación), pero al abrirla nos damos cuenta que no era gaseosa debido al olor y sabor que tiene el líquido que está dentro de ella (acomodación). Al notar ello se llega a la conclusión que no todas las botellas con etiqueta contienen gaseosa, ya que algunas personas lo reciclan (equilibración). Ahora bien, la propuesta que nos ofrece Piaget se basa en la orientación del docente al estudiante para que él mismo pueda desarrollar sus habilidades y destrezas por medio de estrategias centrado en los procesos internos del estudiante.

Es importante mencionar, también, que el Paradigma es constructivista; es decir, el estudiante construirá su propio aprendizaje y ello será el producto de cómo es él y cómo es el entorno donde se desarrolla. Por lo tanto, el conocimiento más allá de ser una construcción del ser humano es de acuerdo a su desarrollo por dos aspectos fundamentales; el primero, los esquemas mentales ya existentes con la nueva información y; el segundo, la actividad que lo convertirá en un nuevo conocimiento. Latorre y Seco (2016) afirman, “El conocimiento que no es construido o reelaborado por el individuo no es generalizable, sino que permanece ligado sólidamente a la situación en que se aprendió, sin poder ser aplicado a contenidos diferentes”.

En síntesis, la construcción de conocimientos va más allá de asimilar, acomodar y equilibrar. El aprendizaje estará en constante adaptación; es decir que se estará construyendo sobre los conocimientos ya existentes. El desarrollo, según Piaget, es una progresiva equilibración, es un continuo pasar de un estado de menos equilibrio a un

estado de mayor equilibrio. La equilibración es la tendencia que existe en el organismo humano a buscar formas de equilibrio cada vez mayores. El equilibrio es el fin o meta que busca la mente o la inteligencia.

#### **2.2.1.2. El aprendizaje significativo de Ausubel**

El autor presenta que el aprendizaje es y debe ser significativo y funcional. Según David Ausubel, “las estructuras cognitivas existentes en el individuo son el factor principal que influye en el aprendizaje y la retención de los contenidos, de forma significativa”.

Dentro del aprendizaje significativo se presentan los siguientes niveles:

- Un nuevo conocimiento se presenta al previo.
- Relación relevante entre los conocimientos antiguos y nuevos.
- El aprendizaje es la estructura cognoscitiva.
- Nuevas estructuras conceptuales.

Para el autor existen dos maneras de aprendizaje, por descubrimiento (inducción) y por aprendizaje receptivo (deducción). Él señala que ambas maneras pueden ser significativas, sin embargo es importante señalar que en el aprendizaje mecánico no hay una correlación entre el aprendizaje nuevo y el previo (Latorre M., 2010, p.130).

Por otro lado, para Ausubel, la motivación en los estudiantes es de suma importancia ya que este influirá en el desarrollo de su aprendizaje pues, dependiendo de ello, se determinará si se ha llegado al aprendizaje significativo. No se debe pasar por alto que el docente es el responsable que dicha motivación se realice ya que sin ella los estudiantes no podrán construir sus conocimientos. Este tipo de aprendizaje es aquel en el 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 de tal manera que aprenderá y quedará dentro de su estructura cognoscitiva los aprendizajes que son importantes para su vida y esto se llevará a cabo gracias a las herramientas correctas y apropiadas que el docente se las brinde para que lograr que el estudiante sea exitoso.

Los conocimientos previos tienen que ser conocimientos que sean capaces de adaptarse con los nuevos esquemas, por ello “[...] el aprendizaje significativo del alumno debe ser funcional [...]” (Latorre M., Seco C., 2016, p.31), útiles y aplicables para que puedan construir sobre conocimientos bien formados dando pie a estos nuevos aprendizajes que serán significativos.

En síntesis, Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno y sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”.

### **2.2.1.3. El aprendizaje por descubrimiento de Jerónimo Bruner**

Jerónimo Bruner es, sin duda, uno de los psicólogos y científicos de la educación más importante de nuestros días. No solamente por su vasta trayectoria intelectual sino por sus diversos estudios que realizó. Él sostuvo que los estudiantes, a cualquier edad, pueden acceder a los conocimientos científicos siendo los docentes los eficaces mediadores para así lograr los conocimientos propuestos.

Según Bruner el aprendizaje se basará en la categorización o procesos mediante los cuales se simplifica la interacción con la realidad a partir de la agrupación de objetos, sucesos o conceptos. El aprendiz construirá sus conocimientos según sus propias categorías que se van modificando a partir de su interacción con el ambiente. En tal sentido Bruner desarrolla la teoría del andamiaje para medir cuánto es lo que el docente debe intervenir en ayuda del alumno al realizar una tarea. Todo dependerá del nivel en el que se encuentre el sujeto “[...] cuanto mayor dificultad tenga un sujeto para realizar por sí solo una tarea, más ayuda necesita [...]” (Latorre M., Seco C., 2016, p.31). Esta metáfora del andamiaje “son como ladrillos que permiten construir” (Latorre M. y Seco C., 2016, p. 32) que hacen referencia a un hecho observado en distintos trabajos. La educación es un proceso público que consiste en intercambiar, compartir y negociar significados.

Pero, ¿qué sucede cuando el docente se encuentra con estudiantes menos dotados o con dificultad para aprender? Él deberá poner mayores andamios para contar con un aprendizaje óptimo. En otras palabras, para ayudar al estudiante con su aprendizaje, se cuenta con andamios mentales tales como: marcos, redes y mapas conceptuales las cuales servirán para la relación de conceptos.

En conclusión, Bruner plantea el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través del mismo los maestros puedan ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos. En tal sentido, el aprendizaje por descubrimiento, es aquel en el que los estudiantes construyen por sí mismos sus propios conocimientos, en contraste con la

enseñanza tradicional, donde el docente pretende únicamente que la información sea simplemente recibida por los estudiantes.

### **2.2.2.Paradigma Socio-cultural-contextual**

Para iniciar, es importante señalar que lo social, lo contextual y lo cultural son para los enfoques individualistas fenómenos secundarios, subproductos de la acción o los procesos individuales o, de manera alternativa, un simple *input* que alimenta las estructuras y procesos individuales. Ahora bien, el Paradigma Socio Cultural Contextual va a enfatizar el ambiente en el que el niño está inmerso desde el primer día como un factor de primer orden para describir y explicar el desarrollo (Latorre M., 2010, p.137). Este ambiente, valga la redundancia, deja de ser un factor complementario pasivo e inferenciado, para convertirse en un verdadero motor de desarrollo, activo y susceptible de ser analizado de manera mucho más fina y diferenciada, en el que toman un papel protagonista no únicamente los objetos físicos o las tareas, sino también la actividad de las personas que lo componen y que acompañan y participan en el desarrollo del niño también desde el primer momento.

Este Paradigma, también, presentará a autores renombrados como Lev. S. Vygotsky que parte del concepto de la actividad y del trabajo como motor de la humanización; es decir, que el ser humano no se limita a responder de manera reflejada-condicionada- a los estímulos sino que actúa sobre ellos y los modifica, los transforma usando instrumentos-herramientas-signos. Por otro lado, está el ciudadano rumano de origen judío, Reuven Feurstein (discípulo de Piaget y Yung) señalando que la modificabilidad cognitiva es de hecho posible. Presentó la teoría de la Modificabilidad cognitiva donde la inteligencia se contempla como algo que consta de un determinado número de funciones cognitivas básicas.

#### **2.2.2.1. El paradigma socio – cultural de Vygotsky**

A lo largo de la historia han surgido diversos estudios sobre la infancia. Tanto psicólogos, filósofos e innumerables especialistas han propuesto teorías acerca de la naturaleza del desarrollo y sobre la influencia de cómo los niños(as) desarrollan y aprenden. En tal sentido, el pensamiento psicológico de Vygotsky surge como respuesta ante la división imperante entre dos proyectos, el idealista y el naturalista.

El Paradigma que presenta el autor, nos muestra que el desarrollo del niño se da a través de las actividades que tienen como resultado de la relación del niño con el mundo

y con su forma de pensar, del mismo modo con la orientación que será impartida por los mayores pudiendo ser directa, indirecta o intencional. No se debe pasar por alto la función irremplazable de la familia que será la planificadora de dichas actividades, pero en la escuela- claro está- será el docente.

Por otro lado, también se debe mencionar que los objetivos de su teoría son: “caracterizar los aspectos típicamente humanos del comportamiento para elaborar hipótesis de cómo esas características se forman a lo largo de la historia humana y se desarrollan a lo largo de la vida del individuo” (Vygotsky, 1996, p.25). También señala que el aprendizaje humano, que consta de la adquisición del lenguaje y los conceptos que el niño tendrá, será enseñado por aquellas personas que lo rodean o con las que vive. Estas facilitarán estas adquisiciones tanto en lo lingüístico como en lo cognitivo.

Vygotsky (1929) dice que “en el comportamiento del niño absolutamente todo está fundido y arraigado en lo social”. Y prosigue: “De este modo, las relaciones del niño con el mundo que le rodea son, desde el comienzo, relaciones sociales. En este sentido, podría decirse que niño de pecho es un ser social en el más alto grado”. En este Paradigma encontramos el principio de doble procesos de aprendizaje, donde toda función cultural del niño se da de forma interpsicológica y luego intrapsicológica, la cual puede ser aplicado en todas las funciones superiores originadas entre los seres humanos.

Para Vygotsky el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no, por lo que considera que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, pero que no necesariamente la maduración determine totalmente el desarrollo. También afirma que el niño desarrolla su autonomía dentro de un grupo social para luego hacerlo interiormente y ponerlo en práctica considerándolo como un aprendizaje maduro y desarrollado.

Se distinguen, dentro del paradigma, dos niveles de desarrollo; el primero, que indica lo que el estudiante autónomo posee y sabe hacer (nivel real) y; el segundo nivel, que indica lo que el niño hace con ayuda de las demás personas, denominado nivel potencial. No se debe pasar por alto la existencia de la zona de desarrollo potencial (ZDP) que manifiesta la distancia que hay entre los niveles, pero a la vez muestra las funciones no maduras que se llevarán a cabo por medio del desarrollo del aprendizaje. Esta tendrá como punto de partida la zona de desarrollo real (ZDR) llegando a la ZDP y así sucesivamente. Del mismo modo se pasa por la zona de desarrollo próximo, teniendo como mediador al adulto y en el aula al profesor quien es el mediador absoluto del aprendizaje del alumno.

Por todo aquello que el autor presenta dentro de su Paradigma, se puede resumir que el niño forma su concepto de cultura con la ayuda del mundo, siendo este mismo

mediador del proceso de aprendizaje del pequeño individuo, con ayuda de la familia, escuela y estudiantes.

#### **2.2.2.2. Paradigma socio – contextual de Feuerstein: Inteligencia potencial**

En principio, se debe señalar que las teorías de Feuerstein supera el psicoanálisis, el conductismo y la psicometría. Sus raíces se encuentran en el paradigma cognitivo principalmente en el procesamiento de la información, en la forma de enseñar a pensar. En el Paradigma que nos presenta existe una teoría que se basa en el interaccionismo social el cual se desarrolla en una sociedad donde el individuo utiliza todos sus conocimientos previos para usarlos en situaciones que se le presentan.

Para el autor la inteligencia es el resultado de una compleja interacción entre el organismo y el ambiente o contexto en que vive. Dicha inteligencia se desarrollará según la riqueza cultural del ambiente (Latorre M. y Seco C., 2016, p.33) la cual se podrá modificar mayormente en edades tempranas.

Otro elemento muy importante para Feuerstein, a parte de la inteligencia, es la cultura ya que sin ella el individuo no tendría dónde desenvolverse y aprender sobre los valores, creencias que se transmiten de generación en generación. Ante tal sentido, la tarea del mediador será de intervenir entre el sujeto y los contenidos a fin de que el estudiante adquiera la cultura, entendida como un conjunto de conocimientos teóricos, técnicas, valores, creencias, etc. (Latorre M., 2010, p. 147). La cultura escolar pretende la construcción por parte del alumno de significados culturales. Para ello es necesario un mediador entre el alumno y los conocimientos.

Otro punto que el autor señala es que el aprendizaje cognitivo mediado, donde un adulto con experiencia es el que facilitará el aprendizaje al individuo, afectando a su estructura cognitiva en sus tres fases: la fase de entrada, la fase de elaboración y la fase de salida. En la primera, el individuo acumula información por medio de estímulos del medio que lo rodea; en la segunda, la información se procesa dando un aprendizaje útil y aplicable y; en la tercera y última fase, se muestra el resultado de las dos anteriores que será el producto del proceso de aprendizaje.

En síntesis, el aprendizaje cognitivo mediado es, para Feuerstein, un conjunto de procesos de interacción entre el estudiante y un adulto con experiencia e intención, quien interponiéndose entre el niño y las fuentes externas de estimulación, le sirve de mediador del aprendizaje, facilitándole estrategias cognitivas y modelos conceptuales. Las funciones básicas son elementos formados a partir de habilidades innatas, historial del aprendizaje, actitudes hacia el aprendizaje, motivos y estrategias, etc.

### **2.2.3. Teoría de la inteligencia**

El tema de la inteligencia es un asunto muy preocupante en la sociedad de este siglo XXI. Constantemente se afirma con claridad y repetición que los contenidos a aprender son fungibles y pocos duraderos. También se señala que la persona debe aprender de manera constructiva y almacenarlos en la memoria a largo plazo; en tal sentido la escuela es la indicada principal en producir básicamente conocimientos, entendidos como un conjunto de capacidades y métodos.

Sin embargo esta sociedad pide/exige herramientas para aprender y continuar aprendiendo en un mundo donde la competitividad es alarmante, pero no solo ello sino también exige humanizar esta nueva sociedad mediante valores, actitudes y microactitudes como procesos afectivos.

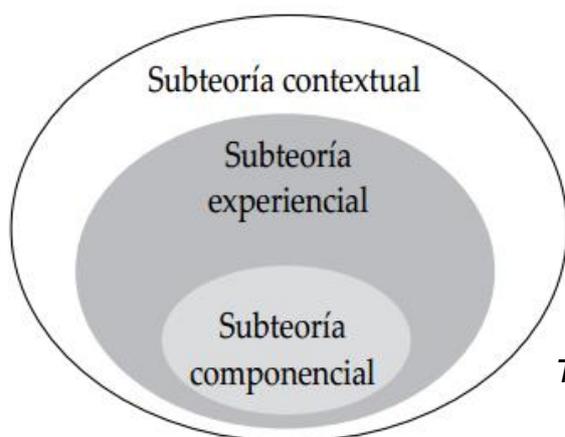
Ahora bien, la inteligencia cobra un papel fundamental ya que han surgido a lo largo de la historia diferentes autores que han manifestado una definición que a lo largo se correlaciona con el acto de llevarlo a las escuelas y aulas.

#### **2.2.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg**

Los individuos aprenden de distinta forma, por esa razón la manera de adquirir conocimientos y de desarrollar los aprendizajes dependerá de la motivación y el grado de compromiso que tengan. Sternberg se ha dedicado gran parte de su vida al estudio de lo que es la Inteligencia donde intentó conseguir una idea más extensa y que englobe más ámbitos de este concepto.

Sternberg (1977) analiza los procesos cognitivos que las personas emplean para resolver los ítems de los tests de Cociente Intelectual (CI), tales como analogías, silogismos y series. Trata de ver lo que la gente realiza en sus mentes, de este modo analiza los componentes o procesos mentales sub-yacentes en una tarea concreta. El sujeto que soluciona un test, y más en concreto un ítem del mismo, piensa en voz alta (metacognición) y el evaluador identifica los procesos mentales subyacentes.

Por otro lado, Sternberg (1985) considera que una persona es inteligente si responde a tres condiciones. La primera la subteoría contextual; la segunda, a la subteoría intermedia o experiencial y; la tercera, la subteoría componencial que hace referencia a los componentes y metacomponentes de la inteligencia individual como procesos mentales.



*Tomado de Martiniano Román Pérez*

Además Sternberg señala que es “actividad mental dirigida con el propósito de adaptación a selección de y conformación de, entornos del mundo real relevantes en la vida de uno mismo” (Sternberg, 1985, p. 45).

Propone tres tipos de análisis de la inteligencia:

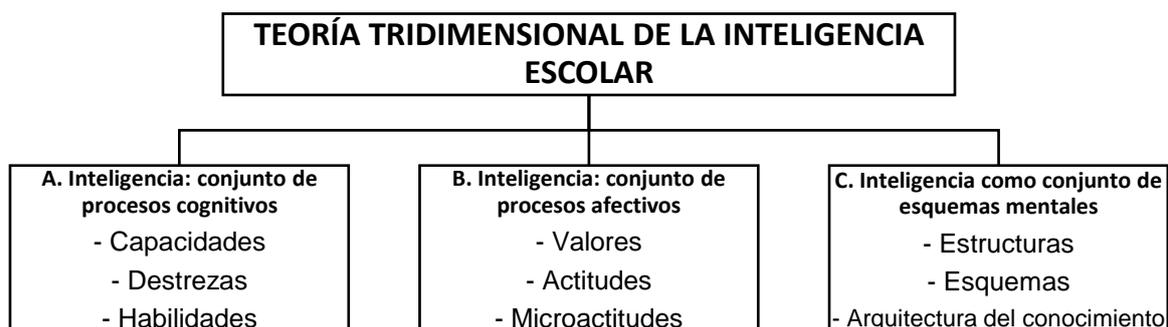
- a) Relación de la inteligencia con el contexto en que vive el sujeto – teoría contextual-.
- b) Relación de la inteligencia con la experiencia concreta del sujeto –teoría experiencial-.
- c) Relación de la inteligencia con el universo intrínseco del sujeto como procesos cognitivos de pensar –teoría componencial o procesual-.

### **2.2.3.2. Teoría tridimensional**

Hablar de inteligencia es una compleja interacción entre el organismo y el contexto, pero esta se dará de acuerdo a la riqueza cultural del ambiente .

En tal sentido, Román y Díez (2006) desarrollaron la Teoría tridimensional de la inteligencia escolar señalando la inteligencia en tres puntos fundamentales: la cognitiva, la afectiva y la arquitectura mental. Sin embargo, la pareja (Martiniano y Eloísa) ha propuesto una teoría que ha sido fundamentada mediante la observación sobre cómo aprenden los estudiantes y cómo se desarrollan en el aula.

En tal sentido, se puede representar el siguiente esquema:



Nota: Latorre, M. (2010), p.151

Esta teoría fue una concepción autónoma construida, como se dijo anteriormente, desde la observación. Es claro que la situación social-escolar se ha modificado notablemente y que los profesionales han caído en la monotonía de solo considerar los pequeños y ligeros cambios. Lo que se pide, en este tiempo, no son solo teorías sino también prácticas que den respuestas a lo que aqueja el mundo educativo.

#### 2.2.4. Paradigma Sociocognitivo-humanista

La educación es un derecho fundamental de toda persona y al mismo tiempo es un arma para poder luchar no solo contra la pobreza, sino también contra todo aquello que se imponga y atente contra el derecho de la persona.

En primer lugar, este Paradigma es un nuevo Paradigma Pedagógico que de manera sincrética une el paradigma Socio cultural y el Socio contextual y Vygotsky y Feuerstein, sin pasar por alto el Paradigma cognitivo de Jean Piaget. El que planteó, valga la redundancia, este paradigma fue el Dr. Martiniano Román que tiene una vasta fundamentación teórica y un desarrollo curricular que se vislumbrará en el Modelo T, la cual permitirá reunir los elementos del curriculum, los elementos de la inteligencia escolar y de la competencia.

Por otro lado, es importante aclarar que este Paradigma responde a todas las interrogantes y las demandas que tiene el siglo XXI, la cual propone que la educación debe potenciar y desarrollar en gran manera las capacidades y destrezas frente a contenidos; luego, la dimensión axiológica (valores y actitudes) que evite que las personas neófitas estén a merced de cualquier ideología, experiencia nueva o manipulador de turno, etc.

Es importante aclarar que la memorización; es decir, la enseñanza mecánica ya no juega un papel predominante en este paradigma, sino que solo será un medio para conseguir información y proporcionar medios para procesarla (Latorre M., 2010 p. 104). En tal sentido la labor de la escuela se centrará en el aprendizaje, mas no en la enseñanza. Se valorará la capital humana- capacidades y valores- y no tanto la cantidad de conocimientos, ya que lo importante es tener una mente ordenada y no una mente llena. Lo importante son los procesos y no los resultados.

En síntesis, se puede señalar que una de las actividades que debe realizar el profesor-mediador es la de identificar y definir los procesos mentales para el desarrollo de las destrezas; procesos entendidos, dentro de la teoría de procesamiento de la información y sugeridos por Sternberg, como pasos mentales dinámicos y activos; son los elementos más concretos del pensar; son los átomos o centímetros mentales. Son el camino que recorre el alumno para desarrollar sus habilidades y prepararlo para una sociedad que a diario aturde a las personas.

## **2.2 Diagnóstico de la realidad educativa de la institución**

La Institución educativa C.E.P Mixto Cristo Salvador, está ubicada en el departamento de Lima, distrito de Santiago de Surco. Es de gestión privada, promovida por la Orden de los Frailes Menores Capuchinos. Se encuentra en una zona de sector socio económico "B". Cuenta aproximadamente con 790 alumnos, en tres niveles educativos: inicial, primaria y secundaria, con dos secciones por grado.

El colegio cuenta con aulas destinadas para el desarrollo pedagógico, de material concreto, distribuidas por aforo, iluminadas e implementadas pertinentemente: mobiliario acorde de la edad educativa que atiende, con elementos multimedia tales como computadora, proyector, radio, entre otros, espacios de uso común como campo deportivo, patios, ambientes de talleres y servicios higiénicos.

Los estudiantes de 5 años del nivel Inicial presentan dificultades en las habilidades comunicativas.

Esto se refleja en su falta de capacidad de escucha, del habla, de atención, desinterés por la lectoescritura, tienen problemas para comunicar lo que piensan y sienten ya que tienen poco vocabulario para expresarse.

Esto da a conocer el bajo rendimiento en el área de comunicación donde tienen problemas para comunicarse y socializar con sus demás compañeros.

Esto se debe a la falta de: motivación y estrategias por parte de los maestros, ya que no se actualizan y el poco interés de los padres por estimular a sus hijos desde el hogar.

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

### **2.3 Definición de términos básicos**

- **Actitud:** Es una predisposición estable hacia... Es decir, 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 con una persona o un objeto. Su componente principal es el afectivo. Un conjunto de actitudes vividas e interiorizadas indican que un valor ha sido asumido por el sujeto en mayor o menor grado. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 135)
- **Capacidad:** Es un potencial general estático, que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender cuyo componente principal es cognitivo. Es el potencial o aptitud que posee una persona para tener un desempeño flexible y eficaz. Cuando este potencial estático se pone en movimiento se convierte en una competencia. La capacidad es el núcleo de la competencia. La adquisición de la capacidad es el primer requisito para llegar a ser competente en la realización de una actividad. Las capacidades son evaluables pero medibles directamente. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 87-88)
- **Competencia:** En la sociedad del conocimiento entendemos por competencia una adecuada integración de los siguientes elementos: capacidades – destrezas (habilidades o herramientas mentales cognitivas), valores – actitudes (tonalidades afectivas de la persona), dominio de contenidos sistémicos y sintéticos (formas de saber, episteme) y manejo de métodos de aprendizaje (formas de saber hacer, epitedeume); todo ello aplicado de forma práctica para resolver problemas de la vida y en el trabajo de cada día en contextos determinados. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 87)

- **Comprensión:** habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole. (Latorre, 2016, p. 58)
- **Destreza:** Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal también es cognitivo. Al igual que la capacidad expresa el potencial o aptitud que posee una persona para realizar acciones específicas y con sentido. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 88)
- **Estrategia:** Es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. En educación una estrategia de aprendizaje es una forma inteligencia y organizada de resolver un problema de aprendizaje. Una estrategia es un conjunto finito de acciones no estrictamente secuenciadas que con llevan un cierto grado de libertad y cuya ejecución no garantiza la consecución de un resultado óptimo; por ejemplo llevar a cabo una negociación, resolver problemas, realizar una operación quirúrgica compleja, explorar un territorio desconocido, etc. En educación, tanto estrategias como técnicas, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje del estudiante. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 340)
- **Expresión:** habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, grafica, corporal o motora información, conocimientos, emociones y sentimientos. (Latorre, 2016, p. 59)
- **Habilidad:** Es un potencial de tiempo cognitivo que posee el estudiante, lo utilice o no. Se entiende como un componente o un paso menta potencial. Es un proceso de pensamiento estático o potencial para ser utilizado siempre y cuando el estudiante disponga de la mediación adecuada del profesor. Las habilidades se desarrollan por medios de proceso de pensamiento por lo que un proceso es el camino para desarrollar una habilidad. Si una habilidad es general, la llamamos capacidad y si es específica, la denominamos destreza. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 88)
- **Método:** es el camino orientado para llegar a una meta (meta=fin, término; hodos = camino orientado en una dirección y sentido). El método de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos. Un método es una forma de hacer. Cada estudiante, con sus diferencias

individuales, tiene un estilo peculiar de aprender, es decir, una manera concreta de recorrer el camino del aprendizaje. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 339)

- **Producir:** habilidad específica para elaborar, crear proposiciones y textos de forma oral, escrita o gráfica con el fin de expresar lo que pensamos, sentimos o deseamos comunicar. Habilidad específica que permite crear, elaborar o inventar elementos nuevos a partir de lo que ya se conoce. (Latorre, 2016, p. 60)
- **Valor:** Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen ser valiosos ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. Su componente principal es el afecto, aunque también posee el cognitivo. Los valores se captan con “la óptica del corazón” (Max Scheler). Un valor es aquella persona, situación, objeto, etc., que posee elementos de bien, verdad o belleza. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 135)

## Capítulo III: Programación curricular

### 3.1. Programación general

#### 3.1.1. Competencias

Competencias del área	Definición de las competencias
1. Se comunica oralmente en su lengua materna.	Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo. (Latorre,2016,p.8)
2. Lee diversos tipos de textos.	Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone un proceso activo de construcción del sentido ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos. (Latorre,2016,p. 9)
3. Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. (Latorre, 2016, p. 10)
4. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Estos proyectos a través del arte tienen sentido como proceso y como fin. En el nivel Inicial, los niños actúan, exploran, experimentan y juegan, ya que esta es su manera de ir descubriendo y conociendo el mundo que le rodea. Todas sus vivencias, interacciones y movimientos van formando imágenes en la mente, las cuales pueden ser representadas a través de simulaciones de objetos y personajes que corresponden a su entorno más cercano (la familia, su hogar, la naturaleza), de dibujos o símbolos, de exploraciones sonoras de los objetos y del movimiento con su cuerpo (danza). Cada una de estas formas que tiene el niño de expresarse se traducen en proyectos para los cuales hace uso de los diferentes lenguajes del arte. (Latorre, 2016, p. 11)

### 3.1.2. Panel de capacidades y destrezas

PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS				
Capacidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión y Expresión</li> </ul>	2. Comprensión	3. Expresión	4. Pensamiento Creativo
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar en forma oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminar</li> <li>• Identificar</li> <li>• Inferir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinar la visomotricidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar en forma gráfica</li> </ul>

### 3.1.3. Definición de capacidades y destrezas

ACERCANDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
<p><b>1.COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN</b></p> <p>Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole. (Latorre, 2016, p. 58)</p> <p>Habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, gráfica, corporal o motora información, conocimientos, emociones y sentimientos. (Latorre, 2016, p. 59)</p>	<p>1. EXPRESIÓN EN FORMA ORAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es una habilidad específica para darse a entender o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. Utilizando lenguaje verbal (oral o escrito), gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 332)</li> </ul>
<p><b>2.COMPRENSIÓN</b></p> <p>Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole. (Latorre, 2016, p. 58)</p>	<p>1. DISCRIMINAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es comparar en función de las diferencias. Es seleccionar algo excluyendo.</li> <li>• Seleccionar – separar, diferenciar información con base en ciertos criterios o características que la hacen diferente. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 330)</li> </ul> <p>1. IDENTIFICAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc., que hacen que sean lo que son.</li> <li>• Para identificar hay que conocer previamente. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 333)</li> </ul> <p>2. INFERIR:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es sacar una consecuencia o deducir algo de otra cosa.</li> <li>• Es una habilidad específica para obtener conclusiones a</li> </ul>

	<p>partir de un conjunto de premisas, evidencias y hechos observados y contrastados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es <i>saber leer entre líneas</i>... una información y sacar conclusiones a partir de ello. Es similar a deducir. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 333)</li> </ul>
<p><b>3.EXPRENSIÓN</b></p> <p>Habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, gráfica, corporal o motora información, conocimientos, emociones y sentimientos. (Latorre, 2016, p. 59)</p>	<p><b>1. COORDINAR LA VISOMOTRICIDAD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es habilidad específica para realizar ejercicios controlados con presión, al utilizar de forma simultánea, los ojos, las manos, los dedos, los pies, etc. Es realizar secuencias de movimientos finos y/o gruesos en los que intervienen la vista y otros miembros corporales. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 329)</li> </ul>
<p><b>4.PENSAMIENTO CREATIVO</b></p> <p>La creatividad es una capacidad de responder adaptativamente a necesidades planteadas por nuevos productos y nuevas perspectivas. Es esencialmente la capacidad de dar existencia a algo nuevo. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 102)</p>	<p><b>1. EXPRESAR DE FORMA GRÁFICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es una habilidad específica para darse a entender o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. Utilizando lenguaje verbal (oral o escrito), gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc. (Latorre y Seco del Pozo, 2016, p. 332)</li> </ul>

### 3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas

<b>DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES</b>		
<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>PROCESOS MENTALES</b>
1. <b>COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN</b>	1. Expresa en forma oral.	Percibir Reconocer Relacionar Organizar Expresar
2. <b>COMPRENSIÓN</b>	1. Discriminar  2. Identificar  3. Inferir	Percibir Reconocer Relacionar Discriminar  Percibir Reconocer Relacionar Identificar  Percibir Identificar Relacionar Inferir
3. <b>EXPRESIÓN</b>	1. Coordinar la Visomotricidad	Percibir Reconocer Organizar Coordinar la Visomotricidad
4. <b>PENSAMIENTO CREATIVO</b>	1. Expresar en forma gráfica	Definir Reconocer Relacionar Expresar de forma gráfica

## 3.1.5. Métodos de aprendizaje.

<b>MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE</b>		
<b><u>Capacidades</u></b>	<b><u>Destrezas</u></b>	<b><u>Métodos generales de aprendizaje</u></b>
Comprensión y Expresión	Expresar en forma oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión en forma oral de ideas, sentimientos y necesidades mediante el diálogo.</li> <li>• Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación del lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación.</li> <li>• Expresión en forma oral de diversos mensajes escritos o códigos mediante el uso de pictogramas, símbolos y signos.</li> </ul>
Comprensión	Identificar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organización de información.</li> <li>• Identificación de la idea central de textos informativos utilizando diversas técnicas, preguntas claves (quién, dónde, cuándo, cómo, por qué, etc.)</li> <li>• Identificación de palabras significativas usando diversas técnicas y juegos.</li> </ul>
	Discriminar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminación de sensaciones a través de los sentidos.</li> <li>• Discriminación de elementos, objetos, imágenes y números, en función de alguna característica.</li> <li>• Discriminación de algunas tareas que realiza con su familia haciendo uso de láminas.</li> </ul>
	Inferir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inferencia o conclusión sobre la información obtenida en lecturas, acontecimientos observados o leídos, mediante el análisis de sus contenidos y respondiendo a preguntas que se formulen.</li> <li>• Inferencia o conclusión sobre contenidos de mensajes diversos a partir de lo leído, visto, de la realización de experimentos, etc., mediante el análisis de la información obtenida en conversaciones dirigidas, etc.</li> <li>• Inferencia o conclusión sobre afirmaciones correctas o no, a partir de un texto oral, escrito o visual, etc., interpretando el contenido a la luz de la propia experiencia y utilizando el razonamiento lógico.</li> </ul>
Expresión	Coordinar la Visomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación de ojos y manos para escribir, dibujar, pintar, etc. mediante ejercicios diversos.</li> <li>• Coordinación de la visomotricidad mediante la escritura, la realización de dibujos, etc.</li> <li>• Coordinación de la visomotricidad a través de ejercicios que favorezcan la prensión y presión, el control dígito manual y la destreza digito – manual y de ejercicios grafomotores.</li> </ul>

Pensamiento crítico	Expresar en forma gráfica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión en forma gráfica de signos aplicando diversos ejercicios grafomotores.</li> <li>• Expresión en forma gráfica de sucesos narrativos y descriptivos mediante diferentes técnicas.</li> <li>• Expresión en forma gráfica del contenido de cuentos, historietas, narraciones, canciones, poemas, adivinanzas, etc., mediante técnicas diversas.</li> </ul>
---------------------	---------------------------	---

### 3.1.6. Panel de valores y actitudes

<b>VALORES Y ACTITUDES</b>		
<b>Valor</b>	<b>1. RESPONSABILIDAD</b>	<b>2. RESPETO</b>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar sus trabajos en el tiempo establecido.</li> <li>• Cuidar sus pertenencias y materiales del aula.</li> <li>• Presentar los trabajos con orden y limpieza.</li> <li>• Mostrar buena disposición al realizar sus tareas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esperar su turno para participar.</li> <li>• Escuchar con atención a los demás.</li> <li>• Respetar las opiniones de mis compañeros.</li> <li>• Asumir las normas de convivencia.</li> </ul>
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Equidad</li> <li>▪ Libertad</li> <li>▪ Búsqueda de la excelencia <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Justicia</li> <li>✓ Diálogo</li> <li>✓ Derechos</li> </ul> </li> <li>▪ Empatía</li> <li>▪ Interculturalidad</li> <li>▪ Orientación al bien común</li> </ul>	

## 3.1.7. Definición de valores y actitudes

<b>ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES</b>	
<b>COMPRIENDIENDO LOS VALORES</b>	<b>COMPRIENDIENDO LAS ACTITUDES</b>
<p><b>1. Responsabilidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</li> <li>• Es un valor mediante el cual la persona se compromete a hacer lo que tiene que hacer, libremente, y lo hace.</li> </ul> <p>(Latorre, M. 2016. pág. 62)</p>	<p><b>1. Presentar sus trabajos en el tiempo establecido:</b> Comenzar y finalizar las tareas en el tiempo asignado. Exactitud en la ejecución de las cosas, formalidad. (Latorre, M. 2016. p. 258)</p> <p><b>2. Cuidar sus pertenencias y materiales del aula:</b> Es una actitud mediante la cual la persona es cuidadosa con sus cosas [...] y deja los objetos en su sitio, después de utilizarlos. (Latorre, M. 2016. p. 62)</p> <p><b>3. Presentar trabajos con orden y limpieza:</b> Todos los trabajos deben de tener un orden y una limpieza para que sea comprensible y entendible. (Latorre, M. 2016. p. 258)</p> <p><b>4. Mostrar buena disposición al realizar sus tareas:</b> Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en sus tareas. (Latorre, M. 2016. p. 62)</p>
<p><b>2. Respeto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un valor a través del cual muestra admiración, atención y consideración a mí mismo y a los demás.</li> </ul> <p>(Latorre, M. 2016. pág. 62)</p>	<p><b>1. Asumir las normas de convivencia:</b> Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros. (Latorre, M. 2016. p. 62)</p> <p><b>2. Esperar su turno para participar:</b> Para participar debemos levantar la mano esperando nuestro turno. Debemos respetar el turno de los demás. (Latorre, M. 2016. p. 258)</p> <p><b>3. Escuchar con atención a los demás:</b> Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que oigo. (Latorre, M. 2016. p. 62)</p> <p><b>4. Respetar las opiniones de mis compañeros</b> Es una actitud a través de la cual la persona recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se le dan, aunque no lo comporta. (Latorre, M y Seco del Pozo, C. 2016. p.138)</p>

## 3.1.8. Evaluación de diagnóstico

**COMUNICACIÓN**

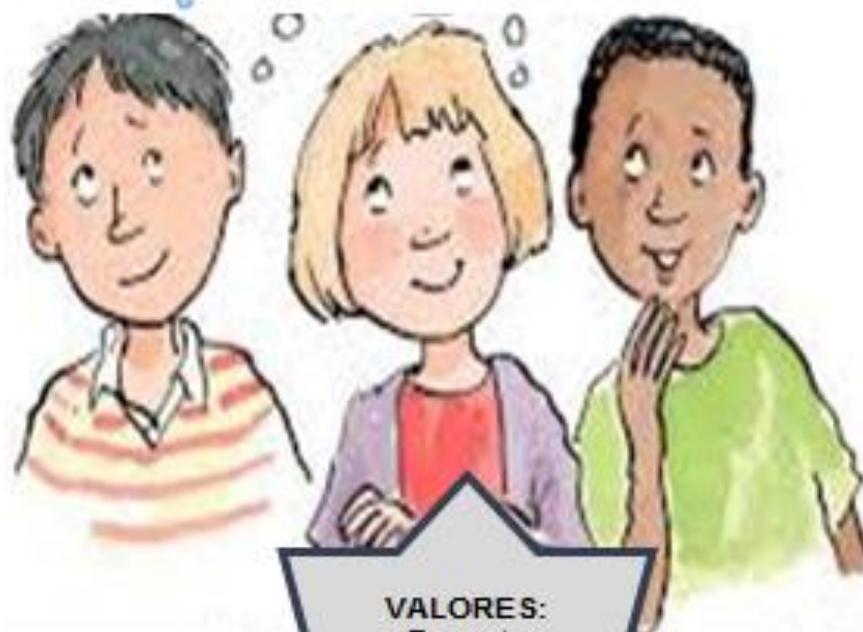
Evaluación inicial o diagnóstica:  
Imagen visual

**EXPRESIÓN:**  
Recorte de líneas rectas  
Coloreado  
Escritura del nombre  
Trazo recto

**COMPRESIÓN:**  
Segmentación silábica  
Silaba inicial  
Silaba final  
Semejanzas y diferencias  
Figura - fondo

**COMPRESIÓN Y EXPRESIÓN:**  
Descripción de imágenes

**PENSAMIENTO CREATIVO**  
Abollado  
Rasgado  
Punzado



**VALORES:**  
Respeto  
Responsabilidad  
Solidaridad

Delineado, recorte,  
coloreado y trazos

Rimas y  
adivinanzas

Segmentación  
silábica

Causa - efecto

Técnicas gráfico  
plásticas

Percepción auditiva

Percepción visual

Secuencia  
de imágenes

**NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)**

Nombre

Fecha: \_\_\_\_\_

**CAPACIDAD:** COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN

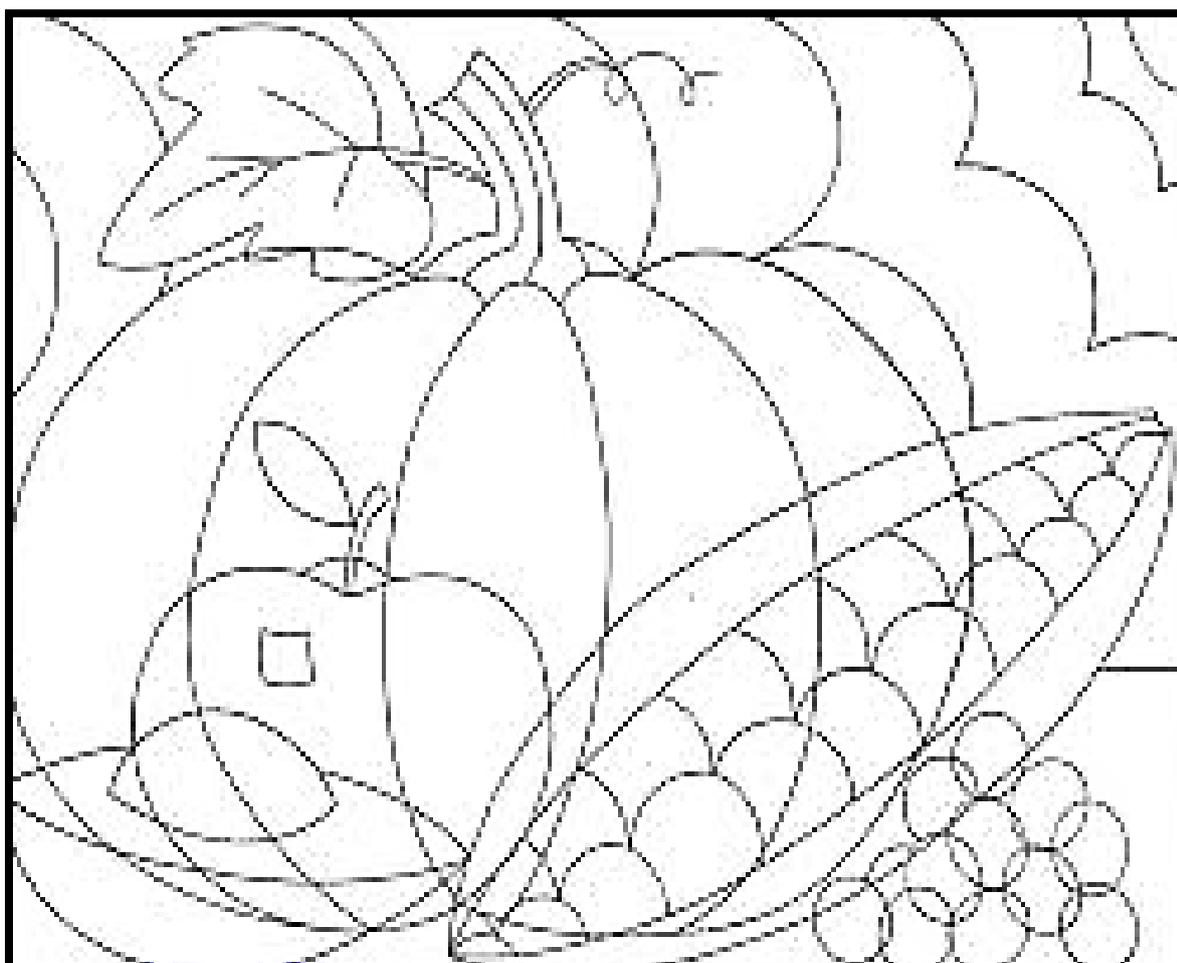
EXPRESAR DE FORMA ORAL

**Consigna del trabajo:** Expresa de forma oral lo que observas en la lámina, respondiendo a las preguntas:*¿Quiénes son? / ¿Dónde están? / ¿Qué están haciendo? / ¿Qué animales hay? / ¿Cuántos animales hay?*

**NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)**

Nombre

Fecha : \_\_\_\_\_

**CAPACIDAD: COMPRENSIÓN****DESTREZA: IDENTIFICAR****Consigna del trabajo:** Identifica la manzana dentro del fondo y coloréala.

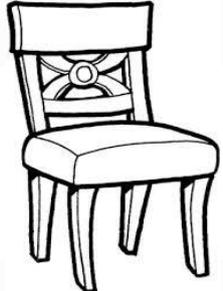
## NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)

Nombre

Fecha : \_\_\_\_\_

**CAPACIDAD: COMPRENSIÓN****DESTREZA: DISCRIMINAR**

**Consigna del trabajo:** Discrimina auditivamente y colorea tantos círculos como número de sílabas tenga el nombre de cada figura.



## NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)

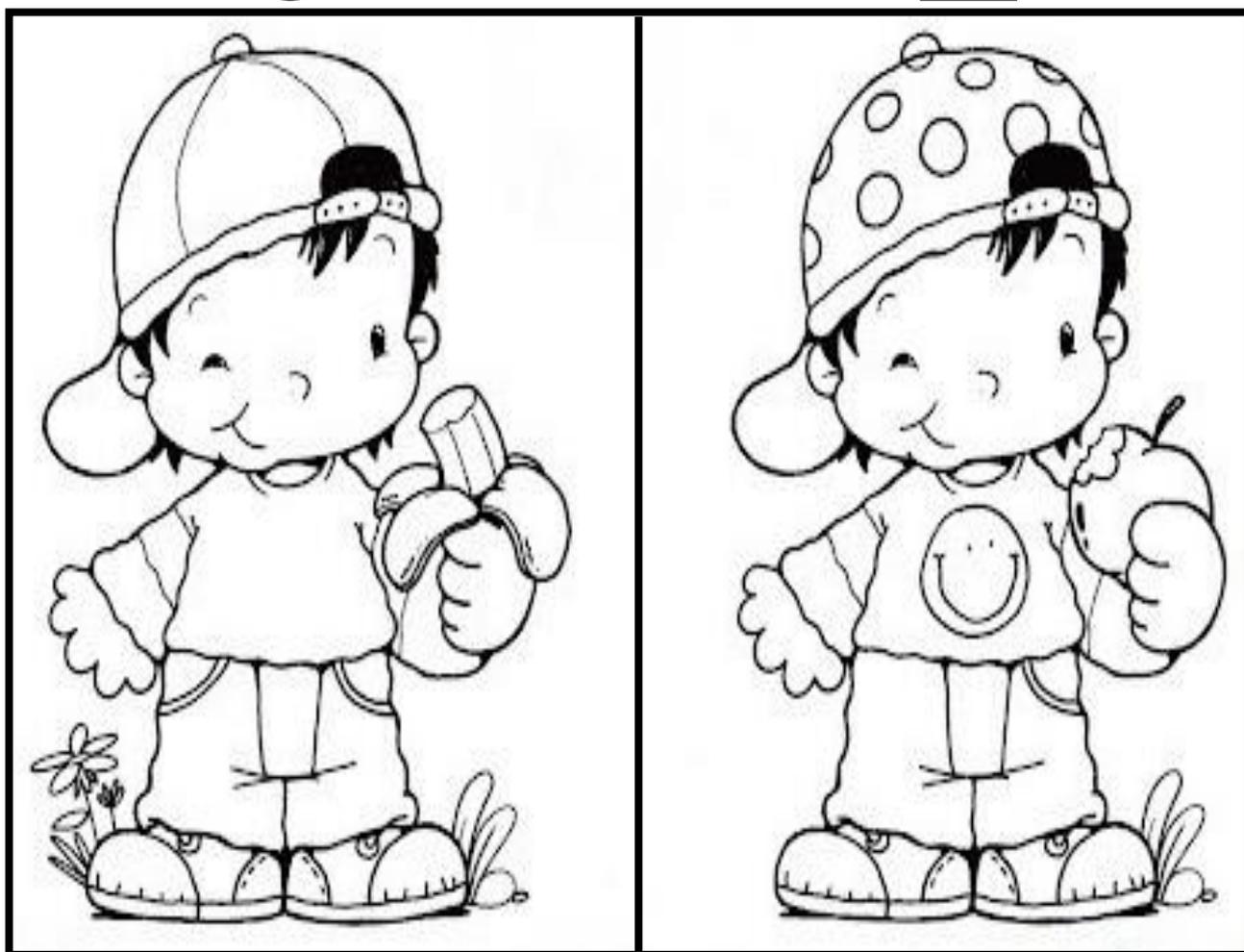
Nombre

Fecha : \_\_\_\_\_

CAPACIDAD: COMPRENSIÓN

DESTREZA: IDENTIFICAR

**Consigna del trabajo:** Identifica la imagen que tiene un círculo y marca con una (X) las 5 diferencias en la imagen que tiene un cuadrado.



## NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)

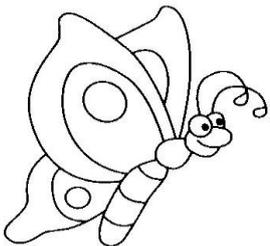
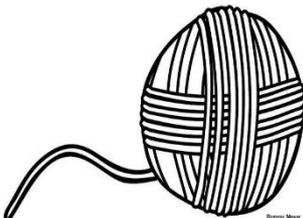
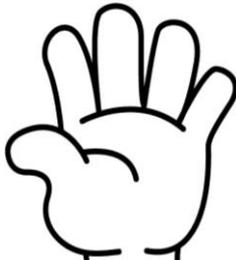
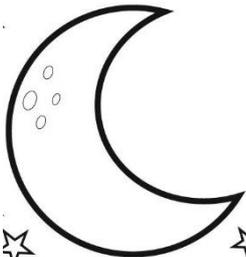
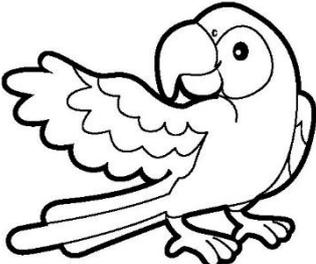
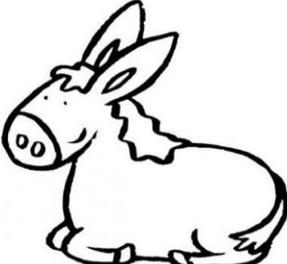
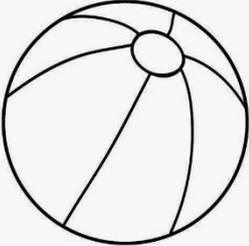
Nombre

Fecha : \_\_\_\_\_

CAPACIDAD: COMPRENSIÓN

DESTREZA: DISCRIMINAR

**Consigna del trabajo:** Discrimina auditivamente y colorea las figuras cuyos nombres tengan la misma sílaba inicial que la del modelo.

## NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)

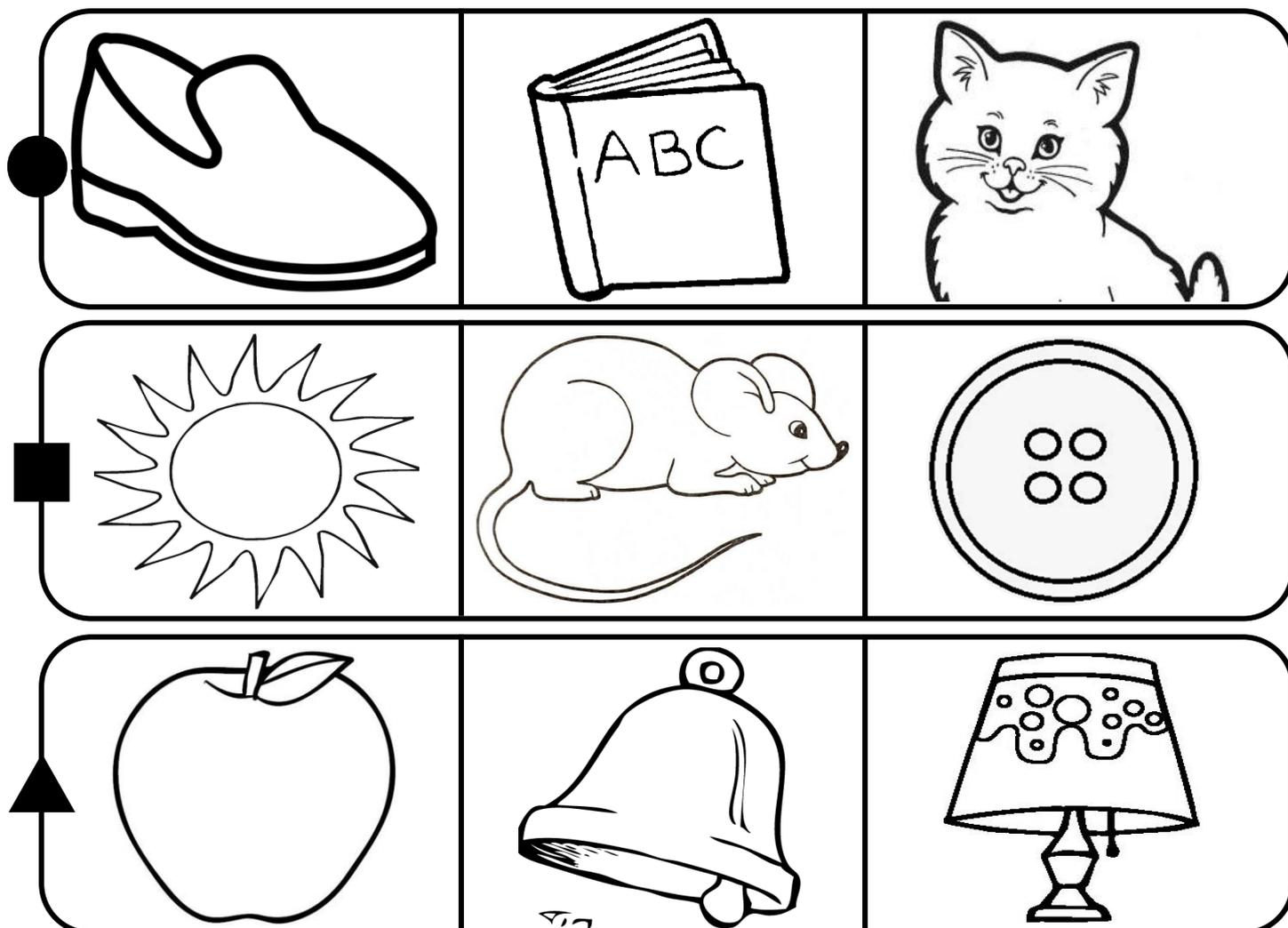
Nombre

Fecha : \_\_\_\_\_

CAPACIDAD: COMPRENSIÓN

DESTREZA: DISCRIMINAR

**Consigna del trabajo:** Discrimina auditivamente y encierra en un círculo las figuras cuyos nombres tengan la misma sílaba final.



NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)

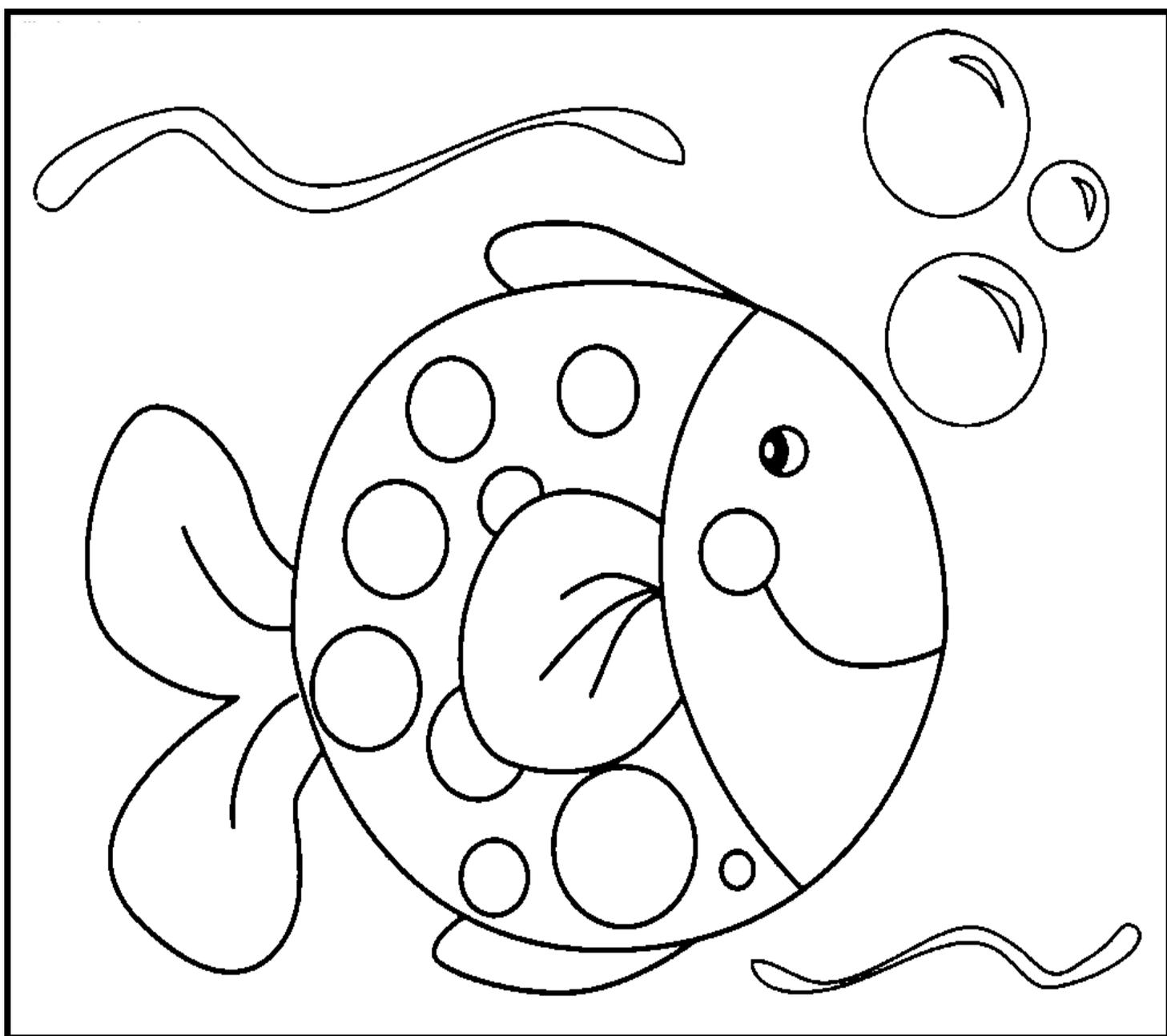
Nombre

Fecha : \_\_\_\_\_

**CAPACIDAD:** EXPRESIÓN

**DESTREZA:** COORDINAR LA VISOMOTRICIDAD

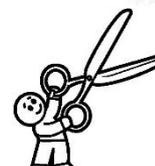
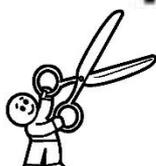
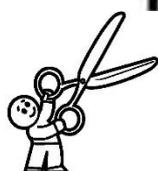
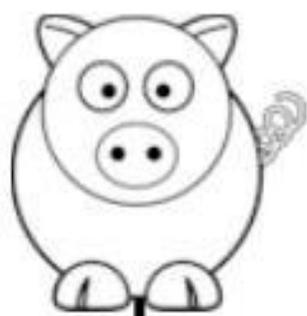
**Consigna del trabajo:** Colorea la figura respetando los límites en un solo sentido.



## NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)

Nombre

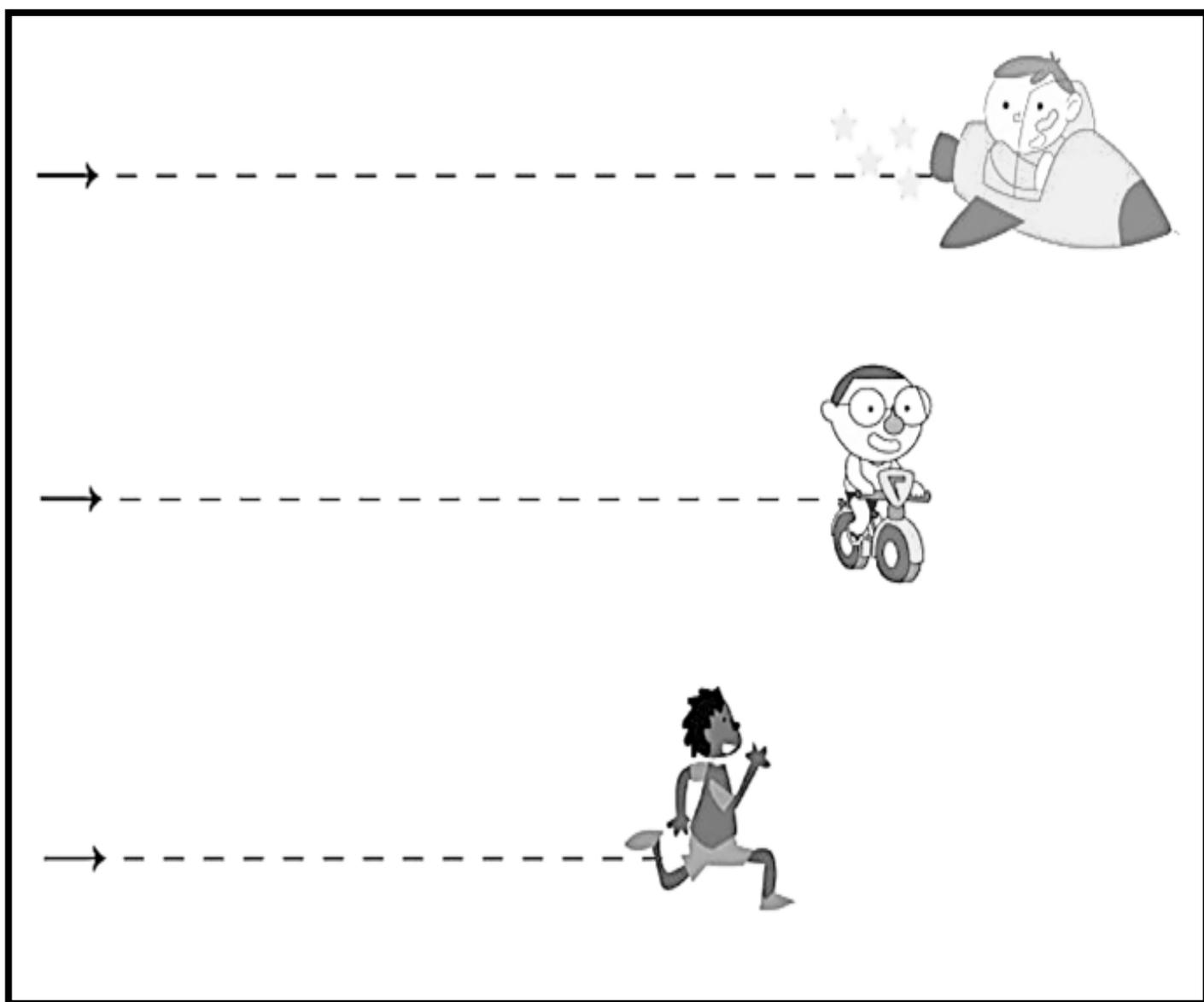
Fecha : \_\_\_\_\_

**CAPACIDAD:** EXPRESIÓN**DESTREZA:** COORDINAR LA VISOMOTRICIDAD**Consigna del trabajo:** Recorta sobre las líneas punteadas.

## NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)

Nombre

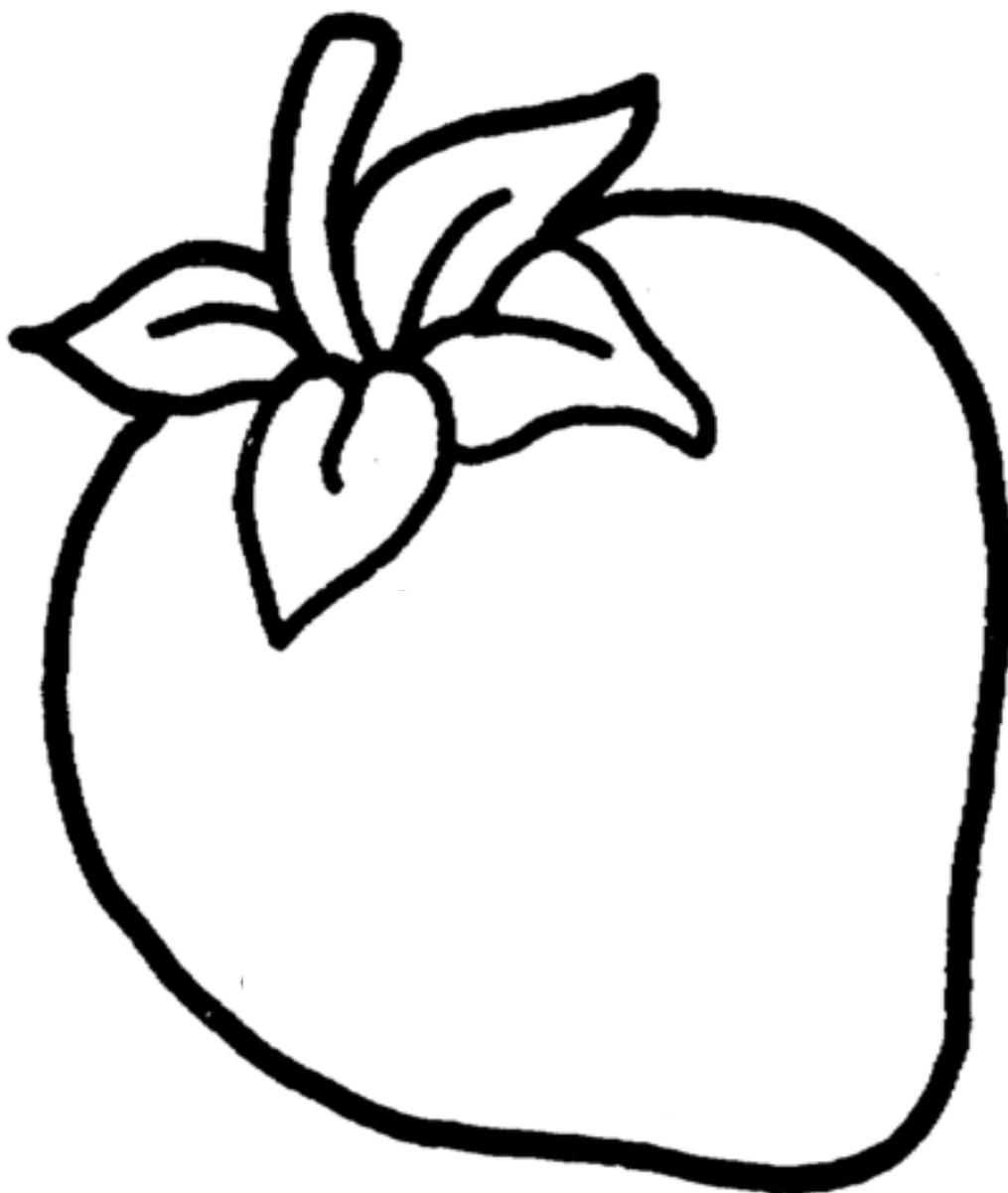
Fecha : \_\_\_\_\_

**CAPACIDAD:** EXPRESIÓN**DESTREZA:** COORDINAR LA VISOMOTRICIDAD**Consigna del trabajo:** Traza sobre las líneas rectas sin levantar el color.

**NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)**

Nombre

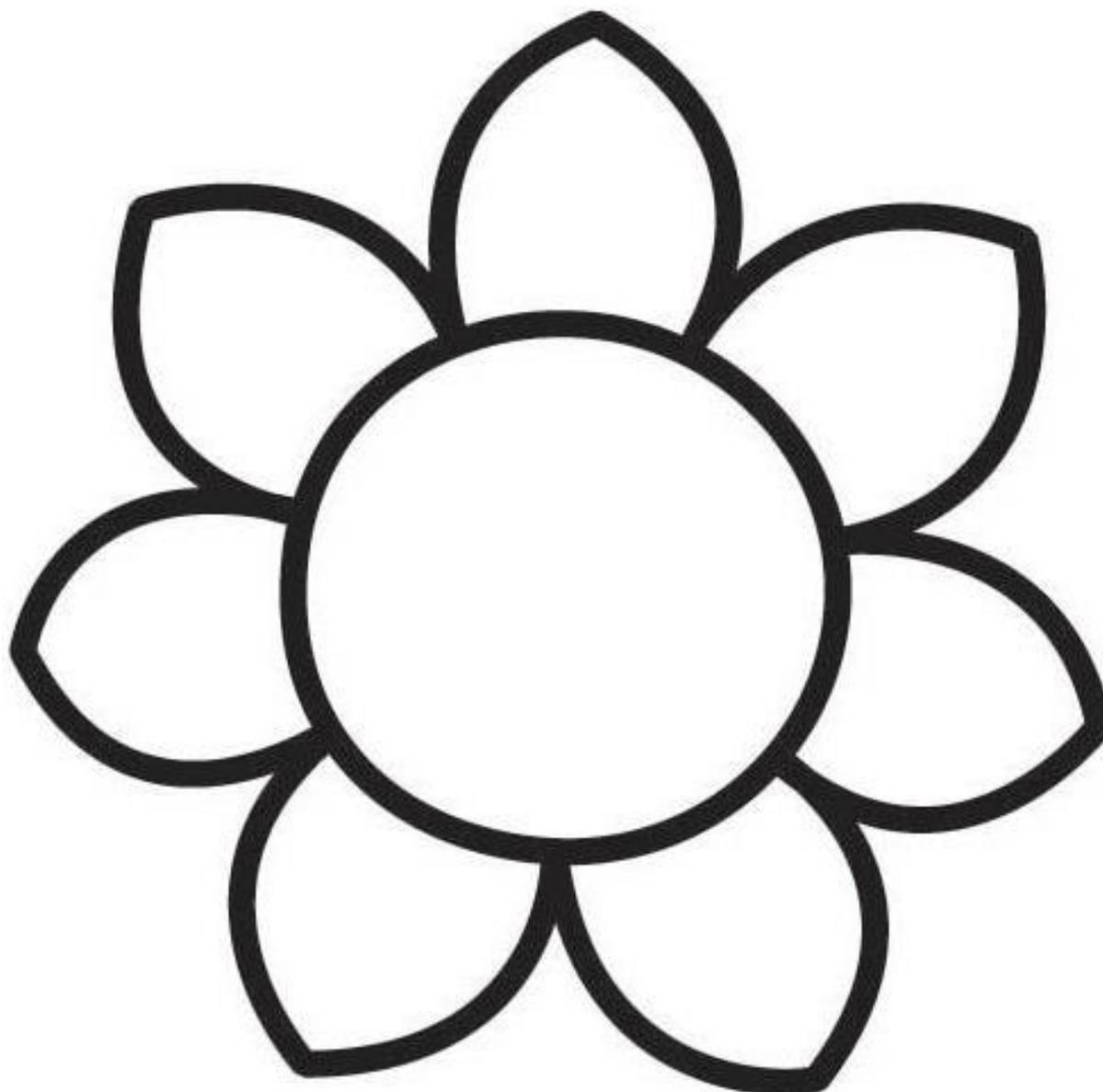
Fecha : \_\_\_\_\_

**CAPACIDAD:** PENSAMIENTO CREATIVO**ESTREZA:** EXPRESAR EN FORMA GRÁFICA**Consigna del trabajo:** Punza dentro de la fresa.

**NIVEL: INICIAL (5 AÑOS)**

Nombre

Fecha : \_\_\_\_\_

**CAPACIDAD:** PENSAMIENTO CREATIVO      **D ESTREZA:** EXPRESAR EN FORMA GRÁFICA**Consigna del trabajo:** Abolilla 14 bolitas de papel crepé y pega dos en cada pétalo de la flor.  
Luego rasga papel de colores en pequeños trozos y pégalo en el centro de la flor.

**LISTA DE COTEJO**

Comunicación			
N°	ÍTEM	SI	NO
1	Coordina la visomotricidad trazando su nombre de forma clara.		
2	Expresa de forma oral lo que observa en la lámina, respondiendo a todas las preguntas.		
3	Identifica la figura (manzana) dentro de un fondo y lo colorea.		
4	Discrimina auditivamente el número de sílabas que tienen las palabras.		
5	Identifica todas las imágenes iguales al modelo.		
6	Identifica todas las diferencias en las imágenes.		
7	Discrimina auditivamente todas las figuras cuyos nombres tienen la misma sílaba inicial.		
8	Discrimina auditivamente todas las figuras cuyos nombres tienen la misma sílaba final.		
9	Colorea la figura respetando los límites en un solo sentido.		
10	Recorta sobre las líneas punteadas.		
11	Traza sobre las líneas rectas sin levantar el lápiz.		
12	Punza con precisión dentro de una imagen.		
13	Abolilla bolitas de papel crepé utilizando el dedo índice y el pulgar.		
14	Rasga papel de colores en pequeños trozos utilizando el dedo índice y el pulgar.		

## 3.1.9. Programación anual-general de la asignatura

PROGRAMACIÓN ANUAL de ASIGNATURA		
1. Institución educativa: .....2. Nivel:..... 3. Grado: .....		
4. Sección/es: .....5. Área: ..... 6. Profesor(a):.....		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><b>Primer bimestre</b></p> <p><b>I. Expresión y Comprensión:</b> Descripción de láminas Narraciones de experiencias y situaciones diarias. Creación de oraciones. Poesía Cuentos: Personajes</p> <p><b>II. Comprensión:</b> Percepción visual: Figura- fondo - Semejanzas y diferencias. Discriminación auditiva: Segmentación de oraciones,</p> <p><b>III. Expresión:</b> Ejercicios grafomotores: Trazos Rectos</p> <p><b>IV. Pensamiento Creativo:</b> Rasgado Abolillado</p> <p><b>Segundo Bimestre</b></p> <p><b>I. Expresión y Comprensión:</b> Cuentos: Secuencia de imágenes Rimas Analogías</p> <p><b>II. Comprensión:</b> Discriminación auditiva: Segmentación de palabras: sílaba inicial, final.</p> <p><b>III. Expresión:</b> Ejercicios grafomotores: Trazos Oblicuos, Zig- zag</p> <p><b>IV. Pensamiento Creativo:</b> Modelado Dáctilo Pintura Punzado</p> <p><b>Tercer Bimestre</b></p> <p><b>I. Expresión y Comprensión:</b> Cuentos: Mensaje Adivinanzas Chistes</p> <p><b>II. Comprensión:</b> Percepción auditiva: Sonidos vocálicos.</p> <p><b>III. Expresión:</b> Ejercicios grafomotores: Trazos ondulados Escritura de su nombre</p> <p><b>IV. Pensamiento Creativo:</b> Ensartado Pasado</p> <p><b>Cuarto Bimestre</b></p> <p><b>I. Expresión y Comprensión:</b> Cuentos: Creación de cuentos Trabalenguas</p> <p><b>II. Comprensión:</b> Sonidos consonánticos (s,m,p ) Textos Instructivos Logotipos Rótulos</p> <p><b>III. Expresión:</b> Ejercicios grafomotores: Mixtos Escritura espontánea</p> <p><b>IV. Pensamiento Creativo:</b> Bordado Plegado</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresión en forma oral</b> de diversos juegos de estimulación de lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación.</li> <li>• <b>Identificación</b> de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organizadores de información.</li> <li>• <b>Inferencia</b> de significados, partiendo del contexto, de expresiones no verbales, de la información implícita, etc. A partir de la observación de hechos, imágenes, lectura de textos de diversos tipos y mediante técnicas diversas.</li> <li>• <b>Discriminación</b> de fonemas, sonidos, sílabas y palabras usando diversas técnicas y juegos.</li> <li>• <b>Coordinación visomotriz</b> a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, el control dígito- manual y la destreza dígito- manual.</li> <li>• <b>Expresión en forma gráfica</b> de actividades cotidianas a través de diferentes técnicas gráfico plásticas: collage, punzado, recortado, pegado, doblado, abolillado, pintura, dibujo, dáctilo pintura, modelado, etc.</li> </ul>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p><b>1. Expresión y Comprensión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar en forma oral</li> </ul> <p><b>2. Comprensión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar</li> <li>• Inferir</li> <li>• Discriminar</li> </ul> <p><b>3. Expresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinar la visomotricidad</li> </ul> <p><b>4. Pensamiento Creativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar en forma gráfica</li> </ul>	<p><b>1. Respeto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención a los demás.</li> <li>• Esperar su turno para participar.</li> <li>• Respetar las opiniones de mis compañeros.</li> <li>• Asumir las normas de convivencia.</li> </ul> <p><b>2. Responsabilidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta sus trabajos en el tiempo establecido.</li> <li>• Mostrar buena disposición al realizar sus tareas.</li> <li>• Cuidar sus pertenencias y materiales del aula.</li> <li>• Presenta los trabajos con orden y limpieza.</li> </ul> <p><b>3. Solidaridad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar a los compañeros que lo necesitan.</li> <li>• Compartir lo que se tiene.</li> </ul>	

# **PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA**

**CURSO: COMUNICACIÓN**

**GRADO: 5 AÑOS**

**Profesores: Danae S. Acevedo Higinio**

**Andrea Alicia Huarachi Chambergo**

## 3.2.1. Programación específica - I

UNIDAD DE APRENDIZAJE Nº I		
1. Institución educativas: .....2. Nivel:.....3. Grado: .....		
4. Sección/es: .....5. Área: .....6. Título Unidad: .....		
7. Temporización: .....8. Profesor(a):.....		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><b>I. Expresión y Comprensión:</b> Cuentos : Secuencia de imágenes Analogías</p> <p><b>II. Comprensión:</b> Percepción auditiva: - Segmentación de palabras - Símbola inicial</p> <p><b>III. Expresión:</b> Ejercicios grafomotores: - Trazos Oblicuos</p> <p><b>IV. Pensamiento Creativo:</b> Modelado</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión en forma oral de cuentos ordenando una secuencia de escenas con buena pronunciación, claridad y entonación.</li> <li>• Expresión en forma oral de analogías mediante material gráfico.</li> <li>• Discriminación del número de sílabas y símbola inicial de cada palabra usando diversas técnicas y juegos.</li> <li>• Coordinación visomotriz a través del trazo oblicuo mediante ejercicios que favorezcan la presión y prensión, el control digito- manual y la destreza digito-manual.</li> <li>• Expresión en forma gráfica de actividades cotidianas a través de diferentes técnicas gráfico plásticas: modelado.</li> </ul>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p><b>1.Expresión y Comprensión:</b> 1.1. Expresar en forma oral</p> <p><b>2.Comprensión</b> 2.1.Discriminar</p> <p><b>3.Expresión</b> 3.1. Coordinar la visomotricidad</p> <p><b>4.Pensamiento Creativo</b> 4.1.Expresar en forma grafica</p>		<p><b>1.Respeto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención.</li> <li>• Esperar su turno para participar.</li> </ul> <p><b>2.Responsabilidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar buena disposición al realizar sus tareas.</li> <li>• Presentar los trabajos con orden y limpieza.</li> </ul>

### 3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje

#### ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

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

##### Actividad 1

**Expresar de forma oral** un cuento mediante material visual, ordenando una secuencia de escenas escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño pasa por un circuito donde al final encontrará una pieza de rompecabezas (Anexo n° 1), que forma parte de una portada de un cuento. Por equipos empezaran a armar los rompecabezas para descubrir la portada. Al finalizar se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿Conoces a los personajes? ¿Cómo se llama el cuento?

##### Desarrollo de la actividad:

1. Percibe el cuento de “Blanca nieves y los siete enanitos” en láminas. (Anexo n° 2)
2. Reconoce a los personajes del cuento, y mencionan sus características en forma oral.
3. Relaciona la escena del cuento que más les gusto con sus experiencias.
4. Organiza las escenas del cuento y las pone en orden.
5. Expresa de forma oral el orden de las escenas respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Cuál es la primera escena? ¿Cuál es la escena que continúa? ¿Qué pasó después? ¿Cómo termina el cuento?

##### Metacognición:

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Fue fácil reconocer a los personajes del cuento?
- ¿Pudiste ordenar sin dificultad las escenas del cuento?
- ¿Te fue fácil o difícil expresar el cuento? ¿Por qué?

**Transferencia:** En casa expresa a sus padres la historia del cuento.

##### Actividad 2

**Discriminar** el número de sílabas que tiene cada palabra mediante material concreto, mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño observa un camino de números en el piso del patio, donde mencionará su nombre realizando saltos para descubrir cuántas sílabas tienen su nombre. Responde: ¿Cuál es el nombre más largo? ¿Cuál es el más corto? ¿Qué cantidad de sílabas tiene tu nombre?

##### Desarrollo de la actividad:

1. Percibe los objetos que se encuentran en una mesa (plátano, carro, muñeca, lápiz, etc.)
2. Reconoce cada uno de los objetos al nombrarlos.
3. Relaciona el nombre de cada objeto con la cantidad de sílabas dando palmadas por cada sílaba.
4. Discrimina la cantidad de sílabas que tiene el nombre de cada figura al colorear los círculos en su hoja de aplicación.

##### Metacognición:

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿De qué forma aprendiste a segmentar las palabras?
- ¿Fue difícil segmentar las palabras? ¿Por qué?

**Transferencia:** En casa, segmentará el nombre de los objetos que tienen en su habitación.

### **Actividad 3** **(2 sesiones)**

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo oblicuo mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

**Motivación:** El niño baila al compás de canción, realizando movimientos con cintas rítmicas siguiendo las indicaciones. ¿Con qué parte de tu cuerpo realizaste los movimientos? ¿Qué movimientos realizaste?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe un camino oblicuo ubicado en el piso del patio con masking tipe.
2. Reconoce en el camino cual es el punto de inicio (círculo rojo) y cual el de llegada (círculo azul).
3. Organiza sus ideas para realizar el trazo con su propio cuerpo de izquierda a derecha. (Saltando, gateando, de puntas, reptando, etc.)
4. Coordina la visomotricidad realizando el trazo oblicuo en su hoja de aplicación sin levantar el dedo y utilizando ténpera.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Te gusto la actividad?
- ¿Cómo se llama el trazo que realizamos hoy?
- ¿Fue difícil seguir el trazo? ¿Por qué?

**Transferencia:** Los niños realizan movimientos coordinados en diferentes actividades motoras.

### **Actividad 4**

**Expresar en forma oral** analogías mediante material concreto, mostrando buena disposición al realizar la actividad.

**Motivación:** El niño pasará sobre caminos enredados colocados en el piso con maskintape de colores, que lo llevará de una imagen a otra (Anexo n° 3). Responde a las siguientes preguntas: ¿Con qué imagen iniciaste el camino? ¿A qué otra te llevó? ¿Piensas que guardan alguna relación? ¿Por qué?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe imágenes incompletas (Anexo n° 4), las cuales tendrán que completar con las de su compañero, quien tendrá la parte que falta.
2. Reconoce la imagen ya completa y describe sus características.
3. Relaciona la imagen que unió con su compañero con otra pareja de compañeros, teniendo en cuenta el parentesco que los une.
4. Organiza las imágenes que guardan una relación haciendo una pequeña ronda por equipo.
5. Expresa de forma oral las analogías formadas en equipo.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Pudiste relacionar bien las figuras?
- ¿Te fue fácil o difícil formar las analogías? ¿Por qué?

**Transferencia:** Comenta en casa la actividad realizada y expresan analogías, teniendo en cuenta las actividades que realizan sus familiares (ej. Mamá: casa :: Papá: oficina).

### **Actividad 5**

**Expresar en forma gráfica** la técnica del modelado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

**Motivación:** El niño juega a la “Búsqueda del Tesoro” para encontrar la cerámica granulada. Se le darán las siguientes pistas: El cofre es de color dorado como el oro, El cofre no está dentro del aula, El cofre está lejos del baño y cerca de una de las resbaladeras. Luego responde a las siguientes preguntas: ¿Qué encontraste? ¿Haz utilizado este material antes? ¿Qué hiciste?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe la cerámica granulada que encontró en el cofre.
2. Reconoce el material encontrado, manipulándolo para luego nombrar sus características en base a preguntas ¿Qué textura tiene? ¿Te agrada su textura? ¿Su olor? ¿Por qué?
3. Relaciona la imagen de la cara de un pirata con el material que se les muestra (palo brocheta, bola de tecknopor, cortadores)
4. Expresa de forma gráfica al modelar la cerámica para elaborar un pirata, siguiendo los pasos:
  - 1ero. Con cuidado incrustar la esfera de tecknopor en un palito de brocheta.
  - 2do. Forrar una esfera de tecknopor con cerámica granulada color piel,
  - 3ero. Con la ayuda de un rodillo aplanar la cerámica de color rojo y cortarlo en forma de triángulo para luego colocarla en la parte de arriba de la esfera.
  - 4to. Con cerámica granulada negra hacer los ojos y la boca. Para finalizar, esperar que seque.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Te gustó la actividad?

¿Habías trabajado con este material antes?

¿Te agrado o no el manipular la cerámica granulada? ¿Por qué?

**Transferencia:** Comentan en casa como elaboraron el pirata.

### **Actividad 6**

#### **(2 sesiones)**

**Expresar en forma gráfica** la técnica del modelado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

**Motivación:** El niño observa la secuencia de láminas de la preparación de una masa casera (Anexo n° 5). Responde a las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿Qué ingredientes se está utilizando?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe los materiales que utilizarán encima de la mesa. (harina, agua, temperas de colores)
2. Reconoce y nombra las características de los materiales que utilizará para elaborar la masa casera.
3. Relaciona las láminas con la elaboración de la masa casera. (Anexo n° 5)
4. Expresa de forma gráfica la técnica del modelado con la masa casera realizando un caracol siguiendo las siguientes indicaciones :
  - Primero, amasa bien tu masa casera.
  - Segundo, haz una bola con ayuda de tus dos manos.
  - Tercero, realiza un gusanito sobre la mesa.
  - Cuarto, enrolla el gusanito dejando un poco de la tira para que lo enrollado sea el caparazón.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué parte te gusto más?
- ¿Qué parte no te gusto?
- ¿Qué más podrías hacer con esta técnica?
- ¿Para qué te servirá lo aprendido?

**Transferencia:** Muestra en casa la obra de arte realizada en el colegio y comentan como realizaron la masa casera.

### **Actividad 7**

**Expresar de forma** oral un cuento, ordenando la secuencia de escenas mediante el uso de material gráfico, escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño observa y escucha muy atento el cuento “El ratoncillo diminuto” (Anexo n° 6) por medio del multimedia y responde las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué pasaba con sus amigos? ¿Quién podía agarrar el queso de la trampa? ¿Los humanos lo encontraban al ratoncito? ¿Qué paso al final?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe un sobre que contiene una de las imágenes de la secuencia del cuento que observaron (Anexo n° 7)
2. Reconoce cada escena del cuento respondiendo: ¿Qué paso en esta escena?
3. Relaciona las imágenes de sus compañeros de mesa con la que tiene él, encontrándole coherencia al cuento.
4. Organiza las escenas del cuento colocándolas en el orden adecuado, al ponerlas sobre los números que están en la pizarra.
5. Expresa de forma oral el orden adecuado de las escenas respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Cuál es la primera escena? ¿Cuál crees que sea la escena que continúa? ¿Qué pasó después? ¿Cómo crees que termina el cuento?

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Te fue fácil descubrir la historia?
- ¿Pudiste ordenar sin dificultad las escenas del cuento?
- ¿Te gustó la historia que cuentan las escenas?

**Transferencia:** Cuentan en su casa la historia en el orden correcto.

### **Actividad 8**

**Discriminar** el número de sílabas que tiene cada palabra a través de juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño juega a lavar prendas de vestir (polo, vestido, falda, media, calzoncillo, calzón, bibidí, etc.) y mientras van terminando deberán colgarlas en un cordel. Responde a las siguientes preguntas: ¿Ayudas a tu mamá a lavar la ropa? ¿Cómo lavaste la prenda? ¿Qué prenda te tocó lavar?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe todas las prendas de vestir colgadas en el cordel y cuentan cuántas hay.
2. Reconoce las sílabas que tienen las palabras con palmadas, colocando círculos según la cantidad de sílabas que tienen debajo de la prenda. (Ej: po – lo = 2 círculos)
3. Relaciona la cantidad de círculos que ellos colocaron al segmentar las palabras, con la cantidad de círculos correctos.
4. Discrimina al colorear tantos cuadrados como número de sílabas tenga el nombre de cada figura en su hoja de aplicación.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Te gustó la actividad de realizamos hoy?

¿De qué forma aprendiste a segmentar las palabras?

¿Fue difícil segmentar las palabras? ¿Por qué?

**Transferencia:** Comentan en casa la segmentación de palabras de las prendas que llevan puestas.

**Actividad 9**

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo oblicuo mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

**Motivación:** El niño imagina que es un medio de transporte terrestre y andará por distintos caminos colocados en el piso. Una vez elegido el medio de transporte deberán emitir el sonido representativo del medio, mientras escuchan la canción “En el auto de papá” (Anexo n° 8). Al finalizar responde ¿Qué medio de transporte elegiste ser? ¿Qué sonido emite? ¿Cómo era el camino por el que pasaste?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe los caminos oblicuos colocados en el piso del aula elaborado con masking tape.
2. Reconoce cual es el punto de inicio (círculo rojo) y cual el de llegada (círculo azul) de los caminos.
3. Organiza sus ideas para realizar el trazo con de carritos de juguetes sobre la pista oblicua.
4. Coordina la visomotricidad realizando el trazo oblicuo en sus pizarras mágicas(Anexo n°9) de izquierda a derecha y sin levantar el plumón, cogiéndolo de forma correcta (prensión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Te fue fácil guiar al carrito por el trazo?

¿Recuerdas el nombre del trazo realizado?

**Transferencia:** Camino a casa, observa letreros o señales que estén formadas por trazos oblicuos.

**Actividad 10**

**Expresar en forma oral** analogías a través de material gráfico, mostrando buena disposición al realizar la actividad.

**Motivación:** El niño observa un sobre que contiene imágenes (Anexo n° 3)(sol, leche, manos, verde), tendrá que ir adivinando con pistas que imágenes están en el sobre. Por ejemplo: Esta en lo alto del cielo y si nos da calor y luz. Al finalizar responden: ¿Con qué podrías relacionar estas imágenes?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe las analogías incompletas en un papelografo que está pegado en la pizarra. (Anexo n° 10)
2. Reconoce que son analogías y qué les hace falta un elemento para completarla.  
Respondiendo: ¿Qué imagen puede ir en ese espacio?
3. Relaciona las analogías incompletas con la imagen correcta al colocarlas al lado de la que corresponde.
4. Organiza las analogías y verifica si todas las analogías son correctas, siendo el caso

contrario, se corregirán de la manera adecuada.

5. Expresa de forma oral una de las analogías que realizaron en clase.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Pudiste relacionar bien las figuras?

¿Te fue fácil o difícil formar las analogías? ¿Por qué?

¿Te pareció difícil resolver las analogías? ¿Por qué?

**Transferencia:** En forma de juego, realiza en casa analogías con ayuda de papá y mamá.

**Actividad 11**

**Discriminar** la sílaba inicial de cada palabra a través de juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño busca una pieza de rompecabezas (Anexo n°11). Durante la búsqueda escuchará y bailará la canción "Congelados". Responde: ¿Qué figura piensas que puedes formar?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe la pieza de rompecabezas que encontró durante la motivación. Una pieza para cada niño.
2. Reconoce a que parte del rompecabezas pertenece, respondiendo: ¿Qué imagen podrá ser?
3. Relaciona y arma los rompecabezas segmentados, conjuntamente con sus compañeros, remarcando la segmentación silábica.
4. Discrimina la sílaba inicial observando al niño que se encuentra cogiendo la primera pieza del rompecabezas, la cual simboliza a la sílaba inicial de la palabra.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Qué te gustó de la actividad?

¿Fue difícil encontrar y armar el rompecabezas segmentado?

¿Te fue fácil reconocer la sílaba inicial de las palabras?

**Transferencia:** En diferentes actividades, reconoce la silaba inicial de algunos objetos.

**Actividad 12**

**Coordinar la visomotricidad** a través de trazos oblicuos mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

**Motivación:** El niño observa dos cajas sorpresa, las que contienen arena y espuma de afeitar en cada una. Tratan de descubrir que hay dentro de ellas con el sentido del tacto. Al finalizar responde las siguientes preguntas: ¿Qué sentiste? ¿Qué fue lo que percibiste? ¿Los has visto en algún lugar? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe los diferentes trazos oblicuos en la pizarra. (Anexo n° 12)
2. Reconoce cual es el punto de inicio y cual el de llegada de los caminos colocando un punto rojo al inicio y uno azul en el final.
3. Organiza sus ideas para realizar el trazo con los materiales que percibieron en las cajas.
4. Coordina la visomotricidad realizando el trazo oblicuo con lápiz, sin levantarlo y cogiéndolo de forma correcta (prensión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Te fue fácil realizar el trazo?

¿Recuerdas el nombre del trazo realizado?

**Transferencia:** En casa, comenta como realizo el trazo oblicuo en clase.

**Actividad 13**

**Expresar de forma oral** un cuento, ordenando una secuencia de escenas mediante la escenificación, escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño busca en el patio disfraces, títeres, muñecos de personajes de distintos cuentos (Caperucita roja, Los tres cerditos, La liebre y la tortuga, Gansel y Gretel). Luego responde a las preguntas: ¿Qué es lo que escogiste? ¿Sabes a qué cuento pertenece?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe los materiales escogidos por sus compañeros.
2. Reconoce las características de cada personaje
3. Relaciona al personaje con la portada de los cuentos colocados en la pizarra. (Caperucita roja, Los tres cerditos, La liebre y la tortuga, Gansel y Gretel)
4. Organiza sus ideas para crear otro cuento en base al personaje escogido.
5. Expresa de forma oral el cuento creado y lo dramatiza en grupo.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Te fue fácil o difícil crear tu historia? ¿Por qué?

¿Te gustó crear tu propia historia?

¿Es correcta la secuencia de tu historia?

¿Te gustaría crear otra?

**Transferencia:** Lleva a casa la historia creada por él mismo y se las narra a sus familiares

**Actividad 14**

**Discriminar** la sílaba inicial de cada palabra mediante juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño juega a encontrar la sílaba inicial de las imágenes (casa, moto, sapo, piña, etc.)(Anexo n° 13), luego tendrán que buscar a un compañero que tenga una imagen con la misma sílaba inicial (caracol, mono, saco, pirata, etc.). Al finalizar responde las siguientes preguntas: ¿Qué imagen te tocó? ¿Cuántas sílabas tiene la palabra? ¿Cuál es la sílaba inicial?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe una cartilla de bingo, con imágenes.(Anexo n° 14)
2. Reconoce la sílaba inicial de las imágenes que se les muestra.
3. Relaciona la sílaba inicial de las imágenes que se le mostró con la sílaba inicial de una de las imágenes que está en su cartilla y coloca una ficha en la imagen correcta.
4. Discrimina la sílaba inicial de cada una de las palabras, completando toda su cartilla.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Qué te gustó de la actividad?

¿Te fue difícil reconocer la sílaba inicial de las palabras?

**Transferencia:** En casa, buscan objetos que tienen la misma sílaba inicial.

### **Actividad 15**

**Expresar en forma gráfica** la técnica del modelado a través de material gráfico presentando sus trabajos con orden y limpieza.

**Motivación:** El niño observa el video “El alfarero (Anexo n° 15). Luego responde las siguientes preguntas: ¿Qué paso al inicio de la historia? ¿Qué paso con el niño? ¿Por qué estaba triste? ¿Hizo muchos o pocos intentos? ¿Pudo terminar su trabajo?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe los pasos a seguir para la realización del trabajo: Tener las manos limpias, colocarse el mandil, echarse talco en las manos para modelar.
2. Reconoce los materiales que utilizaran: cerámica de colores y talco.
3. Relaciona la elaboración de su recipiente con las imágenes de cómo utilizar el material adecuadamente
4. Expresa de forma gráfica la técnica del modelado con cerámica.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué parte te gusto más?
- ¿Qué parte no te gusto?
- ¿Qué más podrías hacer con esta técnica?

**Transferencia:** Muestra en casa la obra de arte realizada en el colegio y comenta como lo elaborado.

### **Actividad 16**

**Expresar en forma oral** las analogías a través de material visual, escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño juega a “revienta el globo” para obtener una imagen (Anexo n° 16) (perro, conejo, avión, carro, cocina, salón, policía, chef, etc.) que se encontrará dentro del globo. Al finalizar el juego responden: ¿Qué imagen te tocó? ¿Qué utilidad tiene? ¿Tienes ese objeto o animal en casa?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe las imágenes pegadas en la pizarra (hueso, zanahoria, nubes, pista, casa, colegio, comisaría, restaurante, etc.) (Anexo n° 16)
2. Reconoce las características de las imágenes que observa y la expresa oralmente.
3. Relaciona la imagen de la pizarra colocando a su costado la imagen que obtuvo en el juego de los globos.
4. Organiza sus ideas para formar sus propias analogías en base a las imágenes obtenidas y colocadas en la pizarra.
5. Expresa de forma oral las analogías creadas con ayuda de las imágenes que relacionaron en la pizarra.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Te divertiste en el juego?
- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Crees que podrías formar más analogías?

**Transferencia:** Comenta en casa las analogías que creo en clase.

### **Actividad 17**

**Expresar en forma gráfica** la técnica del modelado mediante la utilización de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

**Motivación:** El niño observa una toalla, una sombrilla, sandalias, bloqueador, lentes de sol, una pelota y una cubeta con moldes, luego responde a las preguntas: ¿Para qué sirven estos objetos? ¿Te hacen pensar en algún lugar? ¿Tú que llevas a la playa? ¿Qué hace falta para que la playa esté completa? Al finalizar las preguntas, imagina que estás en la playa, extendiendo su toalla para recostarse y escuchar el sonido del mar.

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe la arena mágica encima de la mesa.
2. Reconoce las características (textura, color, olor) de la arena.
3. Relaciona la arena mágica con la arena de la playa al manipularla y ve que es lo que puede hacer con ella.
4. Expresa de forma gráfica lo que puede hacer con la arena y moldea distintas formas haciendo uso de su creatividad.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué parte te gusto más?
- ¿Qué parte no te gustó?
- ¿Qué elaboraste?
- ¿Qué más podrías hacer con la arena?

**Transferencia:** En casa, comenta el trabajo realizado con la arena mágica en clase.

### **Actividad 18**

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo oblicuo mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

**Motivación:** El niño juega al “gato y el ratón” donde el trazo por el que tendrá que pasar será formado por caminos oblicuos largos y cortos. En este juego el niño que es el ratón no deberá dejarse atrapar por el gato, para eso deberá llegar a su casita a tiempo. Al final de la actividad, responde a las preguntas: ¿Por dónde pasaron? ¿Recuerdas haber trabajado ese trazo antes?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe trazos oblicuos pegados con maskintape en su mesa.
2. Reconoce cual es punto de inicio (círculo rojo) y cual el de llegada (círculo azul).
3. Organiza sus ideas, al colocar frijoles encima del trazo haciendo presión pinza (dedo índice y pulgar).
4. Coordina la visomotricidad realizando el trazo oblicuo con lápiz, sin levantarlo y cogiéndolo de forma correcta (presión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Te pareció fácil realizar el trazo?
- ¿Necesitaste ayuda al realizar el trazo?

**Transferencia:** En la hora de recreo juega al “gato y el ratón” siguiendo los trazos oblicuos.

### **Actividad 19**

**Expresar de forma** oral un cuento, ordenando la secuencia de escenas mediante el uso de material gráfico, escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño observa y escucha un video “El cumpleaños del dragón” (Anexo n° 17). Al término del vídeo responden: ¿Cómo se llamaba el cuento? ¿Cómo inicio? ¿Qué paso después? ¿En qué termino el cuento?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe un sobre, que contiene láminas de un cuento.(Anexo n° 18)
2. Reconoce los personajes de cada una de láminas y sus características.
3. Relaciona el orden de las láminas escribiendo con plumón el número que corresponde.
4. Organiza la secuencia del cuento pegando las láminas en orden en un papelógrafo.
5. Expresa de forma oral el cuento en orden, cambiándole el final usando su creatividad.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Pudiste reconocer el cuento que estaba en el sobre?
- ¿Te fue difícil ordenar la secuencia?
- ¿Le cambiarías otra escena al cuento?

**Transferencia:** Comenta en casa la secuencia del cuento que observaron por medio de un video y le cambian el final.

### **Actividad 20**

**Discriminar** la sílaba inicial a través de tarjetas de memoria, mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño escucha y observa que llego un delivery de pizza (Anexo n° 19). Al abrir la pizza, se observa que en cada trozo tiene una imagen pegada (mano, lupa, perro, cama, televisor, bote, foco, gorra, vaso, llave, etc.) y cada niño tendrá un plato con otra imagen pegada para colocar el trozo de pizza que tenga la misma silaba inicial (maleta, luna, pera, caracol, teléfono, botella, foca, gota, vaca, llama, etc.) Al terminar responde: ¿Qué otra palabra tiene la misma silaba inicial según la imagen que te toco?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe tarjetas de memoria encima de la mesa.
2. Reconoce la sílaba inicial de las tarjetas que volteó, segmentando la palabra con palmadas.
3. Relaciona la tarjeta que tienen la misma sílaba inicial que obtuvo al jugar al segmentarlas nuevamente.
4. Discriminan la sílaba inicial, dibujando un objeto y/o animal que inicia con la silaba dictada.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendiste con la actividad?
- ¿Puedes reconocer con facilidad la silaba inicial?

**Transferencia:** Comenta en casa lo aprendido y con ayuda de sus padres reconoce la sílaba inicial de los nombres de sus familiares.

**VOCABULARIO**

- Amasar
- Analogías
- Colorear
- Modela
- Modelado
- Oblicuos
- Segmentación Silábica
- Sílabas inicial
- Segmentar
- Trazar
- Secuencia
- Prensión pinza

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

GUÍA DE ACTIVIDADES – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
Nombres y apellidos: _____ Profesoras: Danae Acevedo Andrea Huarachi	Nivel: Inicial Área: Comunicación	Grado: 5 años Fecha: _____

#### ACTIVIDAD 1

**Capacidad:** Comprensión y Expresión

**Destreza:** Expresar en forma oral

**Expresar de forma oral** un cuento mediante material visual, ordenando una secuencia de escenas escuchando con atención a los demás.

1. Percibe el cuento de “Blanca nieves y los siete enanitos” en láminas. (Anexo nº 2)
2. Reconoce a los personajes del cuento, y mencionan sus características en forma oral.
3. Relaciona la escena del cuento que más les gusto con sus experiencias.
4. Organiza las escenas del cuento y las pone en orden.
5. Expresa de forma oral el orden de las escenas respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Cuál es la primera escena? ¿Cuál es la escena que continúa? ¿Qué pasó después? ¿Cómo termina el cuento?

#### ACTIVIDAD 2

**Capacidad:** Comprensión

**Destreza:** Discriminar

**Discriminar** el número de sílabas que tiene cada palabra mediante material concreto, mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe los objetos que se encuentran en una mesa (plátano, carro, muñeca, lápiz, etc.)
- Reconoce cada uno de los objetos al nombrarlos.
- Relaciona el nombre de cada objeto con la cantidad de sílabas dando palmadas por cada sílaba.
- Discrimina la cantidad de sílabas que tiene el nombre de cada figura al colorear los círculos en su hoja de aplicación.

#### ACTIVIDAD 3

**Capacidad:** Expresión

**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo oblicuo mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

- Percibe los objetos que se encuentran en una mesa (plátano, carro, muñeca, lápiz, etc.)
- Reconoce cada uno de los objetos al nombrarlos.
- Relaciona el nombre de cada objeto con la cantidad de sílabas dando palmadas por cada sílaba.
- Discrimina la cantidad de sílabas que tiene el nombre de cada figura al colorear los círculos en su hoja de aplicación.

**ACTIVIDAD 4****Capacidad:**  
Comprensión v**Destreza:** Expresar en  
forma oral

**Expresar en forma oral** analogías mediante material concreto, mostrando buena disposición al realizar la actividad.

- Percibe imágenes incompletas, las cuales tendrán que completar con las de su compañero, quien tendrá la parte que falta.
- Reconoce la imagen ya completa y describe sus características.
- Relaciona la imagen que unió con su compañero con otra pareja de compañeros, teniendo en cuenta el parentesco que los une.
- Organiza las imágenes que guardan una relación haciendo una pequeña ronda por equipo.
- Expresa de forma oral las analogías formadas en equipo.

**ACTIVIDAD 5****Capacidad:**  
Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en  
forma gráfica

**Expresar en forma gráfica** la técnica del modelado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe la cerámica granulada que encontró en el cofre.
- Reconoce el material encontrado, manipulándolo para luego nombrar sus características en base a preguntas ¿Qué textura tiene? ¿Te agrada su textura? ¿Su olor? ¿Por qué?
- Relaciona la imagen de la cara de un pirata con el material que se les muestra (palo brocheta, bola de tecknopor, cortadores)
- Expresa de forma gráfica al modelar la cerámica para elaborar un pirata, siguiendo los pasos:  
1ero. Con cuidado incrustar la esfera de tecknopor en un palito de brocheta.  
2do. Forrar una esfera de tecknopor con cerámica granulada color piel,  
3ero. Con la ayuda de un rodillo aplanar la cerámica de color rojo y cortarlo en forma de triángulo para luego colocarla en la parte de arriba de la esfera.  
4to. Con cerámica granulada negra hacer los ojos y la boca. Para finalizar, esperar que seque.

**ACTIVIDAD 6****Capacidad:**  
Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en  
forma gráfica

**Expresar en forma gráfica** la técnica del modelado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe los materiales que utilizarán encima de la mesa. (harina, agua, temperas de colores)
- Reconoce y nombra las características de los materiales que utilizarán para elaborar la masa casera.
- Relaciona las láminas con la elaboración de la masa casera.
- Expresa de forma gráfica la técnica del modelado con la masa casera.

**ACTIVIDAD 7****Capacidad:** Comprensión  
v Expresión**Destreza:** Expresar en  
forma oral

**Expresar en forma oral** un cuento, ordenando la secuencia de escenas mediante el uso de material gráfico, escuchando con atención a los demás.

- Percibe un sobre que contiene una de las imágenes de la secuencia del cuento que observaron (Anexo n° 7)
- Reconoce cada escena del cuento respondiendo: ¿Qué paso en esta escena?
- Relaciona las imágenes de sus compañeros de mesa con la que tiene él, encontrándole coherencia al cuento.
- Organiza las escenas del cuento colocándolas en el orden adecuado, al ponerlas sobre los números que están en la pizarra.
- Expresa de forma oral el orden adecuado de las escenas respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Cuál es la primera escena? ¿Cuál crees que sea la escena que continúa? ¿Qué pasó después? ¿Cómo crees que termina el cuento?

**ACTIVIDAD 8****Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar

**Discriminar** el número de sílabas que tiene cada palabra a través de juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe todas las prendas de vestir colgadas en el cordel y cuentan cuántas hay.
- Reconoce las sílabas que tienen las palabras con palmadas, colocando círculos según la cantidad de sílabas que tienen debajo de la prenda. (Ej: po – lo = 2 círculos)
- Relaciona la cantidad de círculos que ellos colocaron al segmentar las palabras, con la cantidad de círculos correctos.

**ACTIVIDAD 9****Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra a través de juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe una cartilla de bingo, con imágenes. (sombrija, raspadilla, fresa, mesa, ventana, campana, ladrillo, martillo, dedo, dado, carro, perro, etc).
- Reconoce la sílaba final de las imágenes que se le muestra, segmentado la palabra con palmadas.
- Relaciona la sílaba final de la imagen que se les mostró con la sílaba final de una de las imágenes que están en su cartilla y colocan una ficha.
- Discrimina la sílaba final de cada una de las palabras, completando su cartilla de bingo.

**ACTIVIDAD 10****Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo Zig - zag mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

- Percibe la espuma de afeitar sobre su mesa.
- Reconoce que el trazo se realiza de izquierda a derecha al realizar el trazo en el aire.
- Organiza sus ideas para realizar el trazo sobre la espuma de afeitar con su dedo índice.
- Coordina la visomotricidad realizando el trazo Zig - zag de izquierda a derecha y sin levantar el lápiz, cogiéndolo de forma correcta (presión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio) en su hoja de aplicación.

**ACTIVIDAD 11****Capacidad:** Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en forma gráfica

**Expresar en forma gráfica** la técnica del punzado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe los materiales que utilizará para realizar la técnica ( punzón, tabla de punzar y hoja de aplicación)
- Reconoce que en la hoja de aplicación tendrán que pasar su dedo índice, delineando el pingüino saltando de punto en punto.
- Relaciona la forma correcta en la que se coge el punzón para iniciar la técnica del punzado siguiendo las indicaciones.
- Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo de forma adecuada el punzón en su hoja de aplicación.

**ACTIVIDAD 12****Capacidad:** Comprensión v**Destreza:** Expresar en forma oral

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atención a los demás.

- Percibe un par de imágenes que tienen la misma sílaba final (bruja-aguja, rama-cama, boca-foca)
- Reconoce la sílaba final de cada imagen, segmentando con palmadas cada una de las palabras.
- Relaciona la sílaba final de las imágenes diciendo otra palabra que rime con las imágenes que tiene.
- Organiza sus ideas para elaborar una rima, dibujando en una hoja la imagen que rima con las otras dos imágenes que tiene
- Expresa de forma oral una rima creada con ayuda de los dibujos.

**ACTIVIDAD 13****Capacidad:** Comprensión y Expresión**Destreza:** Expresar en forma oral

**Expresar en forma oral** un cuento, ordenando una secuencia de escenas mediante la escenificación, escuchando con atención a los demás.

- Percibe los materiales escogidos por sus compañeros.
- Reconoce las características de cada personaje... actividad
- Relaciona al personaje con la portada de los cuentos colocados en la pizarra. (Caperucita roja, Los tres cerditos, La liebre y la tortuga, Hanzel y Gretel)
- Organiza sus ideas para crear otro cuento en base al personaje escogido.
- Expresa de forma oral el cuento creado y lo dramatiza en grupo.

**ACTIVIDAD 14****Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar

**Discriminar** la sílaba inicial de cada palabra a través de juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe una cartilla de bingo, con imágenes.(Anexo)
- Reconoce la sílaba inicial de las imágenes que se les muestra.
- Relaciona la sílaba inicial de las imágenes que se le mostró con la sílaba inicial de una de las imágenes que está en su cartilla y coloca una ficha en la imagen correcta.
- Discrimina la sílaba inicial de cada una de las palabras, completando toda su cartilla.

**ACTIVIDAD 15****Capacidad:** Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en forma gráfica

**Expresar en forma gráfica** la técnica del modelado a través de material gráfico presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe los pasos a seguir para la realización del trabajo: Tener las manos limpias, colocarse el mandil, echarse talco en las manos para modelar.
- Reconoce los materiales que utilizaran: cerámica de colores y talco.
- Relaciona la elaboración de su recipiente con las imágenes de cómo utilizar el material adecuadamente
- Expresa de forma gráfica la técnica del modelado con cerámica.

**ACTIVIDAD 16****Capacidad:** Comprensión y**Destreza:** Expresar en forma oral

**Expresar en forma oral** las analogías a través de material visual, escuchando con atención a los demás.

- Percibe las imágenes pegadas en la pizarra (hueso, zanahoria, nubes, pista, casa, colegio, comisaría, restaurante, etc.)
- Reconoce las características de las imágenes que observa y la expresa oralmente.
- Relaciona la imagen de la pizarra colocando a su costado la imagen que obtuvo en el juego de los globos.
- Organiza sus ideas para formar sus propias analogías en base a las imágenes obtenidas y colocadas en la pizarra.
- Expresa de forma oral las analogías creadas con ayuda de las imágenes que relacionaron en la pizarra.

**ACTIVIDAD 17****Capacidad:** Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en forma gráfica

**Expresar en forma gráfica** la técnica del modelado mediante la utilización de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe la arena mágica encima de la mesa.
- Reconoce las características (textura, color, olor) de la arena.
- Relaciona la arena mágica con la arena de la playa al manipularla y ve que es lo que puede hacer con ella.
- Expresa de forma gráfica lo que puede hacer con la arena y moldea distintas formas haciendo uso de su creatividad.

**ACTIVIDAD 18****Capacidad:** Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en forma gráfica

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo oblicuo mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

- Percibe trazos oblicuos pegados con maskintape en su mesa.
- Reconoce cual es punto de inicio (círculo rojo) y cual el de llegada (círculo azul).
- Organiza sus ideas, al colocar frijoles encima del trazo haciendo presión pinza (dedo índice y pulgar).
- Coordina la visomotricidad realizando el trazo oblicuo con lápiz, sin levantarlo y cogiéndolo de forma correcta (presión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).

**ACTIVIDAD 19****Capacidad:** Comprensión y Expresión**Destreza:** Expresar en forma oral

**Expresar en forma oral** un cuento, ordenando la secuencia de escenas mediante el uso de material gráfico, escuchando con atención a los demás.

- Percibe un sobre, que contiene láminas de un cuento.
- Reconoce los personajes de cada una de láminas y sus características.
- Relaciona el orden de las láminas escribiendo con plumón el número que corresponde.
- Organiza la secuencia del cuento pegando las láminas en orden en un papelógrafo.
- Expresa de forma oral el cuento en orden, cambiándole el final usando su creatividad.

**ACTIVIDAD 20****Capacidad:****Destreza:** Discriminar

**Discriminar** la sílaba inicial a través de tarjetas de memoria, mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

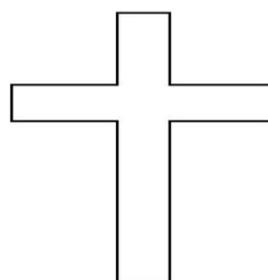
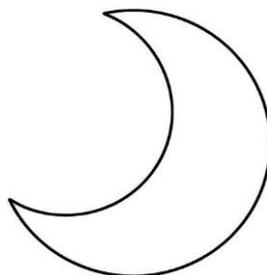
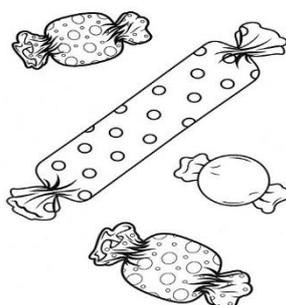
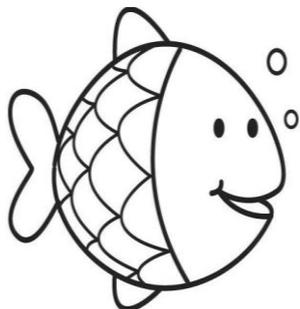
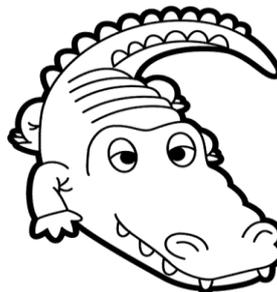
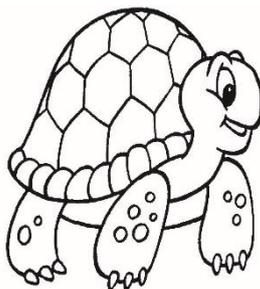
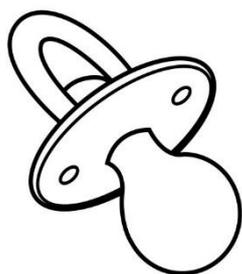
- Percibe tarjetas de memoria encima de la mesa.
- Reconoce la sílaba inicial de las tarjetas que volteó, segmentando la palabra con palmadas.
- Relaciona la tarjeta que tienen la misma sílaba inicial que obtuvo al jugar al segmentarlas nuevamente.
- Discriminan la sílaba inicial, dibujando un objeto y/o animal que inicia con la sílaba dictada.

## 3.2.1.3. Materiales de apoyo

Comunicación: **“SEGMENTACIÓN SILÁBICA”**

## FICHA N° 1

Estudiante:

CAPACIDAD:  
ComprensiónDESTREZA:  
Discriminar

Discrimina la cantidad de sílabas que tiene el nombre de cada figura al colorear los círculos.

Comunicación:

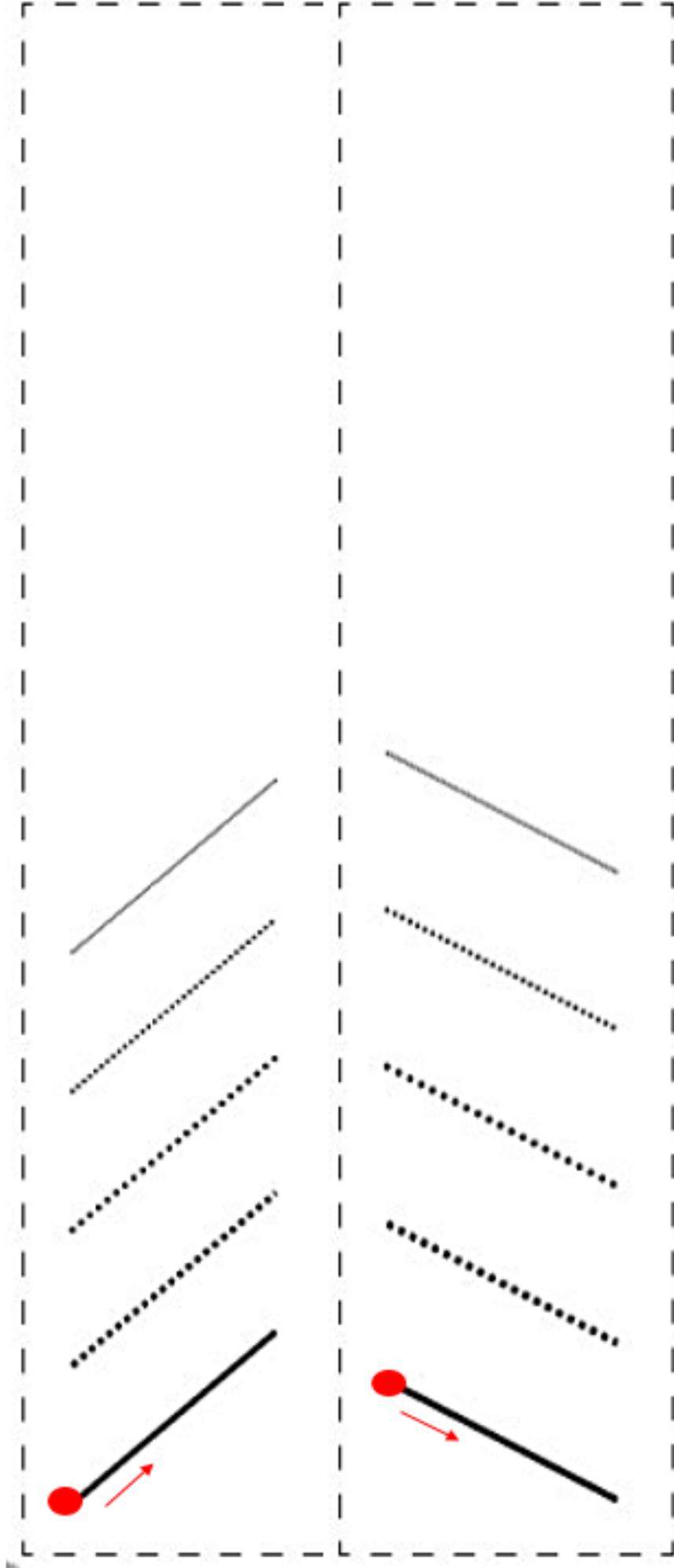
“TRAZOS OBLICUOS”

FICHA N° 2

Estudiante:

CAPACIDAD:  
Expresión

DESTREZA:  
Coordinar la Visomotricidad



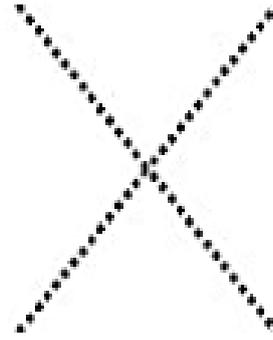
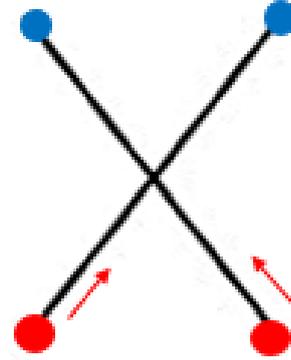
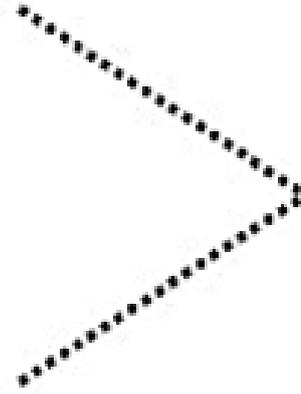
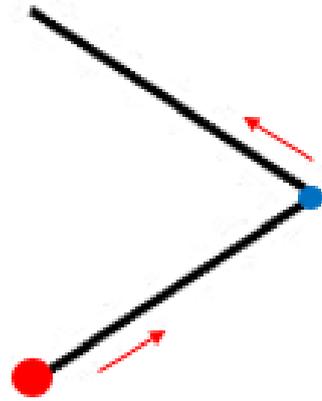
Coordina la visomotricidad al realizar el trazo oblicuo sin levantar el dedo y utilizando t mpera.

Estudiante:

CAPACIDAD:  
Expresión

DESTREZA:

Coordinar la Visomotricidad



Coordina la visomotricidad al realizar el trazo oblicuo, sin levantar el lápiz y cogiéndolo de forma correcta (prensión pinza sujetándolo con el apoyo del dedo medio).

### 2.1.4. Evaluaciones de Proceso

Comunicación: **“MODELADO CON MASA CASERA”**

#### EVALUACIÓN DE PROCESO N° 1

Estudiante:

CAPACIDAD	Pensamiento Creativo	DESTREZA	Expresión en forma gráfica
-----------	----------------------	----------	----------------------------

Expresa de forma gráfica la técnica del modelado con masa casera al elaborar un caracol.

#### Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Expresa de forma gráfica la técnica del modelado con la masa casera presentando su trabajo con orden y limpieza.	<b>A</b>
Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo el punzón de forma inadecuada (puño) y haciendo presión al punzar.	<b>B</b>
No expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo el punzón de forma inadecuada y no haciendo presión al punzar.	<b>C</b>

Comunicación: **“SECUENCIA DE IMÁGENES”**

**EVALUACIÓN DE PROCESO N° 2**

Estudiante:

<b>CAPACIDAD</b>	<b>Comprensión y expresión</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>Expresión de forma Oral</b>
------------------	--------------------------------	-----------------	--------------------------------

Expresa de forma oral el orden adecuado de las escenas respondiendo las siguientes preguntas: *¿Cómo se llama el cuento? ¿Cuál es la primera escena? ¿Cuál crees que sea la escena que continúa? ¿Qué pasó después? ¿Cómo crees que termina el cuento?*

**Matriz de evaluación y sus indicadores de logro**

Expresa de forma oral el orden adecuado de todas las escenas del cuento y responde las preguntas.	<b>A</b>
Expresa de forma oral el orden adecuado de algunas las escenas del cuento y responde algunas preguntas.	<b>B</b>
Expresa de forma oral el orden adecuado de ninguna de las escenas del cuento y no responde las preguntas.	<b>C</b>

**EVALUACIÓN DE PROCESO N° 3**

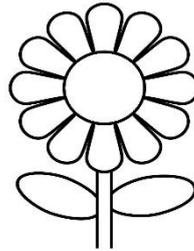
Estudiante:

CAPACIDAD	Comprensión	DESTREZA	Discriminar
-----------	-------------	----------	-------------

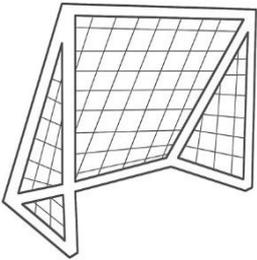
Discrimina el número de sílabas que tiene cada nombre al colorear tantos cuadrados como número de sílabas tenga el nombre de cada figura.



--	--	--	--



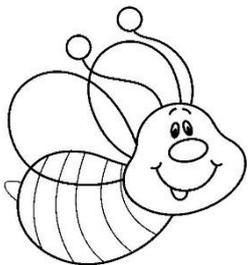
--	--	--	--



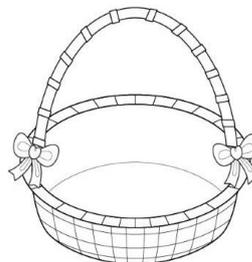
--	--	--	--



--	--	--	--



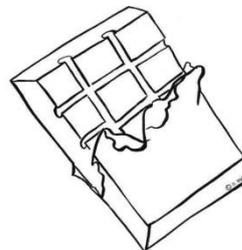
--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--

**Matriz de evaluación y sus indicadores de logro**

Discrimina la cantidad de sílabas que tienen todas las palabras.	<b>A</b>
Discrimina la cantidad de sílabas que tienen algunas palabras.	<b>B</b>
Discrimina la cantidad de sílabas que tiene una/ninguna palabra.	<b>C</b>

Comunicación: **“TRAZO OBLICUO”****EVALUACIÓN DE PROCESO N° 4**

Estudiante:

<b>CAPACIDAD</b>	<b>Expresión</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>Coordinar la Visomotricidad</b>
------------------	------------------	-----------------	------------------------------------

Coordina la visomotricidad realizando el trazo oblicuo en sus pizarras mágicas de izquierda a derecha y sin levantar el plumón, cogiéndolo de forma correcta (presión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).

**Matriz de evaluación y sus indicadores de logro**

Coordina la visomotricidad al trazar líneas oblicuas precisión y cogiendo correctamente el plumón sin levantar.	<b>A</b>
Coordina la visomotricidad al trazar líneas oblicuas poca precisión pero cogiendo correctamente el plumón sin levantar.	<b>B</b>
Coordina la visomotricidad al trazar líneas oblicuas sin precisión cogiendo incorrectamente el plumón y levantándolo.	<b>C</b>

### 3.2.1.5. Evaluación Final de Unidad

Comunicación: **“MODELADO”**

#### EVALUACIÓN FINAL N° 1

Estudiante:

CAPACIDAD	Pensamiento Creativo	DESTREZA	Expresión de forma gráfica
-----------	----------------------	----------	----------------------------

Expresa de forma gráfica lo que puede hacer con la arena y moldea distintas formas haciendo uso de su creatividad.

#### Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Expresa de forma gráfica la técnica al modelar en arena algunas formas utilizando su creatividad.	<b>A</b>
Expresa de forma gráfica la técnica al modelar en arena una utilizando su creatividad.	<b>B</b>
Expresa de forma gráfica la técnica al modelar en arena ninguna forma utilizando su creatividad.	<b>C</b>

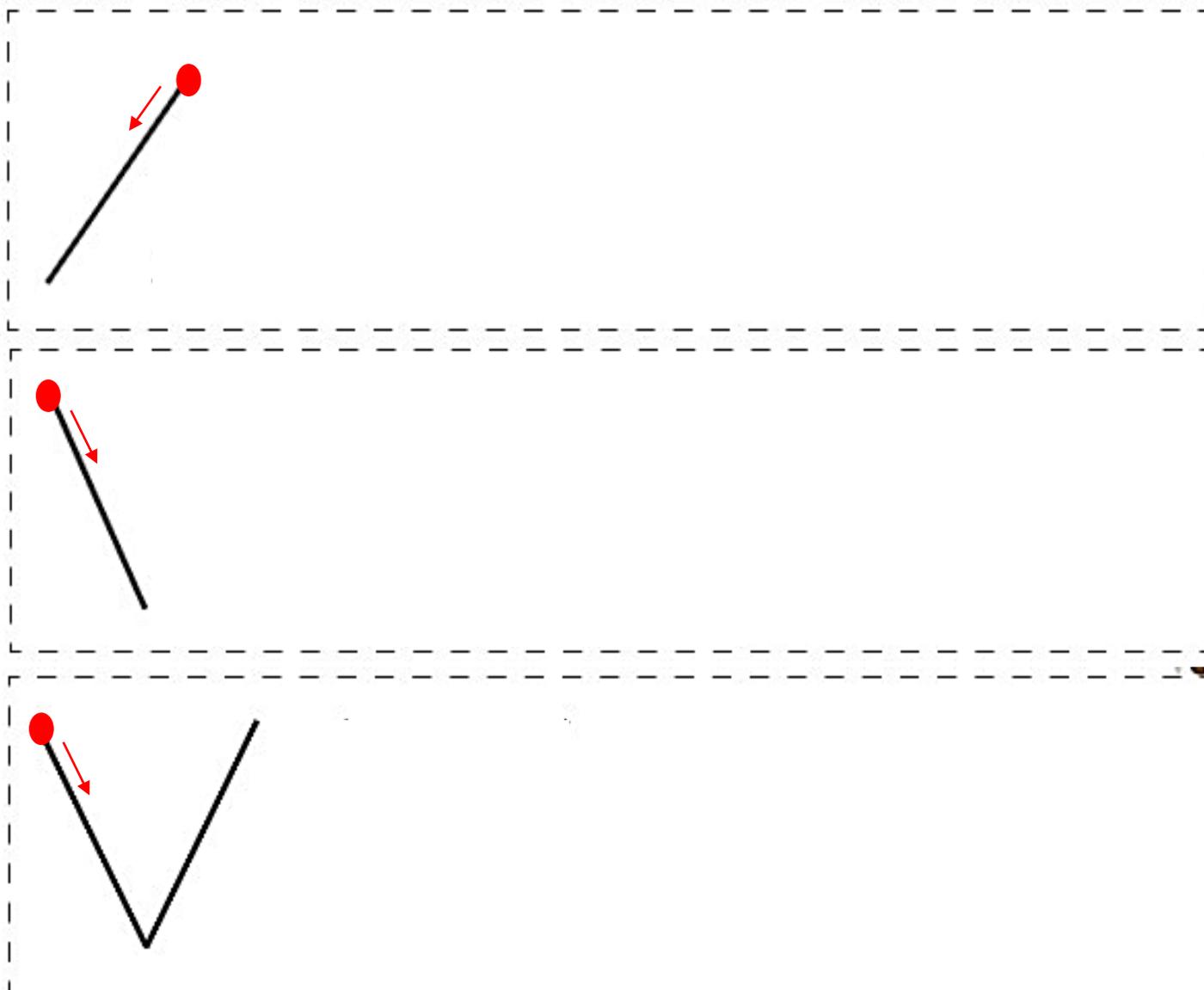
Comunicación:

**“TRAZOS OBLICUOS”****EVALUACIÓN FINAL N° 2**

Estudiante:

**CAPACIDAD****Expresión****DESTREZA****Coordinar la Visomotricidad**

Coordina la visomotricidad realizando el trazo oblicuo, sin levantar el lápiz y cogiéndolo de forma correcta (prensión pinza sujetándolo con el apoyo del dedo medio).

**Matriz de evaluación y sus indicadores de logro**

Coordina la visomotricidad al trazar líneas oblicuas con precisión y cogiendo correctamente el lápiz sin levantar.	<b>A</b>
Coordina la visomotricidad al trazar líneas oblicuas poca precisión pero cogiendo correctamente el lápiz sin levantar.	<b>B</b>
Coordina la visomotricidad al trazar líneas oblicuas sin precisión cogiendo incorrectamente el lápiz y levantándolo.	<b>C</b>

Comunicación: **“SECUENCIA DE IMÁGENES”**

**EVALUACIÓN FINAL N° 3**

Estudiante:

CAPACIDAD	Comprensión y Expresión	DESTREZA	Expresión de forma oral
-----------	----------------------------	----------	-------------------------

Expresa de forma oral el cuento en orden, cambiándole el final usando su creatividad.

**Matriz de evaluación y sus indicadores de logro**

Expresa de forma oral el orden adecuado de todas las escenas del cuento y elabora un nuevo final.	<b>A</b>
Expresa de forma oral el orden adecuado de algunas escenas del cuento y elabora un nuevo final.	<b>B</b>
Expresa de forma oral el orden adecuado de ninguna de las escenas del cuento y no elabora un nuevo final.	<b>C</b>

Comunicación:

**“SÍLABA INICIAL”****EVALUACIÓN FINAL N° 4**

Estudiante:

**CAPACIDAD****Comprensión****DESTREZA****Discriminar**

Discrimina la sílaba inicial, al dibujar un objeto o animal siguiendo la indicación

●	<b>/MO/</b>		+	<b>/PE/</b>	
▲	<b>/CA/</b>		♥	<b>/SO/</b>	
■	<b>/MA/</b>		☾	<b>/LU/</b>	

**Matriz de evaluación y sus indicadores de logro**

Discrimina con facilidad la sílaba inicial al dibujar un objeto o animal con la sílaba indicada.	<b>A</b>
Discrimina con dificultad la sílaba inicial al dibujar un objeto o animal con la sílaba indicada.	<b>B</b>
Discrimina la sílaba inicial al dibujar uno/ninguno objeto o animal con la sílaba indicada.	<b>C</b>

## 3.2.2. Programación específica – II

<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE Nº II</b>		
1. Institución educativas: .....2. Nivel:.....3. Grado: ..... 4. Sección/es: .....5. Área: .....6. Título Unidad: ..... 7. Temporización: .....8. Profesor(a):.....		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>MEDIOS</b>	<b>MÉTODOS DE APRENDIZAJE</b>
<b>I. Expresión y Comprensión:</b> Rimas  <b>II. Comprensión:</b> Percepción auditiva: - Sílabas final  <b>III. Expresión:</b> Ejercicios grafomotores: - Trazos Zig zag  <b>IV. Pensamiento Creativo:</b> Dáctilo pintura Punzado		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión en forma oral de rimas mediante material gráfico con buena pronunciación, claridad y entonación.</li> <li>• Discriminación de la sílaba final de cada palabra usando diversas técnicas y juegos.</li> <li>• Coordinación visomotriz través del trazo zig zag mediante ejercicios que favorezcan la presión y prensión, el control digito- manual y la destreza digito-manual.</li> <li>• Expresión en forma gráfica de actividades cotidianas a través de diferentes técnicas gráfico plásticas: modelado.</li> </ul>
<b>CAPACIDADES-DESTREZAS</b>	<b>FINES</b>	<b>VALORES-ACTITUDES</b>
<b>1. Expresión y Comprensión:</b> 1.1. Expresar en forma oral  <b>2. Comprensión</b> 2.1. Discriminar  <b>3. Expresión</b> 3.1. Coordinar la visomotricidad  <b>4. Pensamiento Creativo</b> 4.1. Expresar en forma gráfica		<b>1. Respeto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención.</li> <li>• Esperar su turno para participar.</li> </ul> <b>2. Responsabilidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar buena disposición al realizar sus tareas.</li> <li>• Presentar los trabajos con orden y limpieza.</li> </ul>

### 3.2.2.1. Modelo T y actividades de la Unidad

#### ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

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

##### Actividad 1

**Coordinar la visomotricidad** a través de trazos Zig - zag mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

**Motivación:** El niño juega al “mundo” (Anexo n° 20). En el número 10 del juego, encontrará una imagen volteada, la cual deberán recoger. Dichas imágenes están conformadas por trazos Zig – zag (tejado de la casa, cerros, rayos, cocodrilos, pasto, corona, etc.)(Anexo n° 21 )Al finalizar responde las siguientes preguntas: ¿Por qué números pasaste para llegar a la imagen? ¿Qué imagen te tocó?

##### Desarrollo de la actividad:

1. Percibe las diferentes imágenes que encontraron en el juego y las colocan en la pizarra.
2. Reconoce las características de las imágenes que están en la pizarra respondiendo: ¿Hay líneas que se parecen entre en las imágenes?
3. Organiza sus ideas para realizar el trazo en la imagen que escogieron, con ayuda de plastilina.
4. Coordina la visomotricidad realizando el trazo zig-zag en su hoja de aplicación sin levantar el dedo y utilizando ténpera.

##### Metacognición:

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Te fue fácil realizar el trazo?
- ¿Recuerdas el nombre del trazo realizado?
- ¿Qué otras imágenes tienen el trazo zig – zag?

**Transferencia:** En casa, comenta el nuevo trazo aprendido en clase.

##### Actividad 2

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño se acuesta en el piso para iniciar con unos divertidos ejercicios orofaciales (Anexo n° 22). Responde a las preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Te gustó?

##### Desarrollo de la actividad:

1. Percibe una rima en pictograma en ppt. (El perro no quiere hueso porque le gusta el queso) (Anexo n° 22)
2. Reconoce las imágenes de la rima en el ppt. Respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué se trata la rima? ¿Qué imágenes observas?
3. Relaciona las imágenes que riman colocándolas una al costado de la otra en la pizarra.
4. Organiza sus ideas para ordenar los pictogramas según la lámina de la rima.
5. Expresa de forma oral la rima aprendida en clase.

##### Metacognición:

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Te fue fácil o difícil aprender la rima? ¿Por qué?
- ¿Te gustaría crear tu propia rima?

**Transferencia:** Comenta en casa la rima aprendida en clase.

### **Actividad 3**

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mediante material visual, mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño observa un camino de números ubicado en el piso, donde tendrán que escoger una imagen (teléfono, perro, tetera, jirafa, silla, polo, zapato, camisa, etc.) (Anexo n° 23) al azar para saltar tantas veces como número de sílabas tenga la imagen. Al finalizar responden las siguientes preguntas: ¿Cuántas sílabas tiene la imagen que escogiste? ¿En qué sílaba termina?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe en pareja imágenes colocadas sobre la mesa. (niña, piña, rana, lana, conejo, espejo, carro, perro, etc.) (Anexo n° 24)
2. Reconoce la cantidad de sílabas de cada imagen segmentándolas con palmadas.
3. Relaciona y agrupan las imágenes en la pizarra cuyo nombre termine con la misma sílaba final.
4. Discrimina la sílaba final al colorear del mismo color los círculos de las imágenes que tienen la misma sílaba final.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Te fue fácil o difícil discriminar la sílaba final?
- ¿Para qué te servirá lo aprendido?

**Transferencia:** En casa, nombran palabras que terminen con la misma sílaba final.

### **Actividad 4** **(2 sesiones)**

**Expresar en forma gráfica** la técnica d'áctilo pintura mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

**Motivación:** El niño juega dejar las huellas de su mano en los papelógrafos que estarán en todas las paredes del salón, tendrán a su disposición témperas de diferentes colores y paños para que se limpien cuando quieran coger otra témpera de otro color para no combinarlas. Al finalizar responden: ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste? ¿Qué colores de témpera has utilizado? ¿Qué más podrías hacer?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe la imagen de una mariposa en ppt. (Anexo n° 25)
2. Reconoce las características de la mariposa.
3. Relaciona los colores que tiene la mariposa del ppt. con la mariposa que no tiene color .
4. Expresa de forma gráfica la técnica de d'áctilo pintura usando las huellas de su dedo índice para pintar la mariposa.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Te pareció divertido?
- ¿Qué más podrías pintar con tus huellas?

**Transferencia:** Comentan en casa la técnica que realizaron para pintar la mariposa.

### **Actividad 5**

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño se coloca una máscara de animal (elefante, cocodrilo y pollo)(Anexo n° 26) para luego escuchar y bailar la canción “El baile de los animales” (Anexo n° 27). Al término responde las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamaba el cocodrilo? ¿Hacia dónde iba? ¿Cómo se llamaba el elefante? ¿Y hacia donde se fue? ¿Quién se iba hacia al lado?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe rimas (Anexo n°28) y otras imágenes en la pizarra. (Corazón, zapato, espejo, aguja, roca, etc.)(Anexo n° 29)
2. Reconoce las imágenes que riman segmentando las palabras con ayuda de palmadas.
3. Relacionan las rimas incompletas con las imágenes que riman con ellas, colocándolas en donde corresponde.
4. Organiza sus ideas para formar nuevas rimas con las imágenes que sobraron.
5. Expresa de forma oral la rima que el mismo creó y la comparte a sus compañeros.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Te fue fácil organizar tus propias rimas?

¿Dentro del aula hay objetos que rimen? ¿Cuáles?

**Transferencia:** En casa juegan a crear sus propias rimas.

### **Actividad 6** **(2 sesiones)**

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mediante juegos lúdicos, mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño juega a “palabras encadenadas”. El primer voluntario dice una palabra (ej. PELOTA) y el otro niño debe decir una palabra que comience por la sílaba final de la palabra dicha (ej. TA, como TAZA) y así sucesivamente. El juego terminará cuando no se sepan que otra palabra decir. Al finalizar responden: ¿Pudiste seguir con el juego? ¿Se te ocurrieron otras palabras al momento de jugar?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe piezas de domino por mesas.
2. Reconoce la sílaba inicial y la sílaba final de las imágenes que están en el domino segmentando cada palabra con ayuda de palmadas.
3. Relaciona las imágenes del domino que tienen la misma sílaba final y la misma sílaba inicial (ej. plancha – chapa, gato – toalla, muñeca – caballo, etc.)
4. Discrimina la sílaba final de las palabras al pegar las figuras según corresponde (ej. Perro – carro)

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Te gustó la actividad?

¿Qué aprendiste?

¿Te resultó complicada? ¿Por qué?

¿Te fue difícil reconocer la sílaba final de las palabras?

**Transferencia:** En casa, realizan el juego de las “palabras encadenadas”.

### **Actividad 7**

**Expresar en forma gráfica** la técnica dactilo pintura mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

**Motivación:** El niño observa y escucha el cuento “El cerdito valiente” (Anexo n° 30) . Luego contestan a las preguntas: ¿Cómo se llamaba la granja? ¿Qué animales vivían en la granja? ¿Cómo se llamaba el cerdito? ¿Quién llegó para asustar a las ovejas? ¿Quién fue el animalito valiente que salvó a las ovejas? ¿Quién ahuyentó al lobo? ¿Qué recibió el cerdito por ser valiente?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe la imagen de los personajes. (cerdito, ovejas, perro)
2. Reconoce las características de las imágenes de los personajes.
3. Relaciona los colores de las témperas con el color representativo de cada uno de los personajes para realizar un títere. (Anexo n° 31)
4. Expresa de forma gráfica la técnica de dactilo pintura usando las huellas de sus dedos para formar el cuerpo de cada personaje.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Te pareció divertido?
- ¿Qué otras cosas podrías formar con tus huellas?

**Transferencia:** En casa, expresan la técnica dactilo pintura realizando algo de su agrado.

### **Actividad 8**

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño observa tarjetas pegadas en la pared del patio (ej. Dice el pato Rosendo que camines aplaudiendo) (anexo n° 32), las cuales estarán volteadas. Al compás del sonido de la pandereta, irá marchando y cuando ésta deje de sonar tendrá que ponerse como estatua para luego voltear una de las tarjetas y ejecutar la acción que esta dice. Luego responde: ¿Qué decía el pato Rosendo? ¿Quién dijo que camines en un pie? ¿Cómo se llamaban los otros animales? ¿Qué te decían?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe imágenes en la pizarra (pantalón, gato, luna, rama, bote, oveja, etc.)
2. Reconoce la sílaba final de cada imagen pegada en la pizarra, segmentando con palmadas la palabra.
3. Relaciona la sílaba final de las imágenes que tiene sobre su mesa (león, corazón, pato, zapato, cuna, tuna, cama, paloma, camote, papelote, bruja, aguja, etc.) con la sílaba final de las imágenes que están pegadas en la pizarra, levantando la imagen correcta.
4. Organiza los dibujos que no riman con las imágenes que están en la pizarra y los colocan a un costado.
5. Expresa de forma oral las rimas que crearon con las imágenes que estuvieron en la pizarra y sobre su mesa (Ej. El **león** se puso un **pantalón** que tenía un **corazón**)

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Te fue fácil seguir con las indicaciones que te pedían los animales? ¿Por qué?  
 ¿Te fue difícil hallar las imágenes que rimaban? ¿Por qué?

**Transferencia:** Comenta en casa la rima que creo con ayuda de las imágenes.

### **Actividad 9**

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra a través de juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño tiene la mitad de una imagen (Gato, pato, perro, lata, lupa, lana, etc.)(Anexo), luego se dirigirá al patio en orden para buscar la otra mitad de la imagen. Al finalizar responde: ¿Qué imagen formaste? ¿Cuántas sílabas tiene la palabra? ¿Cuál era la sílaba final de la imagen que te tocó?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe una cartilla de bingo, con imágenes. (sombrija, raspadilla, fresa, mesa, ventana, campana, ladrillo, martillo, dedo, dado, carro, perro, etc) (Anexo 33)
2. Reconoce la sílaba final de las imágenes que se le muestra, segmentado la palabra con palmadas.
3. Relaciona la sílaba final de la imagen que se les mostró con la sílaba final de una de las imágenes que están en su cartilla y colocan una ficha.
4. Discrimina la sílaba final de cada una de las palabras, completando su cartilla de bingo.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué te gustó de la actividad?
- ¿Te fue difícil reconocer la sílaba final de las palabras?

**Transferencia:** En casa, buscan objetos que tienen la misma sílaba final.

### **Actividad 10**

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo Zig - zag mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

**Motivación:** El niño realiza diversas actividades (marchas, saltar, caminar, gatear, etc.) al pasar por el camino Zig – zag que se encuentra en el piso con maskingtape. Al finalizar responde: ¿Reconoces el camino por el que pasaste? ¿Qué actividad realizaste al pasar por el camino Zig – zag?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe la espuma de afeitar sobre su mesa.
2. Reconoce que el trazo se realiza de izquierda a derecha al realizar el trazo en el aire.
3. Organiza sus ideas para realizar el trazo sobre la espuma de afeitar con su dedo índice.
4. Coordina la visomotricidad realizando el trazo Zig - zag de izquierda a derecha y sin levantar el lápiz, cogiéndolo de forma correcta (prensi3n pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio) en su hoja de aplicaci3n.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Fue divertido trabajar con la espuma de afeitar?
- ¿Te fue fácil realizar el trazo sobre la espuma?
- ¿Recuerdas el nombre del trazo realizado?

**Transferencia:** Los niños a la hora de recreo pasan por el camino oblicuo que está en el

piso, realizando diferentes actividades motoras (saltar, marchar, correr).

### **Actividad 11**

**Expresar en forma gráfica** la técnica del punzado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

**Motivación:** El niño se divierte jugando “tiro al blanco” en el patio, habrán globos llenos con témpera, pegados en la pared, estos globos serán reventados con los punzones que el niño tendrá que lanzar, logrando hacer caer la pintura y formando una obra de arte abstracta. Al finalizar responde: ¿Qué color de globo escogiste reventar? ¿Qué es lo que le lanzaste al globo para reventarlo? ¿Qué color de témpera salió de tu globo?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe los materiales que utilizará para realizar la técnica ( punzón, tabla de punzar y hoja aplicativa)
2. Reconoce que en la hoja de aplicación tendrán que pasar su dedo índice, delineando el pingüino saltando de punto en punto.
3. Relaciona la forma correcta en la que se coge el punzón para iniciar la técnica del punzado siguiendo las indicaciones.
4. Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo de forma adecuada el punzón en su hoja de aplicación.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Te pareció divertido punzar?

**Transferencia:** Comenta en casa el juego “tiro al blanco” que realizaron en clase.

### **Actividad 12**

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño tendrá que decir una palabra que rime con la que se le diga, perderá el niño que repita la misma palabra (Ej: ¿Qué palabra rima con gato? pato, zapato, plato, etc.) Luego responde: ¿Habían pocas o muchas palabras que rimaban? ¿Qué palabra dijiste tú? ¿Con cuál rimaba? ¿Qué podrías hacer con ellas?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe un par de imágenes que tienen la misma sílaba final (bruja-aguja, rama-cama, boca-foca)
2. Reconoce la sílaba final de cada imagen, segmentando con palmadas cada una de las palabras.
3. Relaciona la sílaba final de las imágenes diciendo otra palabra que rime con las imágenes que tiene.
4. Organiza sus ideas para elaborar una rima, dibujando en una hoja la imagen que rima con las otras dos imágenes que tiene
5. Expresa de forma oral una rima creada con ayuda de los dibujos.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Te fue fácil realizar la rima?
- ¿Con qué otras palabras

**Transferencia:** Comenta en casa la rima creada.

### **Actividad 13**

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mediante juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** EL niño forma una ronda sentado y canta “Ritmo agogo”, consiste en que tendrá que decir palabras que tengan la silaba final según lo indicado. Quien repita una de las palabras se perderá (Ej: Ritmo agogo diga usted, palabras que tengan el sonido final /to/ por ejemplo: zapato, alto, gato, rato, etc.).

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe una pieza de rompecabezas de imágenes de dos sílabas (ga -to, chan-cho, si-lla, fo-co, ra-ma, etc.)
2. Reconoce la imagen al unir su pieza con la de su compañero y la cantidad de sílabas que tiene.
3. Relaciona la sílaba final con el niño que está de pie, mientras que su pareja se queda sentado.
4. Discrimina la sílaba final al marcar con un aspa(x) la imagen que contiene la sílaba nombrada en su hoja de aplicación.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Qué te gustó de la actividad?

¿Pudiste encontrar las palabras con la silaba que se indicó?

¿Te fue fácil reconocer la sílaba final de las palabras?

**Transferencia:** En casa, juega a ritmo agogo diciendo palabras que tengan la misma sílaba final.

### **Actividad 14**

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo Zig - zag mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

**Motivación:** EL niño sale al patio y observa líneas zigzag de colores elaborados con masking tape, por donde tendrán que colocar por equipos bloques lógicos según el color del camino, iniciando por el lado izquierdo. Luego responden: ¿Qué color de equipo te toco? ¿Cómo era el trazo que realizaste?

1. Percibe el camino zigzag que tienen en su mesa elaborado con masking tape delgado.
2. Reconoce el punto de inicio (círculo rojo) y de llegada (círculo azul) del camino.
3. Organiza sus ideas para colocar frejoles sobre el camino zigzag con presión pinza.
4. Coordina la visomotricidad al realizar el trazo Zig – zag, de izquierda a derecha y sin levantar el lápiz, cogiéndolo de forma correcta (presión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio) en su hoja de aplicación.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Qué aprendiste hoy?

¿Cómo se llama el trazo que realizaste?

¿Pudiste hacer el trazo sin levantar el lápiz?

**Transferencia:** En el recreo, juega a las carreritas utilizando como pista los caminos zigzag que están en el piso del patio.

### **Actividad 15**

**Expresar en forma gráfica** la técnica del punzado mediante actividades lúdicas, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

**Motivación:** El niño se convertirá en un cocinero y prepararán brochetas saladas de queso y hot dog, los cuales ya estarán cortados en pequeños trozos. Con cuidado pinchará el queso y hot dog siguiendo esa secuencia, utilizando presión pinza. Al finalizar responde: ¿Te gusto lo que preparaste? ¿Qué dedos utilizaste para elaborar la brocheta?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe los caminos que llevan al chef hacia los ingredientes en una lámina.
2. Reconoce el camino correcto que tiene que seguir el chef para llegar a los ingredientes al trazarlo con su dedo índice.
3. Relaciona la forma correcta en la que se coge el punzón (presión pinza) para iniciar la técnica del punzado.
4. Expresa de forma gráfica la técnica del punzado al realizar el camino del chef hacia los ingredientes con el punzón, sujetándolo de forma correcta (presión pinza) en su hoja de aplicación.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Te gusto la actividad?

¿Para qué te puede servir lo aprendido?

**Transferencia:** En casa, preparan con ayuda de sus padres, brochetas de frutas, utilizando la presión pinza (dedo índice y pulgar).

### **Actividad 16**

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra a través de material visual mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño juega a “La ruleta” (Anexo n° 34) que consiste en que tendrá que girar la ruleta y cuando ésta se detenga señalando una imagen (bruja, león, rama, luna, foca, gancho, etc.) dirán una palabra que tenga la misma sílaba final. Luego responde: ¿Qué imagen te tocó? ¿Qué otra palabra tiene la misma sílaba final?

**Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe en cinco canastas una imagen (queso, lata, dado, fresa, anillo) pegada en la parte del frente colocadas en el piso del patio e imágenes que se les repartirá a cada uno (beso, vaso, aplauso, hueso, puerta, maleta, raqueta, chaqueta, nudo, codo, lodo, ludo, mesa, casa, masa, pasa, tornillo, martillo, rodillo, cepillo).
2. Reconoce la sílaba final de la imagen que les toco, segmentando la palabra con chasquidos.
3. Relaciona la sílaba final de cada imagen que está en la canasta con la sílaba final de la imagen que tiene, colocando la imagen que tiene en la canasta que corresponde.
4. Discrimina la sílaba final uniendo las imágenes que tengan la misma silaba final en su hoja de aplicación.

**Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Qué aprendiste hoy?

¿Pudiste reconocer con facilidad la silaba final de la imagen que te tocó?

¿Se te hará fácil identificar la sílaba final de otras palabras?

**Transferencia:** Camino a casa, escogerán cuatro objetos que tendrán que segmentar para hallar la sílaba final.

### **Actividad 17**

**Expresar en forma gráfica** la técnica del punzado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

**Motivación:** El niño juega a “Peinados locos”, que consiste en pasar por un circuito de aros y conos para colocar ganchos en la peluca de uno de sus compañeros haciendo uso de prensión pinza (dedo índice y pulgar). Al finalizar responde: ¿Qué equipo tuvo más ganchos? ¿Cómo lograste colocar el gancho en la peluca? ¿Te pareció fácil?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe la imagen de un dinosaurio.
2. Reconoce el borde de la imagen pasando su dedo índice
3. Relaciona que por las líneas punteadas de la imagen tendrá que punzar.
4. Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo de forma correcta el punzón (prensión pinza) en su hoja de aplicación.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Cómo se llama la técnica que realizaste?
- ¿Te pareció más fácil realizar la técnica?

**Transferencia:** En casa, ayuda a colgar la ropa utilizando prensión pinza (dedo índice y pulgar).

### **Actividad 18**

#### **(2 sesiones)**

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo Zig - zag mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

**Motivación:** Los niños salen al patio y tendrán que formar con su cuerpo líneas zig-zag, teniendo en cuenta que tendrán que echarse y que se empieza por el círculo rojo que está pegado en el piso.

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Perciben los trazos zigzag que tienen en su pizarra mágica. (Anexo n° 35)
2. Reconocen el punto de inicio (círculo rojo) y de llegada (círculo azul) del camino.
3. Organizan sus ideas para realizar el trazo con plumón de pizarra acrílica cogiendo de forma correcta el plumón.
4. Coordinan la visomotricidad realizando el trazo Zig - zag en su hoja de aplicación de izquierda a derecha y sin levantar el lápiz, cogiéndolo de forma correcta (prensión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Cómo se llama el trazo que realizaste?
- ¿Te fue más fácil realizar el trazo?

**Transferencia:** En casa realiza trazos zig – zag, sujetando el lápiz de manera correcta (prensión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).

### **Actividad 19**

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

**Motivación:** El niño se sienta en una ronda y observa unas imágenes (cama, rama, puerta, maleta, pera, cara, silla, sombrilla, cortina, tina, camisa, casa, tuna, cuna, zapato, pato, queso, hueso) donde se le dirá las primeras sílabas y el tendrá que terminar la palabra. Por ejemplo: se le dice /ca/ y tendrá que terminar la palabra diciendo /ma/. Al finalizar de observar cada imagen responde: ¿Cuántas sílabas tiene esta palabra? ¿Cuál es la sílaba final?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe las imágenes (luna, cuna, dado, dedo, perro, zorro, foco, coco, teléfono, mono) sobre su mesa.
2. Reconoce la sílaba final de cada imagen que tiene sobre su mesa, segmentando cada palabra al zapatear.
3. Relaciona la sílaba final de cada una de las imágenes, agrupando las que tienen la misma sílaba final.
4. Discriminan la sílaba final marcando con un aspa las imágenes que tengan la misma sílaba final en su hoja de aplicación.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Qué aprendiste hoy?

¿Para qué te sirve lo aprendido?

¿Se te hará fácil identificar la sílaba final de otras palabras?

**Transferencia:** En casa, reconocerán la sílaba final de los objetos que utilizan sus padres ( Por ejemplo: celular, olla, cuchara, maletín, etc.)

### **Actividad 20**

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atención a los demás.

**Motivación:** El niño deberá de completar las siguientes rimas de forma oral: El gato se puso un: zapato. El conejo se miró en el: espejo. La bruja se pinchó con la: aguja. Con la rama hice una: cama. El toro se hizo amigo del: loro. La luna alumbró la: cuna. La gaviota rompió mi: pelota. El chancho trae puesto un: gancho. La ardilla está sobre la: sombrilla. Al finalizar responde: ¿Qué otra rima conoces? ¿Qué otra palabra podría rimar con las rimas que has completado?

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Percibe imágenes (gato, zapato, espejo, conejo, bruja, aguja, rama, cama, loro, toro, luna, cuna, gaviota, pelota, chancho, gancho, ardilla, sombrilla) sobre su mesa.
2. Reconoce la sílaba final de cada imagen, segmentando con saltos cada una de las palabras.
3. Relaciona la sílaba final de las imágenes, y agrupa las imágenes que riman.
4. Organiza sus ideas para elaborar la rima eligiendo solo dos imágenes.
5. Expresa de forma oral la rima que escogió.

#### **Metacognición:**

Se realizan las siguientes preguntas:

¿Pudiste agrupar las imágenes que riman con facilidad?

¿Qué otras palabras riman?  
¿Para qué te servirá lo aprendido?

**Transferencia:** En casa, juega a completar las rimas.

**VOCABULARIO**

- Rimar
- Dáctilo pintura
- Zigzag
- Puzon
- Punzado
- Pintar
- Colorear
- Marcar

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

GUÍA DE ACTIVIDADES – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2		
Nombres y apellidos: _____	Nivel: Inicial	Grado: 5 años
Profesoras: Danae Acevedo Andrea Huarachi	Área: Comunicación	Fecha: _____

#### ACTIVIDAD 1

**Capacidad:** Expresión

**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

**Coordinar la visomotricidad** a través de trazos Zig - zag mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

- Percibe las diferentes imágenes que encontraron en el juego y las colocan en la pizarra.
- Reconoce las características de las imágenes que están en la pizarra respondiendo: ¿Hay líneas que se parecen entre en las imágenes?
- Organiza sus ideas para realizar el trazo en la imagen que escogieron, con ayuda de plastilina.
- Coordina la visomotricidad realizando el trazo zig-zag en su hoja de aplicación sin levantar el dedo y utilizando ténpera.

#### ACTIVIDAD 2

**Capacidad:** Comprensión y Expresión

**Destreza:** Expresar de forma oral

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atención a los demás.

- Percibe una rima en pictograma en ppt.
- Reconoce las imágenes de la rima en el ppt. Respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué se trata la rima? ¿Qué imágenes observas?
- Relaciona las imágenes que riman colocándolas una al costado de la otra en la pizarra.
- Organiza sus ideas para ordenar los pictogramas según la lámina de la rima.
- Expresa de forma oral la rima aprendida en clase.

#### ACTIVIDAD 3

**Capacidad:** Comprensión

**Destreza:** Discriminar

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mediante material visual, mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe en pareja imágenes colocadas sobre la mesa. (niña, piña, corazón, pantalón, rana, lana, conejo, espejo, carro, perro, etc.).
- Reconoce la cantidad de sílabas de cada imagen segmentándolas con palmadas.
- Relaciona y agrupan las imágenes en la pizarra cuyo nombre termine con la misma sílaba final.
- Discrimina la sílaba final al colorear del mismo color los círculos de las imágenes que tienen la misma sílaba final.

**ACTIVIDAD 4****Capacidad:**  
Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en  
forma gráfica

**Expresar en forma gráfica** la técnica d'áctilo pintura mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe la imagen de una mariposa en ppt.
- Reconoce las características de la mariposa.
- Relaciona los colores que tiene la mariposa del ppt. con la mariposa que no tiene color.
- Expresa de forma gráfica la técnica de d'áctilo pintura usando las huellas de su dedo índice para pintar la mariposa.

**ACTIVIDAD 5****Capacidad:** Comprensión  
y Expresión**Destreza:** Expresar en  
forma oral

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atención a los demás.

- Percibe rimas incompletas (Corazón, gato, cangrejo, bruja, foca, etc.) y otras imágenes en la pizarra. (Pantalón, zapato, espejo, aguja, roca, etc.)
- Reconoce las imágenes que riman segmentando las palabras con ayuda de palmadas.
- Relacionan las rimas incompletas con las imágenes que riman con ellas, colocándolas en donde corresponde.
- Organiza sus ideas para formar nuevas rimas con las imágenes que sobraron.
- Expresa de forma oral la rima que el mismo creó y la comparte a sus compañeros.

**ACTIVIDAD 6****Capacidad:**  
Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en  
forma gráfica

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mediante juegos lúdicos, mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe piezas de domino por mesas.
- Reconoce la sílaba inicial y la sílaba final de las imágenes que están en el domino segmentando cada palabra con ayuda de palmadas.
- Relaciona las imágenes del domino que tienen la misma sílaba final y la misma sílaba inicial (ej. plan**cha** – **ch**apa, gato – **to**alla, muñe**ca** – **ca**ballo, etc.)
- Discrimina la sílaba final de las palabras al pegar las figuras según corresponde (ej. Per**ro** – car**ro**).

**ACTIVIDAD 7****Capacidad:**  
Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en  
forma gráfica

**Expresar en forma gráfica** la técnica d'áctilo pintura mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe la imagen de los personajes. (cerdito, ovejas, perro)
- Reconoce las características de las imágenes de los personajes.
- Relaciona los colores de las témperas con el color representativo de cada uno de los personajes para realizar un títere.
- Expresa de forma gráfica la técnica de d'áctilo pintura usando las huellas de sus dedos para formar el cuerpo de cada personaje.

**ACTIVIDAD 8****Capacidad:** Comprensión  
y Expresión**Destreza:** Expresar en  
forma oral

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atención a los demás.

- Percibe imágenes en la pizarra (pantalón, gato, luna, rama, bote, oveja, etc.)
- Reconoce la sílaba final de cada imagen pegada en la pizarra, segmentando con palmadas la palabra.
- Relaciona la sílaba final de las imágenes que tiene sobre su mesa (león, corazón, pato, zapato, cuna, tuna, cama, paloma, camote, papelote, bruja, aguja, etc.) con la sílaba final de las imágenes que están pegadas en la pizarra, levantando la imagen correcta.
- Organiza los dibujos que no riman con las imágenes que están en la pizarra y los colocan a un costado.
- Expresa de forma oral las rimas que crearon con las imágenes que estuvieron en la pizarra y sobre su mesa (Ej. El **león** se puso un pantal**ón** que tenía un coraz**ón**)

**ACTIVIDAD 9****Capacidad:**  
Pensamiento Creativo**Destreza:** Expresar en  
forma gráfica

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mediante juegos lúdicos, mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe piezas de domino por mesas.
- Reconoce la sílaba inicial y la sílaba final de las imágenes que están en el domino segmentando cada palabra con ayuda de palmadas.
- Relaciona las imágenes del domino que tienen la misma sílaba final y la misma sílaba inicial (ej. plan**cha** – **ch**apa, gat**o** – **to**alla, muñ**eca** – **ca**ballo, etc.)
- Discrimina la sílaba final de las palabras al pegar las figuras según corresponde (ej. **Perro** – **carro**).

**ACTIVIDAD 10****Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la Visomotricidad

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo Zig - zag mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

- Percibe la espuma de afeitar sobre su mesa.
- Reconoce que el trazo se realiza de izquierda a derecha al realizar el trazo en el aire.
- Organiza sus ideas para realizar el trazo sobre la espuma de afeitar con su dedo índice.
- Coordina la visomotricidad realizando el trazo Zig - zag de izquierda a derecha y sin levantar el lápiz, cogiéndolo de forma correcta (prensi3n pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio) en su hoja de aplicaci3n.

**ACTIVIDAD 11****Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Expresar en forma gráfica

**Expresar en forma gráfica** la técnica del punzado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe los materiales que utilizará para realizar la técnica ( punz3n, tabla de punzar y hoja de aplicaci3n)
- Reconoce que en la hoja de aplicaci3n tendrán que pasar su dedo índice, delineando el pingüino saltando de punto en punto.
- Relaciona la forma correcta en la que se coge el punz3n para iniciar la técnica del punzado siguiendo las indicaciones.
- Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo de forma adecuada el punz3n en su hoja de aplicaci3n.

**ACTIVIDAD 12****Capacidad:** Comprensi3n y Expresi3n**Destreza:** Expresar en forma oral

**Expresar de forma oral** rimas a través de material visual escuchando con atenci3n a los demás.

- Percibe un par de imágenes que tienen la misma sílaba final (bruja-aguja, rama-cama, boca-foca)
- Reconoce la sílaba final de cada imagen, segmentando con palmadas cada una de las palabras.
- Relaciona la sílaba final de las imágenes diciendo otra palabra que rime con las imágenes que tiene.
- Organiza sus ideas para elaborar una rima, dibujando en una hoja la imagen que rima con las otras dos imágenes que tiene
- Expresa de forma oral una rima creada con ayuda de los dibujos.

**ACTIVIDAD 13****Capacidad:** Compresión**Destreza:** Discriminar

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mediante juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe una pieza de rompecabezas de imágenes de dos sílabas (ga –to, chan-cho, si-lla, fo-co, ra-ma, etc.) (Anexo)
- Reconoce la imagen al unir su pieza con la de su compañero y la cantidad de sílabas que tiene.
- Relaciona la sílaba final con el niño que está de pie, mientras que su pareja se queda sentado.
- Discrimina la sílaba final al marcar con un aspa(x) la imagen que contiene la sílaba nombrada en su hoja de aplicación.

**ACTIVIDAD 14****Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo Zig - zag mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

- Percibe el camino zigzag que tienen en su mesa elaborado con masking tape delgado.
- Reconoce el punto de inicio (círculo rojo) y de llegada (círculo azul) del camino.
- Organiza sus ideas para colocar frejoles sobre el camino zigzag con prensión pinza.
- Coordina la visomotricidad al realizar el trazo Zig – zag, de izquierda a derecha y sin levantar el lápiz, cogiéndolo de forma correcta (prensión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio) en su hoja de aplicación.

**ACTIVIDAD 15****Capacidad:** Comprensión y Expresión**Destreza:** Expresar en forma gráfica

**Expresar en forma gráfica** la técnica del punzado mediante actividades lúdicas, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe los caminos que llevan al chef hacia los ingredientes en una lámina.
- Reconoce el camino correcto que tiene que seguir el chef para llegar a los ingredientes al trazarlo con su dedo índice.
- Relaciona la forma correcta en la que se coge el punzón (prensión pinza) para iniciar la técnica del punzado.
- Expresa de forma gráfica la técnica del punzado al realizar el camino del chef hacia los ingredientes con el punzón, sujetándolo de forma correcta (prensión pinza) en su hoja de aplicación.

**ACTIVIDAD 16****Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mediante juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe en cinco canastas una imagen (queso, lata, dado, fresa, anillo) pegada en la parte del frente colocadas en el piso del patio e imágenes que se les repartirá a cada uno (beso, vaso, aplauso, hueso, puerta, maleta, raqueta, chaqueta, nudo, codo, lodo, ludo, mesa, casa, masa, pasa, tornillo, martillo, rodillo, cepillo).
- Reconoce la sílaba final de la imagen que les toco, segmentando la palabra con chasquidos.
- Relaciona la sílaba final de cada imagen que está en la canasta con la sílaba final de la imagen que tiene, colocando la imagen que tiene en la canasta que corresponde.
- Discrimina la sílaba final uniendo las imágenes que tengan la misma silaba final en su hoja de aplicación.

**ACTIVIDAD 17****Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

**Expresar en forma gráfica** la técnica del punzado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe la imagen de un dinosaurio.
- Reconoce el borde de la imagen pasando su dedo índice
- Relaciona que por las líneas punteadas de la imagen tendrá que punzar.
- Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo de forma correcta el punzón( prensión pinza) en su hoja de aplicación

**ACTIVIDAD 18****Capacidad:** Comprensión y Expresión**Destreza:** Expresar en forma gráfica

**Coordinar la visomotricidad** a través del trazo Zig - zag mediante ejercicios grafomotores esperando su turno para participar.

- Perciben los trazos zigzag que tienen en su pizarra mágica.
- Reconocen el punto de inicio (círculo rojo) y de llegada (círculo azul) del camino.
- Organizan sus ideas para realizar el trazo con plumón de pizarra acrílica cogiendo de forma correcta el plumón.
- Coordinan la visomotricidad realizando el trazo Zig - zag en su hoja de aplicación de izquierda a derecha y sin levantar el lápiz, cogiéndolo de forma correcta (prensión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).

**ACTIVIDAD 19****Capacidad:** Compresión**Destreza:** Discriminar

**Discriminar** la sílaba final de cada palabra mediante juegos lúdicos mostrando buena disposición al realizar sus tareas.

- Percibe las imágenes (luna, cuna, dado, dedo, perro, zorro, foco, coco, teléfono, mono) sobre su mesa.
- Reconoce la sílaba final de cada imagen que tiene sobre su mesa, segmentando cada palabra al zapatear.
- Relaciona la sílaba final de cada una de las imágenes, agrupando las que tienen la misma sílaba final.
- Discriminan la sílaba final marcando con un aspa las imágenes que tengan la misma sílaba final en su hoja de aplicación.

**ACTIVIDAD 20****Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

**Expresar en forma gráfica** la técnica del punzado mediante el uso de material gráfico, presentando sus trabajos con orden y limpieza.

- Percibe imágenes (gato, zapato, espejo, conejo, bruja, aguja, rama, cama, loro, toro, luna, cuna, gaviota, pelota, chancho, gancho, ardilla, sombrilla) sobre su mesa.
- Reconoce la sílaba final de cada imagen, segmentando con saltos cada una de las palabras.
- Relaciona la sílaba final de las imágenes, y agrupa las imágenes que riman.
- Organiza sus ideas para elaborar la rima eligiendo solo dos imágenes.
- Expresa de forma oral la rima que escogió.

### 3.2.2.3. Materiales de apoyo

"TRAZOS ZIG - ZAG"

FICHA N° 1

Comunicación:

Estudiante:

**CAPACIDAD:**  
Expresión

**DESTREZA:**  
Coordinar la Visomotricidad

The tracing practice area consists of two rows of dashed rectangular boxes. The top row contains a solid black zigzag line starting from a red dot at the bottom left with a red arrow pointing up and left, followed by a dotted black zigzag line. The bottom row contains a dotted black zigzag line followed by a solid black zigzag line starting from a red dot at the bottom left with a red arrow pointing up and left.

Coordina la visomotricidad al realizar el trazo zig zag sin levantar el dedo índice y utilizando ténpera.

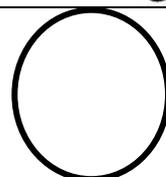
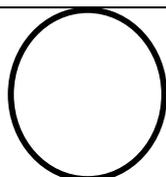
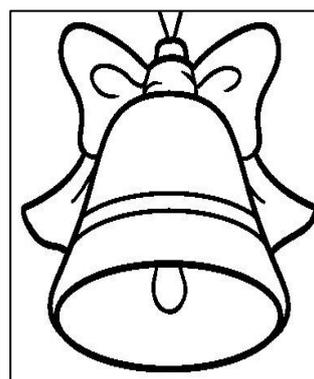
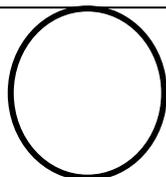
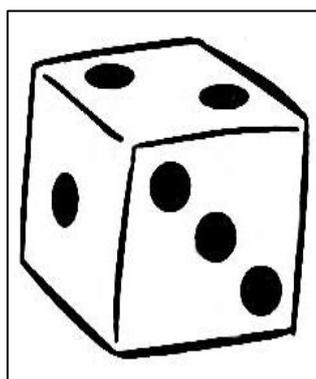
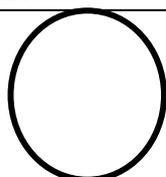
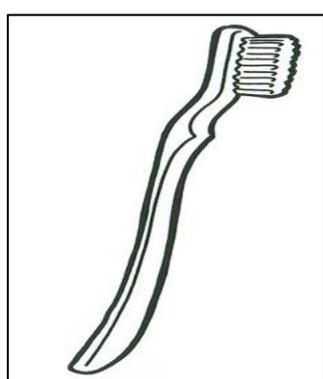
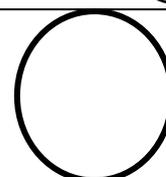
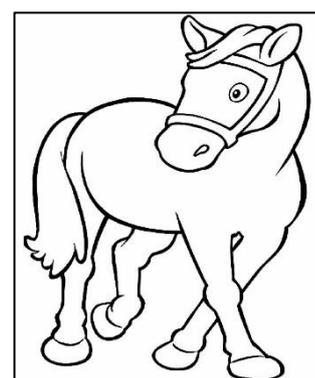
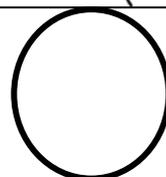
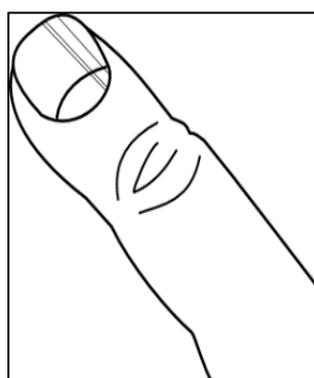
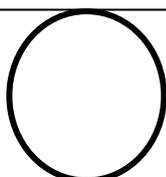
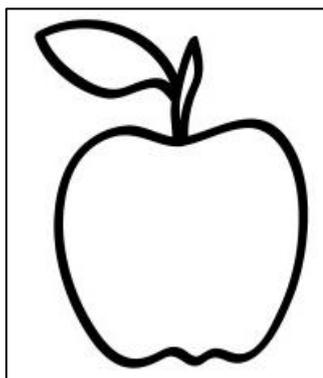
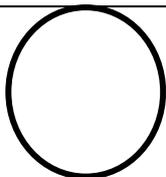
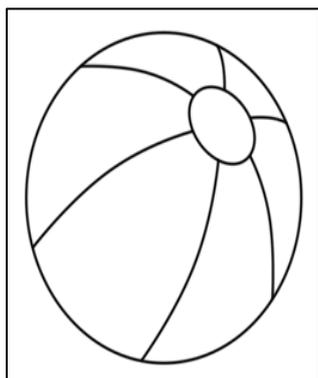
Comunicación:

**“SÍLABA FINAL”****FICHA N° 2**

Estudiante:

**CAPACIDAD:**  
**Comprensión y**  
**Exposición**

**DESTREZA:**  
**Discriminar**



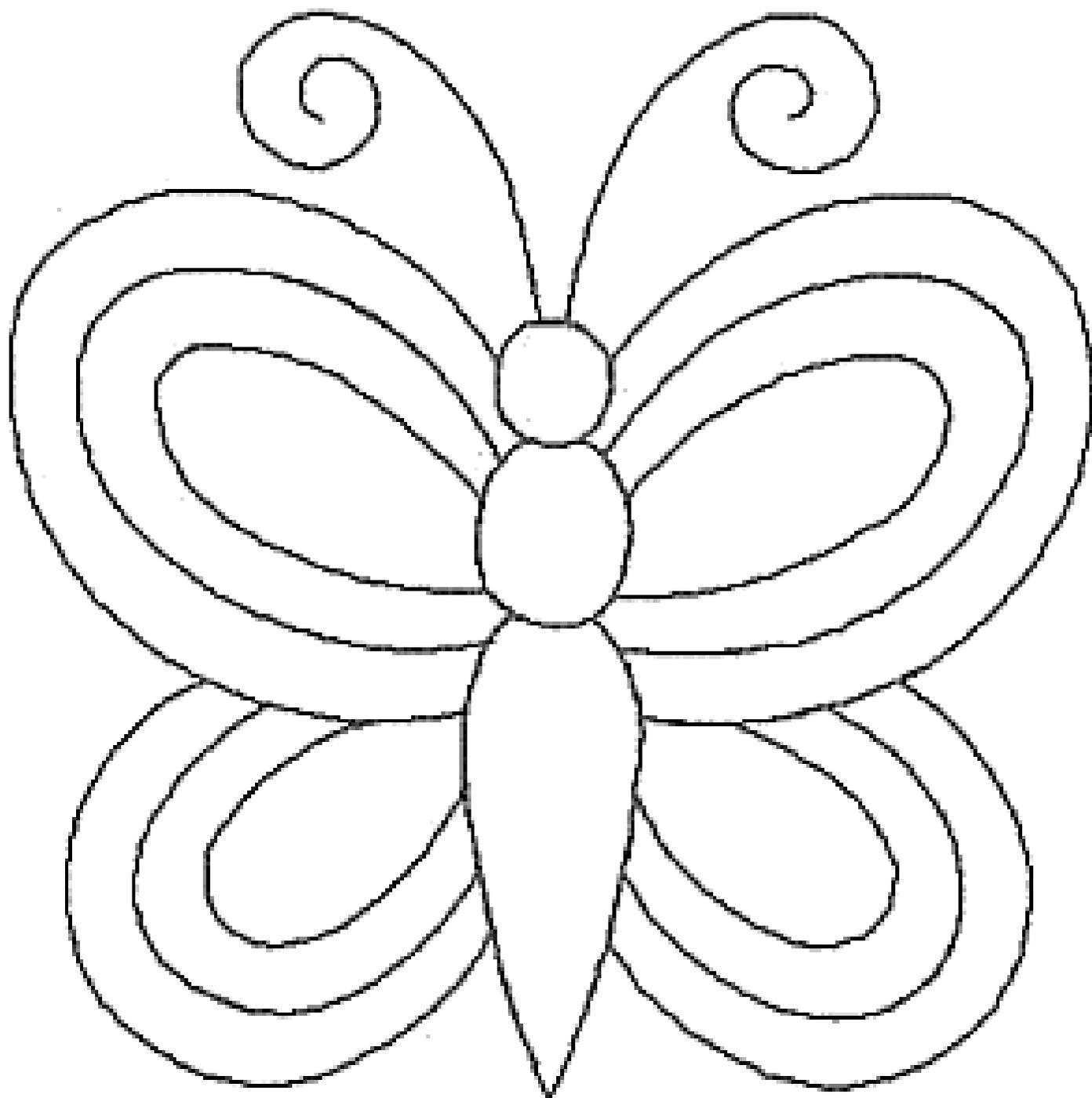
Discrimina la sílaba final coloreando del mismo color los círculos de las imágenes que tienen la misma sílaba final.

**FICHA N° 3**

Estudiante:

**CAPACIDAD:**  
**Pensamiento Creativo**

**DESTREZA:**  
**Expresión de forma  
gráfica**



Expresa de forma gráfica la técnica de dactilo pintura usando la huella de los dedos de su mano para pintar la mariposa.

**FICHA N° 4**

Estudiante:

**CAPACIDAD:**  
**Pensamiento Creativo**

**DESTREZA:**  
**Expresión de forma gráfica**



Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo el punzón de forma adecuada (pinza) y haciendo presión al punzar.

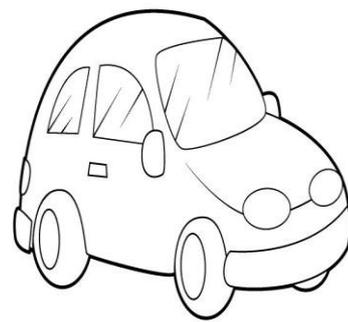
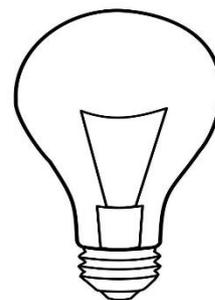
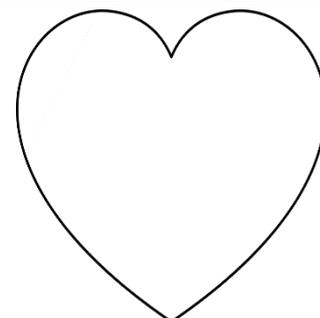
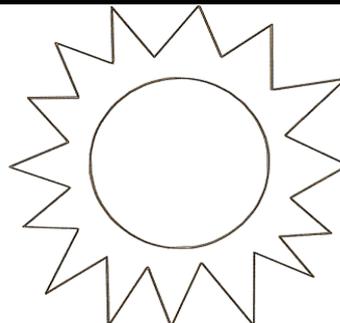
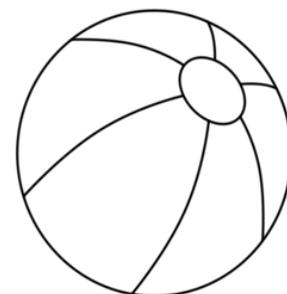
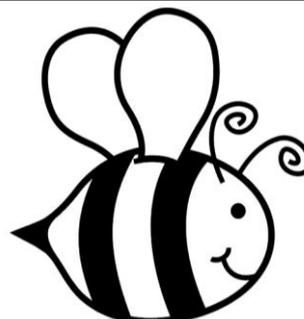
Comunicación:

**“SÍLABA FINAL”****FICHA N° 5**

Estudiante:

**CAPACIDAD:**  
Comprensión y  
Expresión

**DESTREZA:**  
Discriminar

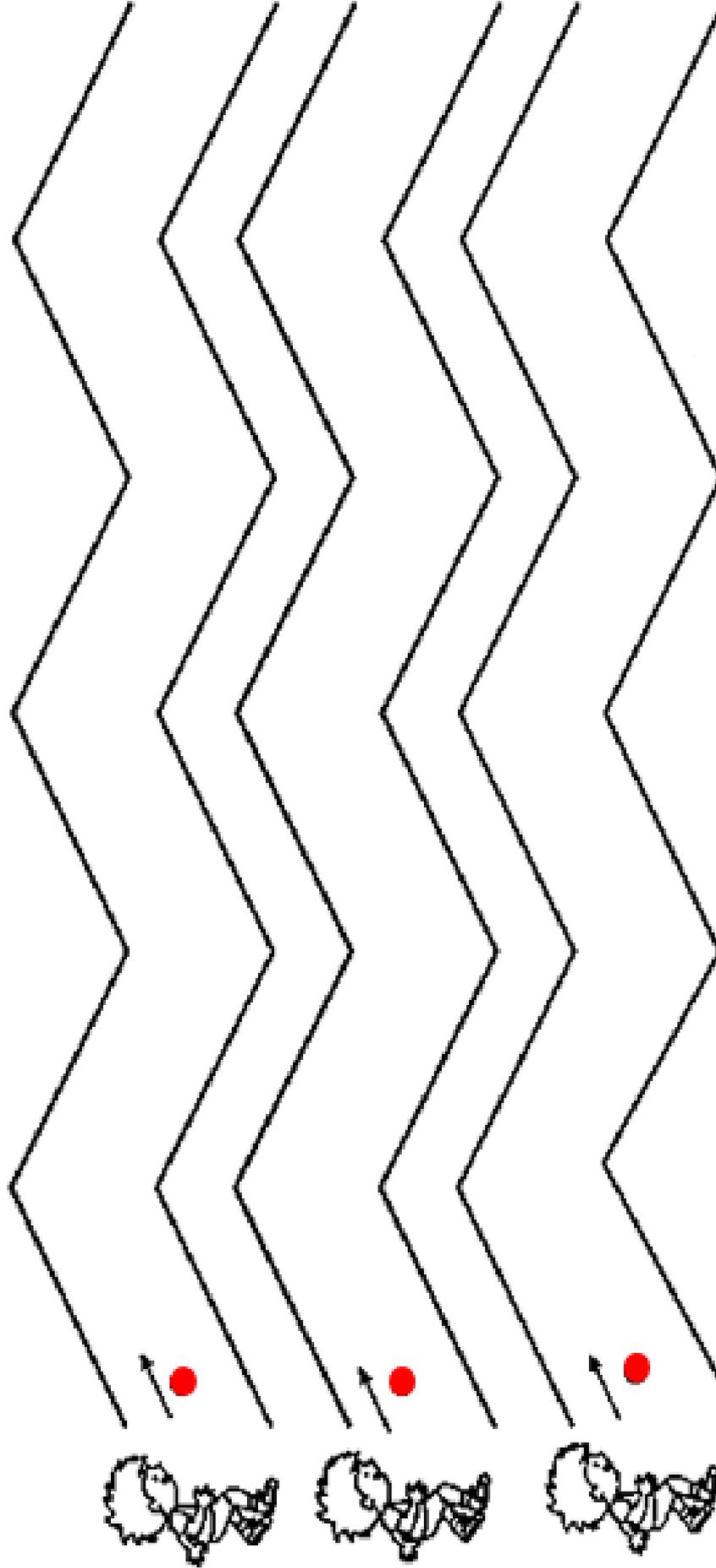
**/SO/****/PA/****/ZÓN/****/JA/**

Discrimina la sílaba final al marcar con un aspa (X) la imagen que contiene la sílaba nombrada.

Estudiante:

CAPACIDAD:  
Expresión

DIESTREZA:  
Coordinar la Visomotricidad

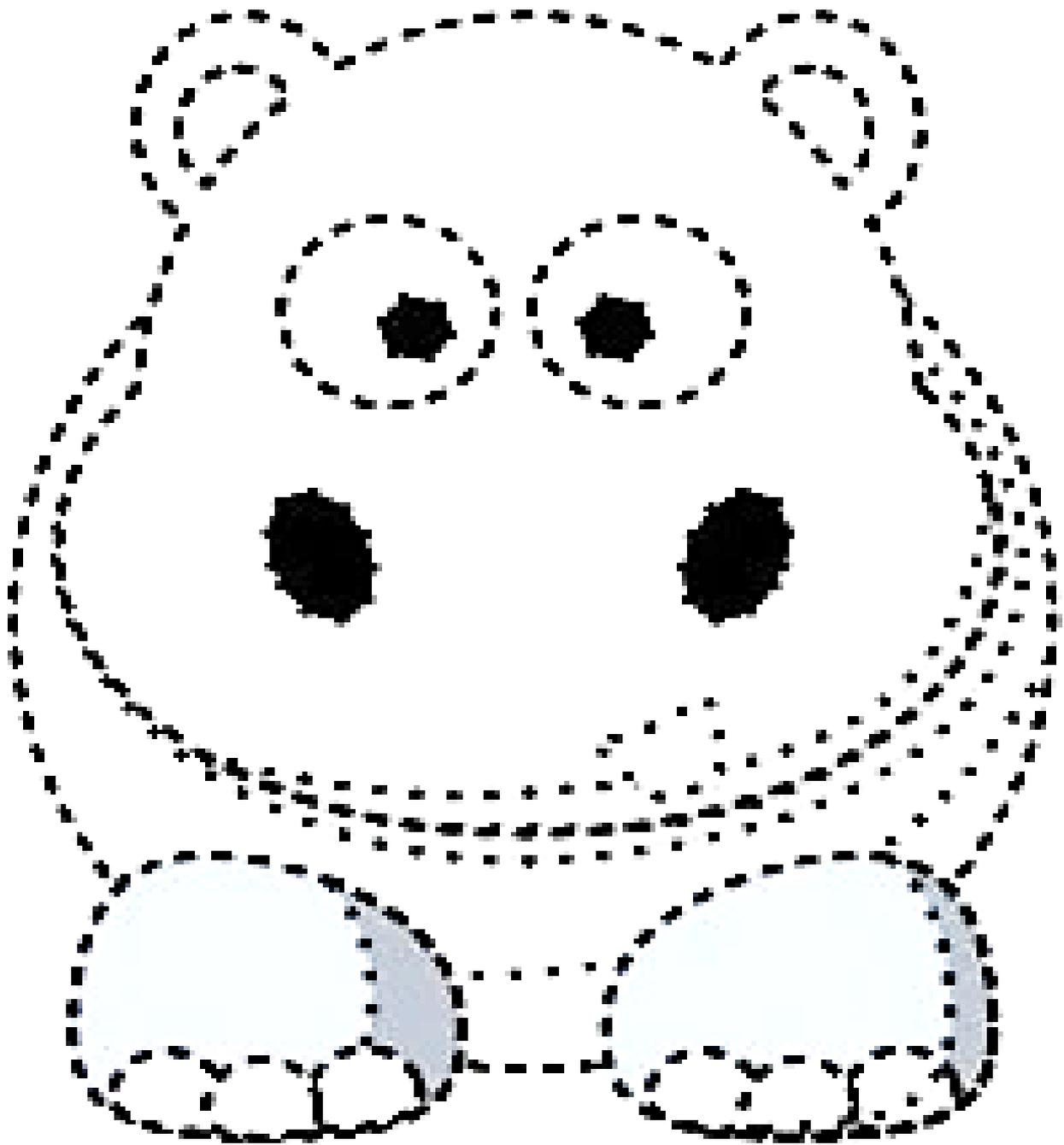


Coordina la visomotricidad al realizar el trazo Zig - zag de izquierda a derecha y sin levantar el lápiz, coquiéndolo de forma correcta (prensi3n pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).

Comunicación:

**“PUNZADO”****FICHA N° 7**

Estudiante:

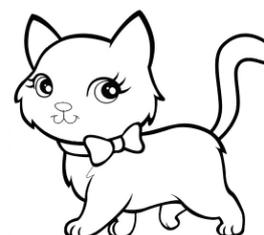
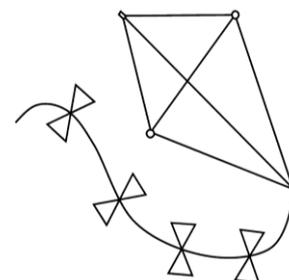
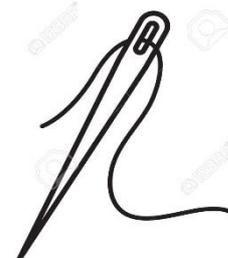
**CAPACIDAD:  
Pensamiento Creativo****DESTREZA:  
Expresar de Forma Gráfica**

Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo de forma adecuada (pinza) y haciendo presión al punzar.

Comunicación:

**“SÍLABA FINAL”****FICHA N° 8**

Estudiante:

**CAPACIDAD:**  
Comprensión**DESTREZA:**  
Discriminar

Discrimina la sílaba final uniendo con distintos colores las imágenes que tienen la misma sílaba final.

### 3.2.2.4. Evaluaciones de proceso de la Unidad

Comunicación: **“DÁCTILO PINTURA”**

#### EVALUACIÓN DE PROCESO N° 1

Estudiante:

CAPACIDAD	Pensamiento Creativo	DESTREZA	Expresión en forma gráfica
-----------	----------------------	----------	----------------------------

Expresa de forma gráfica la técnica de dactilo pintura usando las huellas de sus dedos para formar el cuerpo de cada personaje.

#### Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Expresa de forma gráfica la técnica de dactilo pintura usando la huella del dedo índice al crear el cuerpo del personaje.	<b>A</b>
Expresa de forma gráfica la técnica de dactilo pintura usando la huella del dedo índice y otro dedo al crear el cuerpo del personaje.	<b>B</b>
Expresa de forma gráfica la técnica de dactilo pintura usando las huellas de todos sus dedos o mano al crear el cuerpo del personaje.	<b>C</b>

Comunicación:

**“RIMA”****EVALUACIÓN DE PROCESO N° 2**

Estudiante:

CAPACIDAD	Comprensión y Expresión	DESTREZA	Expresión Oral
-----------	----------------------------	----------	----------------

Expresa de forma oral las rimas que crearon con las imágenes que estuvieron en la pizarra y sobre su mesa (Ej. El **león** se puso un **pantalón** que tenía un **corazón**)

**Matriz de evaluación y sus indicadores de logro**

Expresa de forma oral las rimas creadas con todas las imágenes.	<b>A</b>
Expresa de forma oral las rimas creadas con algunas imágenes.	<b>B</b>
Expresa de forma oral las rimas creadas con una o ninguna de las imágenes.	<b>C</b>

Comunicación:

**“SÍLABA FINAL”****EVALUACIÓN DE PROCESO N° 3**

Estudiante:

<b>CAPACIDAD</b>	<b>Comprensión</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>Discriminar</b>
------------------	--------------------	-----------------	--------------------

Discrimina la sílaba final de cada una de las palabras, completando su cartilla de bingo.

**Matriz de evaluación y sus indicadores de logro**

Discrimina la sílaba final de todas las palabras al completar la cartilla de bingo.	<b>A</b>
Discrimina la sílaba final de algunas palabras al completar la cartilla de bingo.	<b>B</b>
Discrimina la sílaba final de una o ninguna palabra al completar la cartilla de bingo.	<b>C</b>

Comunicación:

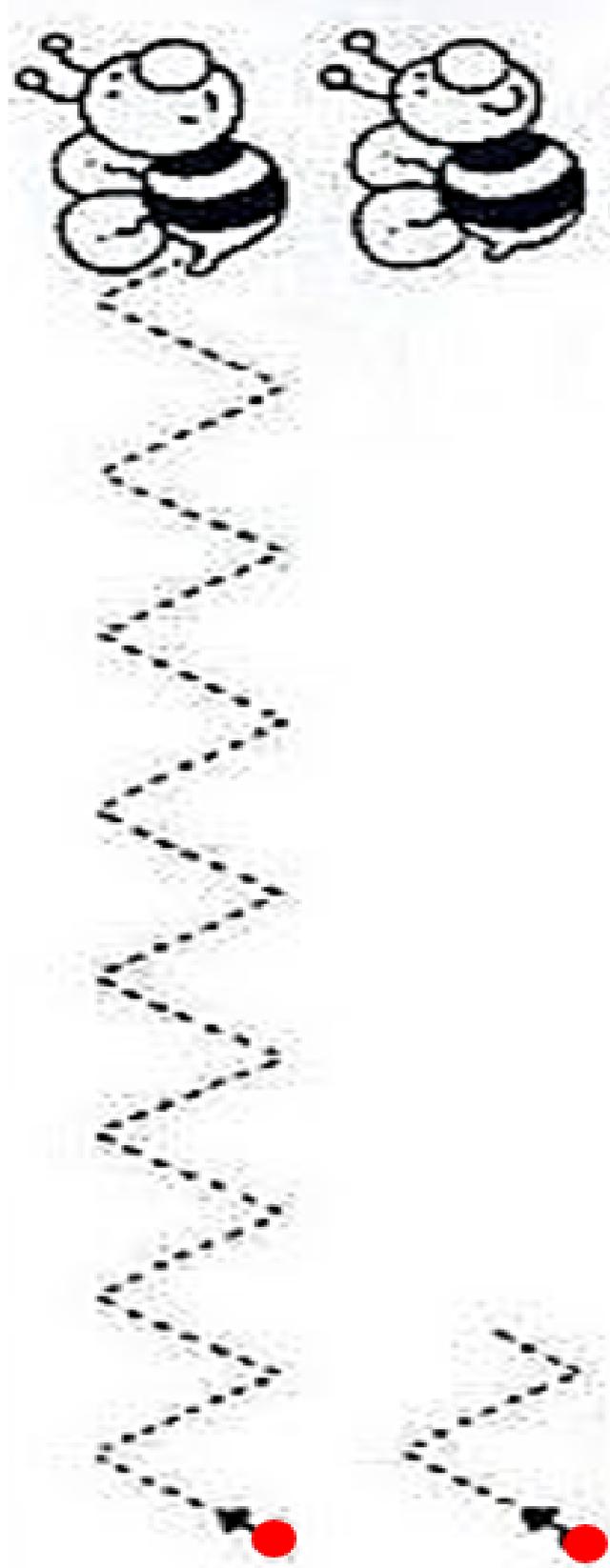
“TRAZOS ZIG - ZAG”

EVALUACIÓN DE PROCESO N° 4

Estudiante:

CAPACIDAD	Expresión	DESTREZA	Coordinar la Visomotricidad
-----------	-----------	----------	-----------------------------

Coordina la visomotricidad realizando el trazo zig zag con lápiz, sin levantarlo y cogiéndolo de forma correcta (prensión pinza sujetando el lápiz con el apoyo del dedo medio).



Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Coordina la visomotricidad al trazar líneas zig zag con precisión sobre el camino y cogiendo correctamente el lápiz sin levantar.	A
Coordina la visomotricidad al trazar líneas zig zag con poca precisión sobre el camino pero cogiendo correctamente el lápiz sin levantar.	B
Coordina la visomotricidad al trazar líneas zig zag sin precisión fuera del camino y cogiendo incorrectamente el lápiz y levantándolo.	C

### 3.2.2.5. Pruebas finales de unidad de aprendizaje

Comunicación:

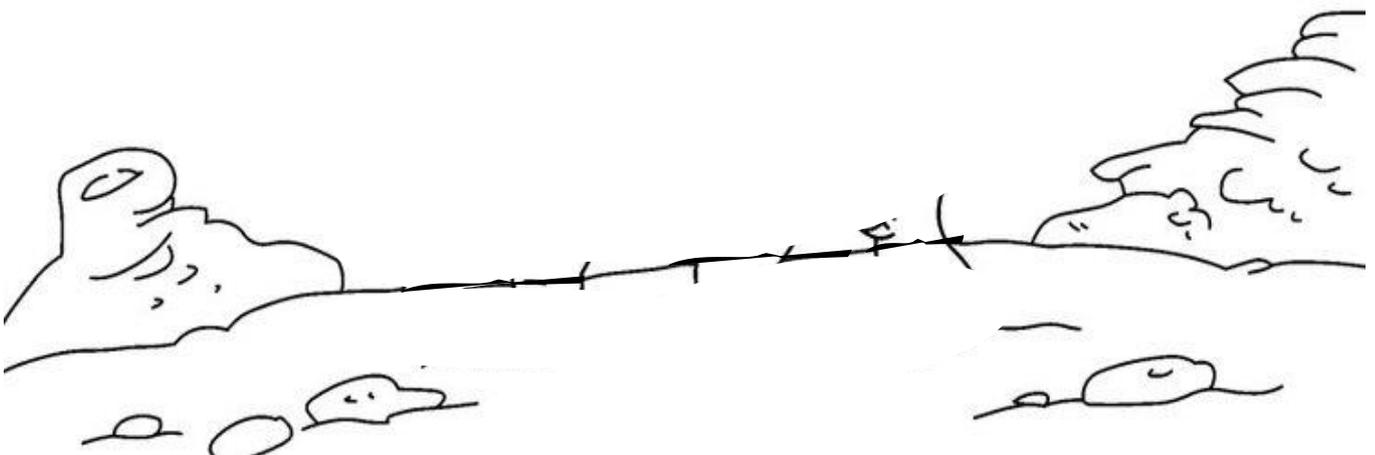
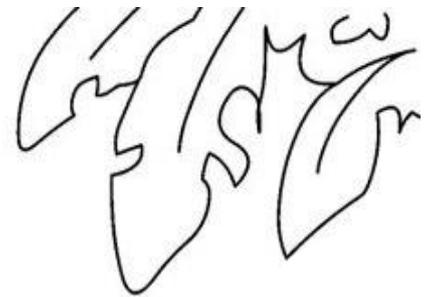
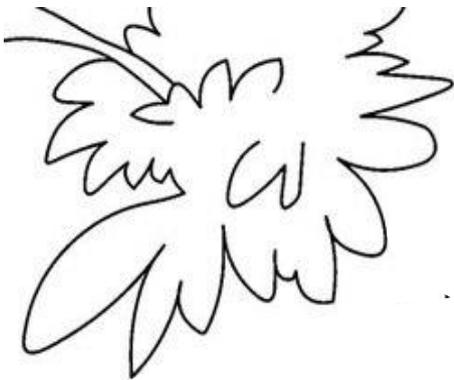
**“PUNZADO”**

#### EVALUACIÓN FINAL N° 1

Estudiante:

CAPACIDAD	Pensamiento Creativo	DESTREZA	Expresión en forma gráfica
-----------	----------------------	----------	----------------------------

Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo de forma adecuada el punzón (pinza) y haciendo presión al punzar la imagen del dinosaurio. Luego négalo en su hogar.

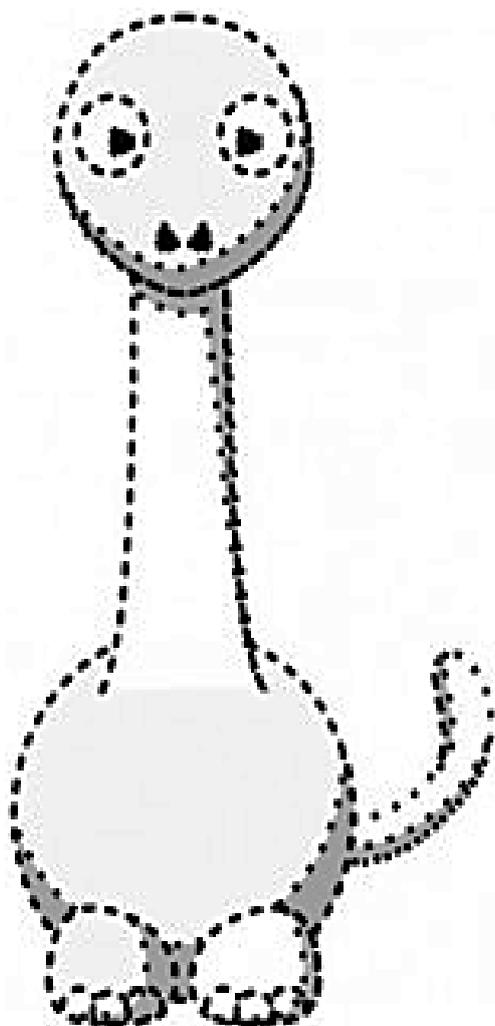


#### Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo el punzón de forma adecuada (pinza) y haciendo presión al punzar.	<b>A</b>
Expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo el punzón de forma inadecuada (puño) y haciendo presión al punzar.	<b>B</b>
No expresa de forma gráfica la técnica del punzado cogiendo el punzón de forma inadecuada y no haciendo presión al punzar.	<b>C</b>

**EVALUACIÓN FINAL N° 1 – unidad 2**

Para Punzar (Luego pégalo en el lugar donde vive)



Comunicación:

“TRAZO ZIG ZAG”

## EVALUACIÓN FINAL N° 2

Estudiante:

CAPACIDAD	Expresión	DESTREZA	Coordinar la Visomotricidad
-----------	-----------	----------	-----------------------------

Coordina la visomotricidad al trazar de izquierda a derecha sobre los caminos sin levantar el lápiz y cogiéndolo de forma correcta.



## Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Coordina la visomotricidad al trazar líneas zig zag con precisión sobre el camino y cogiendo correctamente el lápiz sin levantar.	<b>A</b>
Coordina la visomotricidad al trazar líneas zig zag con poca precisión sobre el camino pero cogiendo correctamente el lápiz sin levantar.	<b>B</b>
Coordina la visomotricidad al trazar líneas zig zag sin precisión fuera del camino y cogiendo incorrectamente el lápiz y levantándolo.	<b>C</b>

Comunicación:

## "SÍLABA FINAL"

## EVALUACIÓN FINAL N° 3

Estudiante:

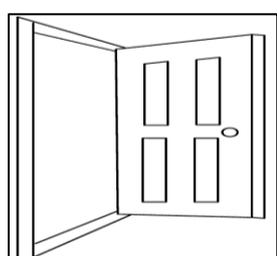
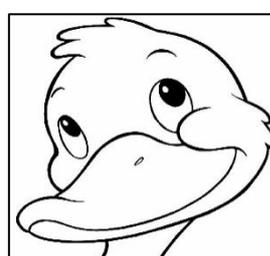
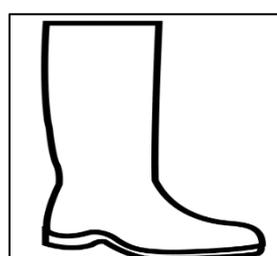
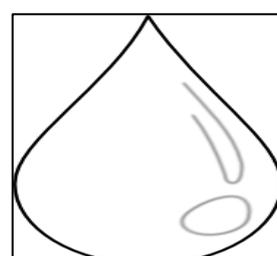
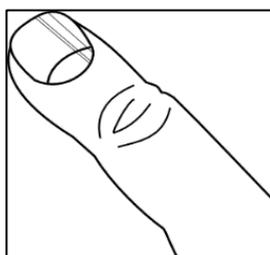
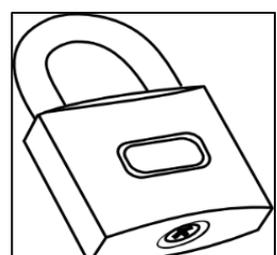
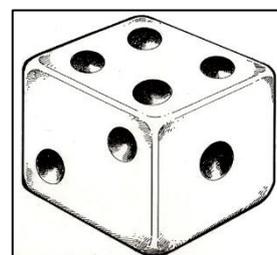
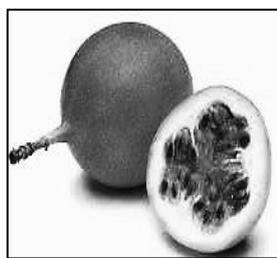
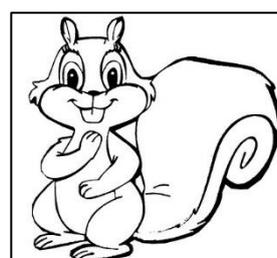
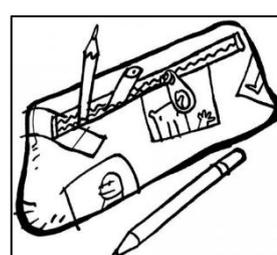
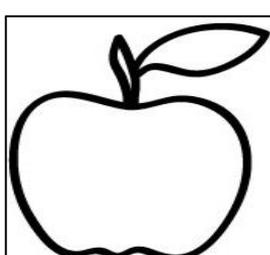
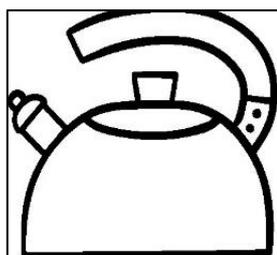
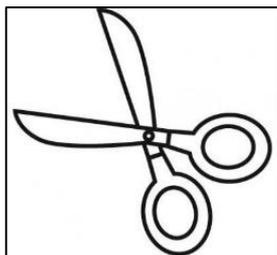
CAPACIDAD

Comprensión

DESTREZA

Discriminar

Discrimina la sílaba final marcando con un (X) las imágenes que tengan la misma sílaba final.



## Matriz de evaluación y sus indicadores de logro

Discrimina la sílaba final marcando todas las imágenes.

A

Discrimina la sílaba final marcando algunas palabras.

B

Discrimina la sílaba final marcando una o ninguna palabra.

C

Comunicación:

**“RIMA”****EVALUACIÓN FINAL N° 4**

Estudiante:

CAPACIDAD	Comprensión y Expresión	DESTREZA	Expresión Oral
-----------	----------------------------	----------	----------------

Expresa de forma oral la rima que escogió.

**Matriz de evaluación y sus indicadores de logro**

Expresa de forma oral la rima correctamente.	<b>A</b>
Expresa de forma oral las rima con dificultad.	<b>B</b>
Expresa de forma oral las rima incorrectamente.	<b>C</b>

#### 4. Conclusiones

1. Luego de haber seguido la secuencia del trabajo, vemos que los paradigmas se centran en el aprendizaje del niño y la niña, pues buscan que dicho aprendizaje sea de forma significativo y que sean ellos mismo los que vayan formando sus conocimientos a partir de lo que descubren en el tiempo, de la mano con el aprendizaje por competencias que darán sentido a lo que aprendieron y les servirá para su cotidianidad.
2. Por otro lado, el aprendizaje de los niños y las niñas está plasmado de tal forma que contarán con fines, tales como las destrezas y capacidades, valores y actitudes; y obviamente con los medios que se necesitarán para cumplir con dichos fines, hacienda lógico y coherente el aprendizaje del niño y la niña.
3. En definitiva, el fin importante de los paradigmas vistos en este trabajo de suficiencia profesinal, es que el aprendizaje debe tener contenidos de todo tipo y deberán de desarrollarse durante toda su vida, pues estos aprendizajes serán significativos y funcionales pues habrán aprendido a aprender, por que le pusieron no solo la mente sino también el corazón.
4. Como decía Ausubel; un punto importante dentro de la elaboración de las actividades, es la motivación, pues con ella podremos recaudar todos los saberes previos con los que cuentan los niños y las niñas sobre el tema a tratarse. Recordemos que los niños adquieren conocimientos de distintas fuentes: la televisión, el internet, la radio, la calle; en general aprenden de su entorno y esto los lleva a tener los conocimientos con los que ya cuentan.
5. Con la práctica, los docentes debemos pasar de una enseñanza – aprendizaje, a un aprendizaje – enseñanza, pues así se facilitará el trabajo en aula, teniendo a los docentes como mediadores de un aprendizaje significativo; donde el alumno no solo aprenda contenidos de las áreas correspondientes; en este caso el área de Comunicación, sino también aprenda y desarrolle sus habilidades, destrezas y sobre todo las actitudes que puede tener con los demás y en especial consigo mismo en el omento de aprender.

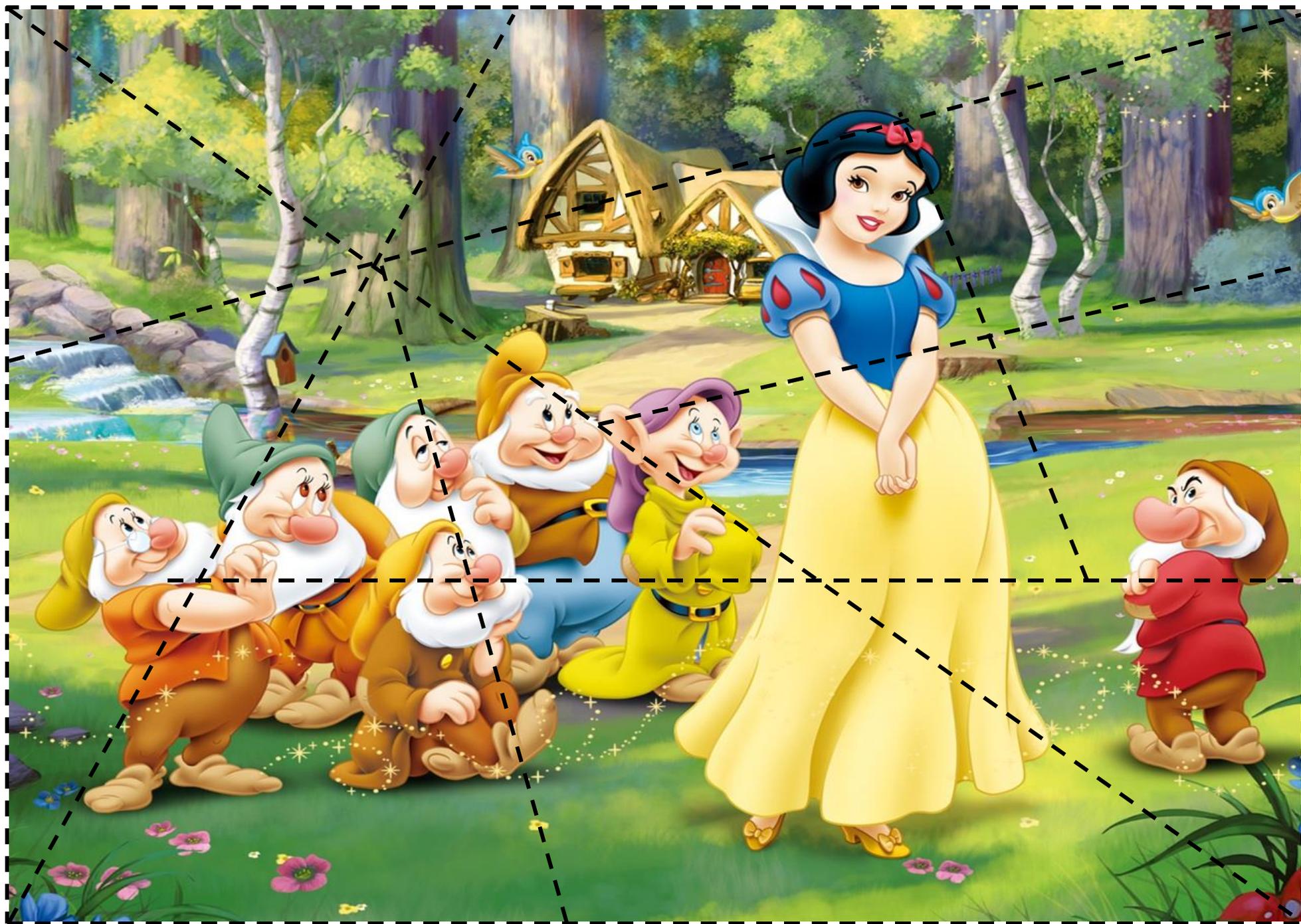
6. En el caso de las evaluaciones, se quiere y sugiere que el docente evalúe por competencias, pues así se estará reconociendo la capacidad que tiene el niño o la niña para responder con eficiencia cualquier contexto en diversas situaciones futuras, siendo estas iguales a como las aprendió en su debido momento. Para todo esto el estudiante habrá tenido que desarrollar habilidades generales que le sean útiles para solucionar dichas situaciones en la vida real.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Andrich, S. y Miato, L. (2013). *Didáctica de las operaciones mentales. Producir*. Madrid: Narcea.
- Bertè, M. (2014). *Didáctica de las operaciones mentales. Reflexionar*. Madrid. Narcea.
- Cacciamani, S. (2014). *Didáctica de las operaciones mentales. Formular hipótesis*. Madrid: Narcea
- Czerwinsky, L. (2013). *Didáctica de las operaciones mentales. Observar*. Madrid. Narcea.
- Damián, L. (2006). *Evaluación de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento. Perspectiva didáctica*. Santiago de Chile: Arrayán
- Farello, P. y Bianchi, F. (2012). *Didáctica de las operaciones mentales. Describir*. Madrid: Narcea
- Galetto, M. y Romano, A. (2012). *Didáctica de las operaciones mentales. Experimentar*. Madrid: Narcea
- Gromi, A. (2013). *Didáctica de las operaciones mentales. Juzgar*. Madrid: Narcea
- Latorre, M. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad: Programación y evaluación*. Lima: San Marcos.
- Latorre, M. y Seco, C. (2016). *Diseño curricular nuevo para una sociedad –I Teoría*. Lima: Santillana.
- Murcio, A. (2013). *Didáctica de las operaciones mentales. Interpretar*. Madrid. Narcea.
- Román, M. (2011). *Aprender a aprender en la sociedad del conocimiento*. Santiago de Chile: Conocimiento.

- Román, M. y Díez, E. (2009). *La inteligencia escolar Aplicaciones al aula Una nueva teoría para una nueva sociedad*. Santiago de Chile: Conocimiento..
- Tosolini, A. (2014) *didáctica de las operaciones mentales. Comparar*. Madrid: Narcea.

# Anexos

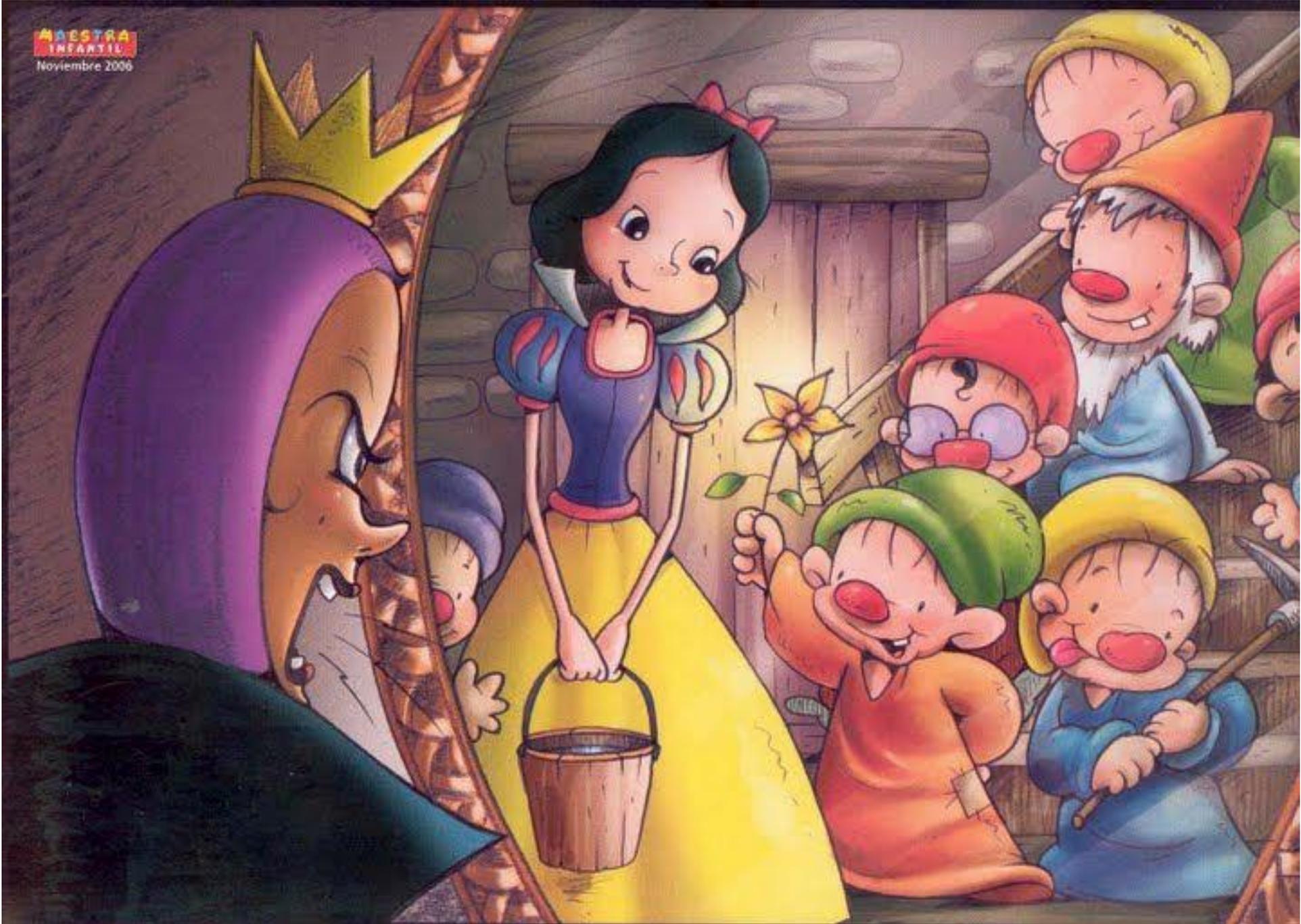


ANEXO n° 2

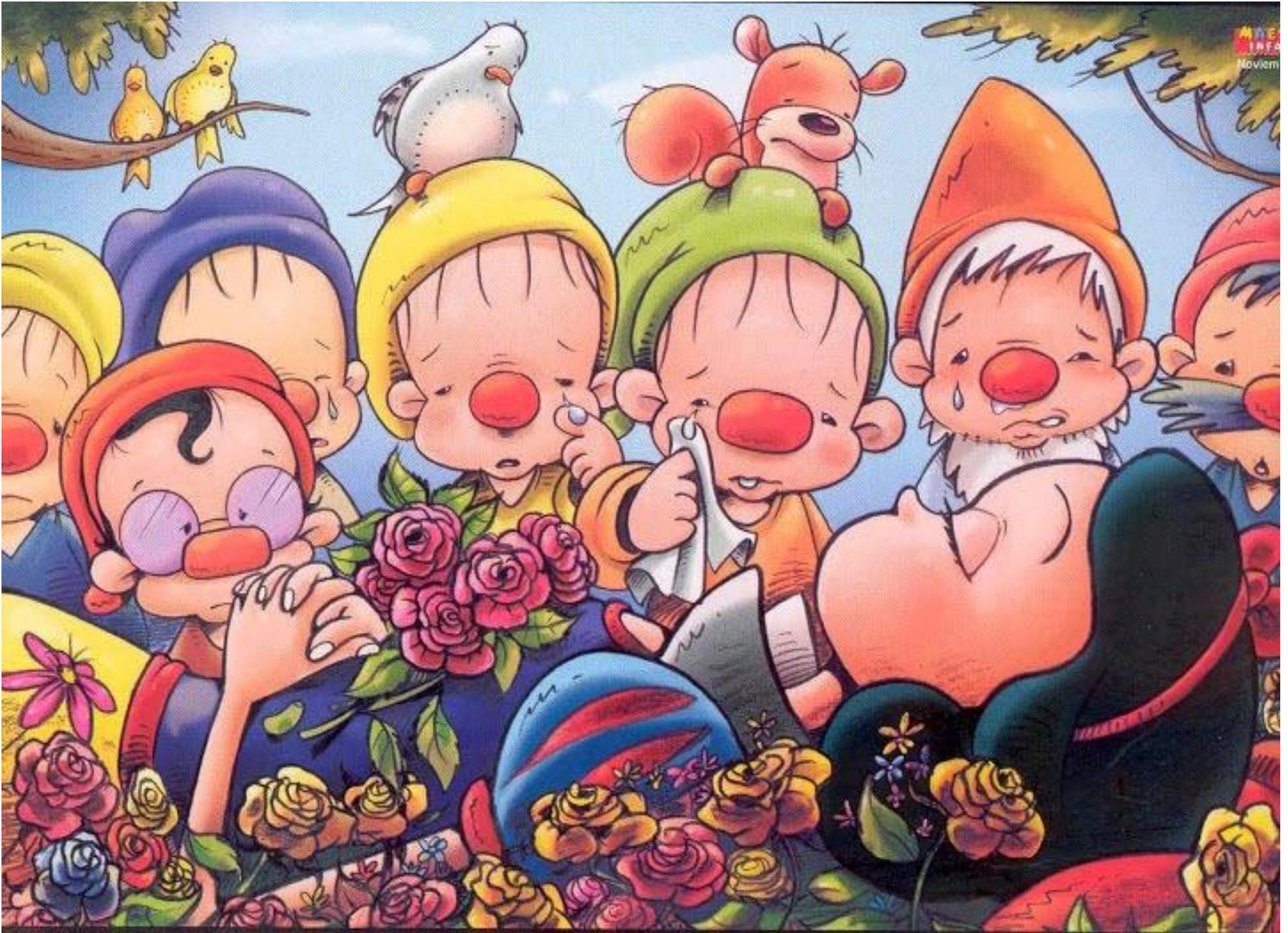










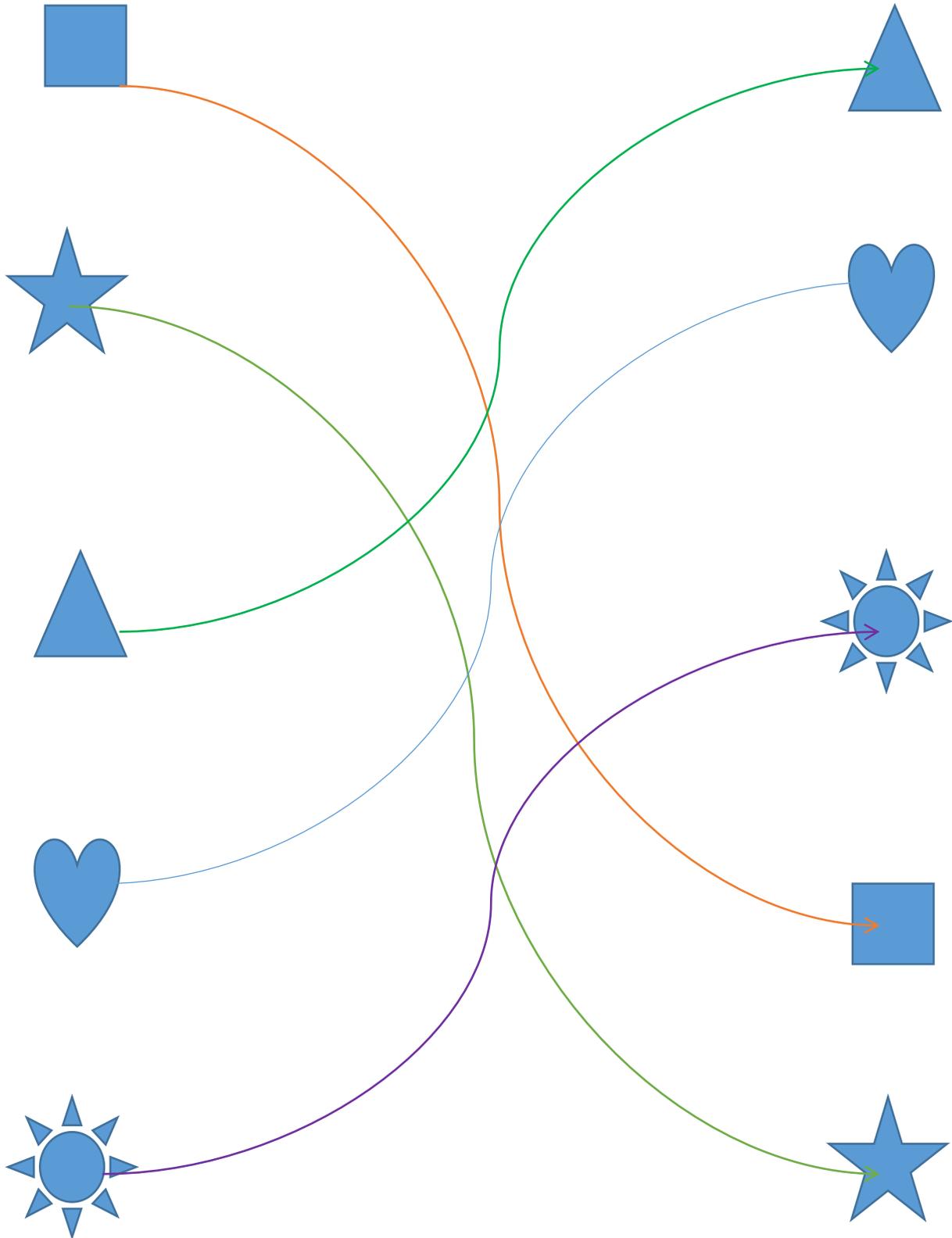


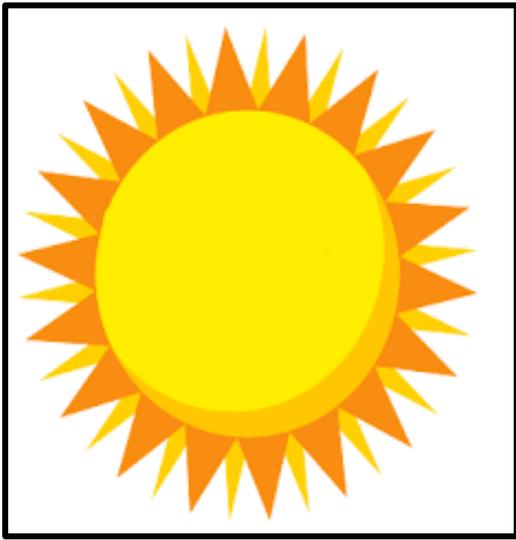




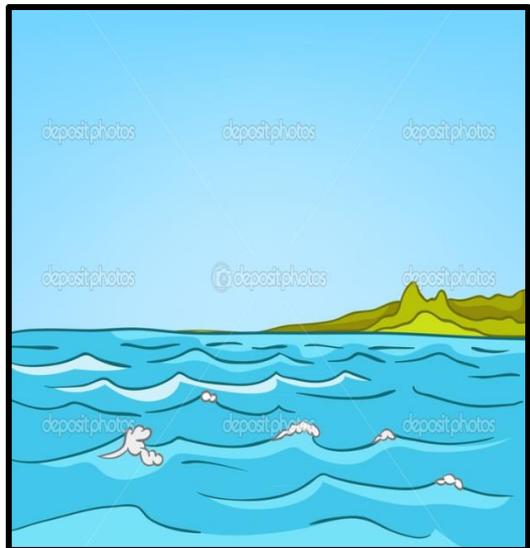
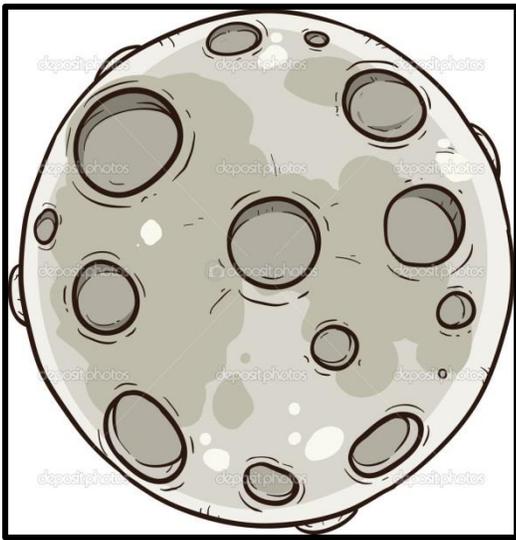
## ANEXO N° 3

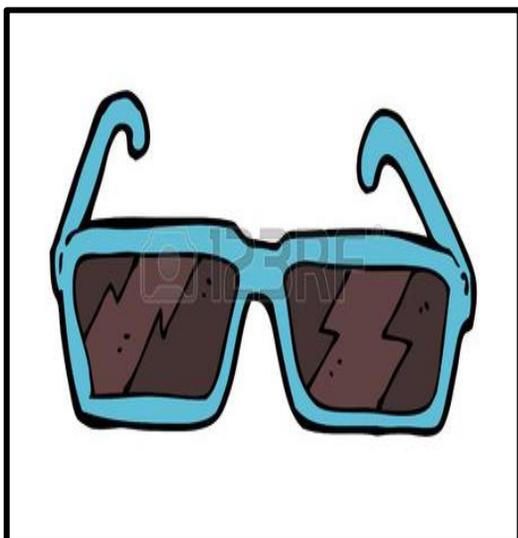
- Ejemplo de camino enredado

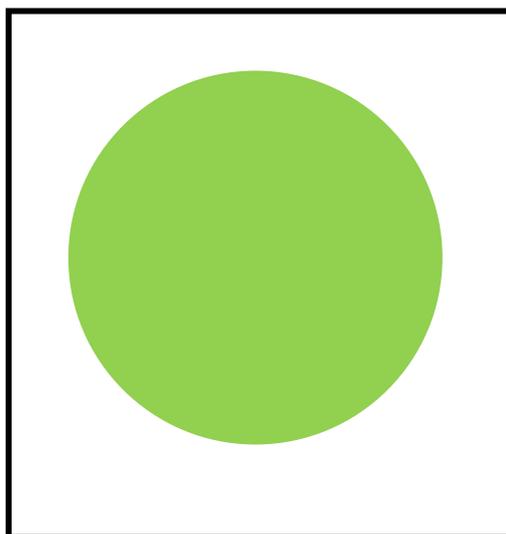
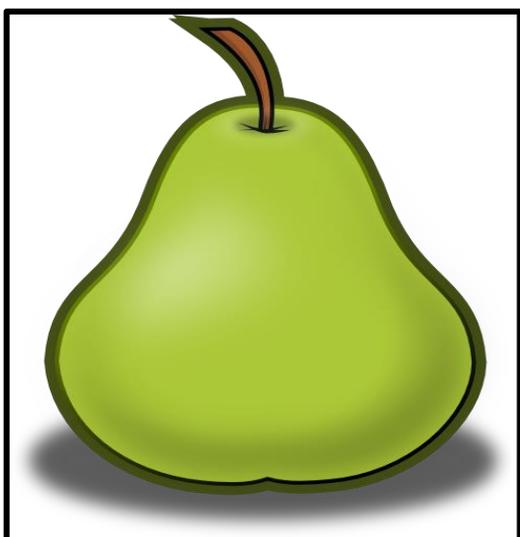
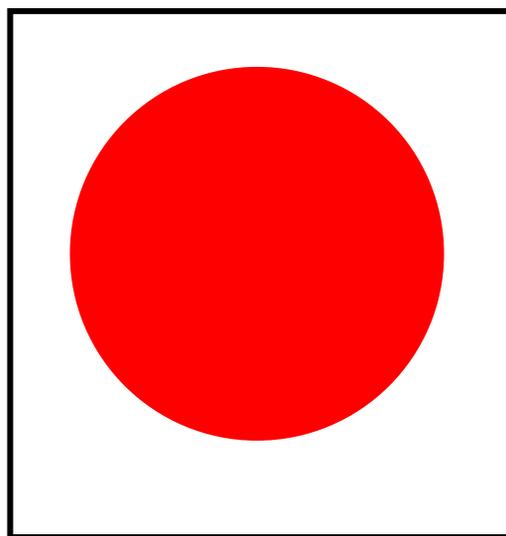
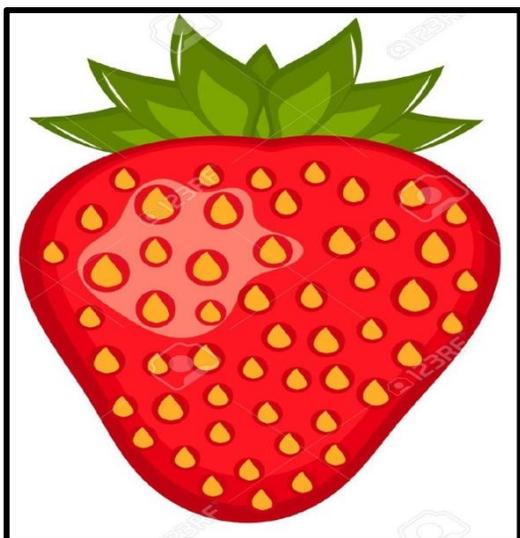




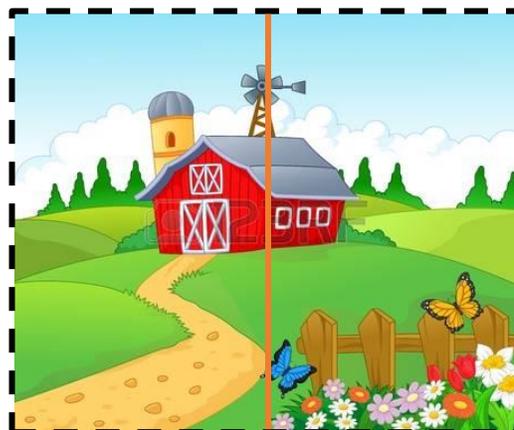
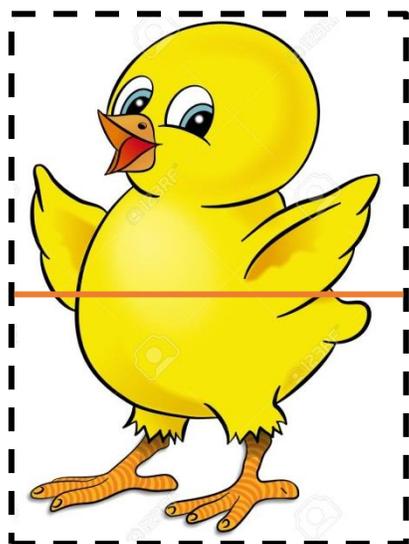
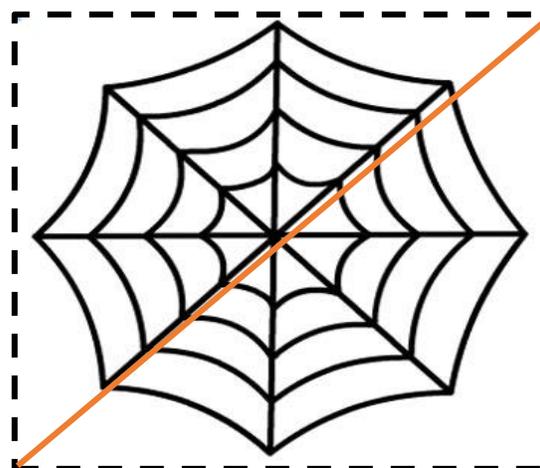
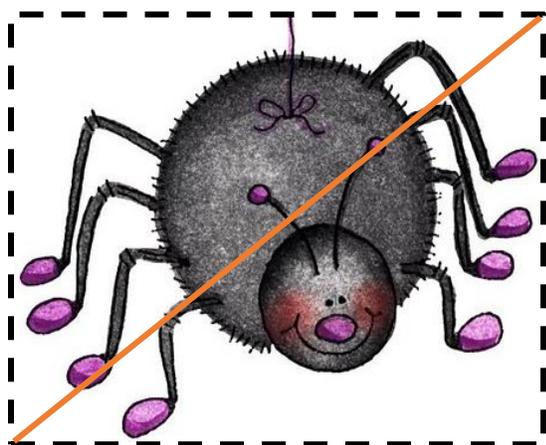
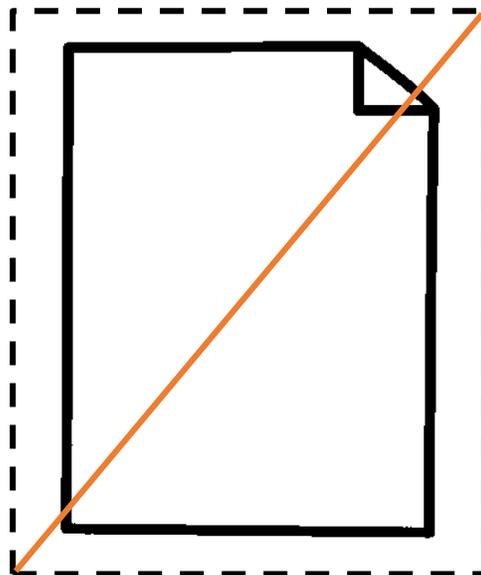
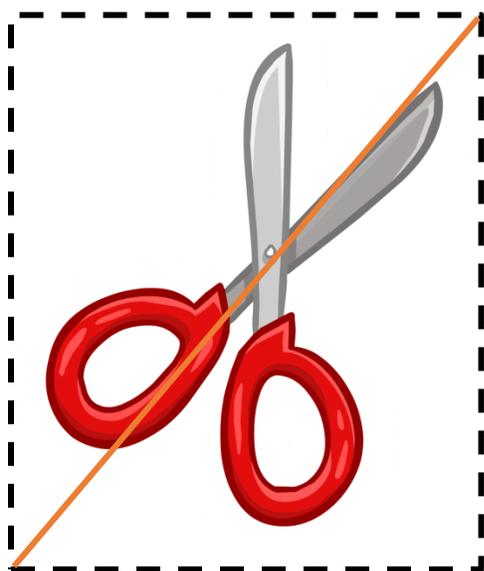
30

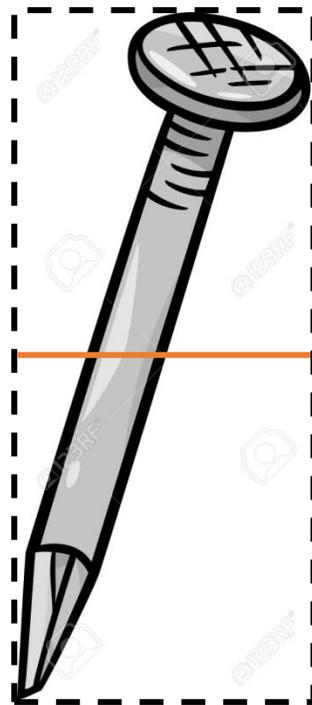
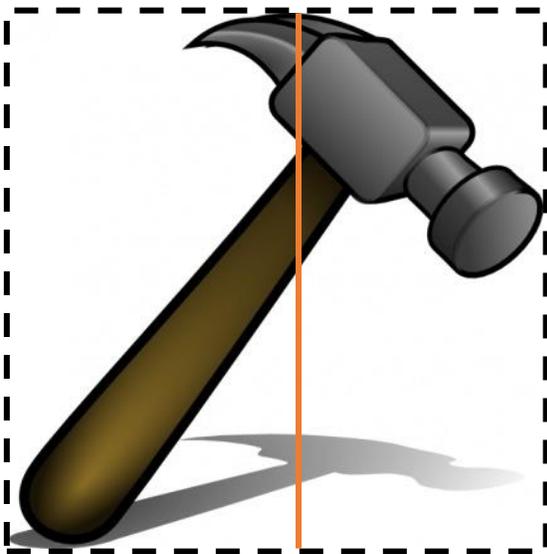
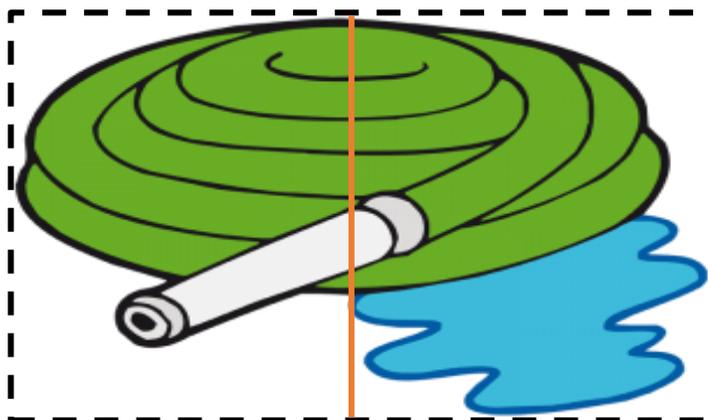






ANEXO N° 4







1.- Hacer una pequeña montañita con la harina, sobre la mesa.



2.- Con cuidado haz un hueco en el centro de la montaña, como si fuese un volcán.



3.- Vierte un poco de agua sobre la harina, justo en el centro.



4.- Empieza a mezclar los ingredientes con tus manos.



5.- Escoge una t mpera para darle el color que deseas.

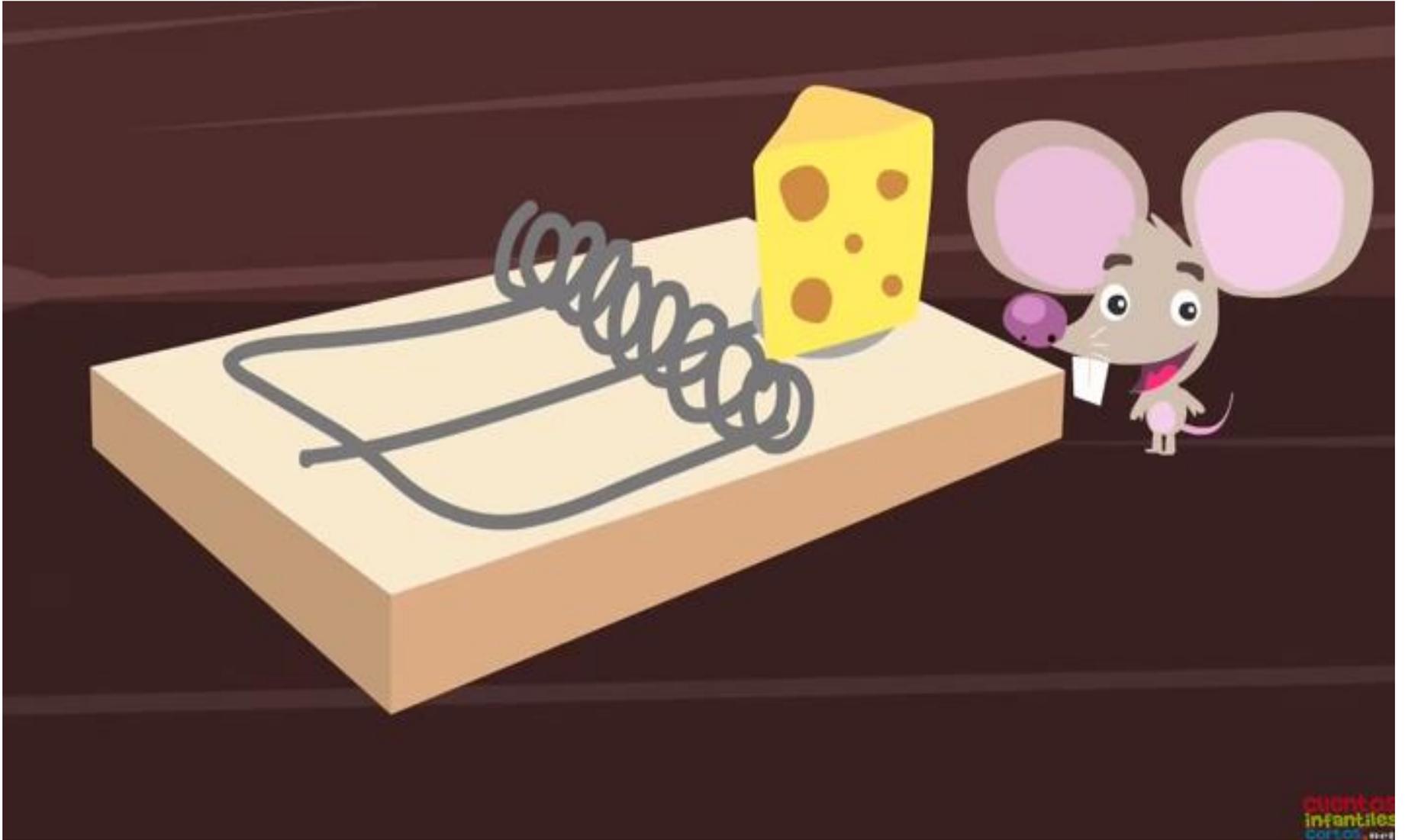
#### **Anexo n  6**

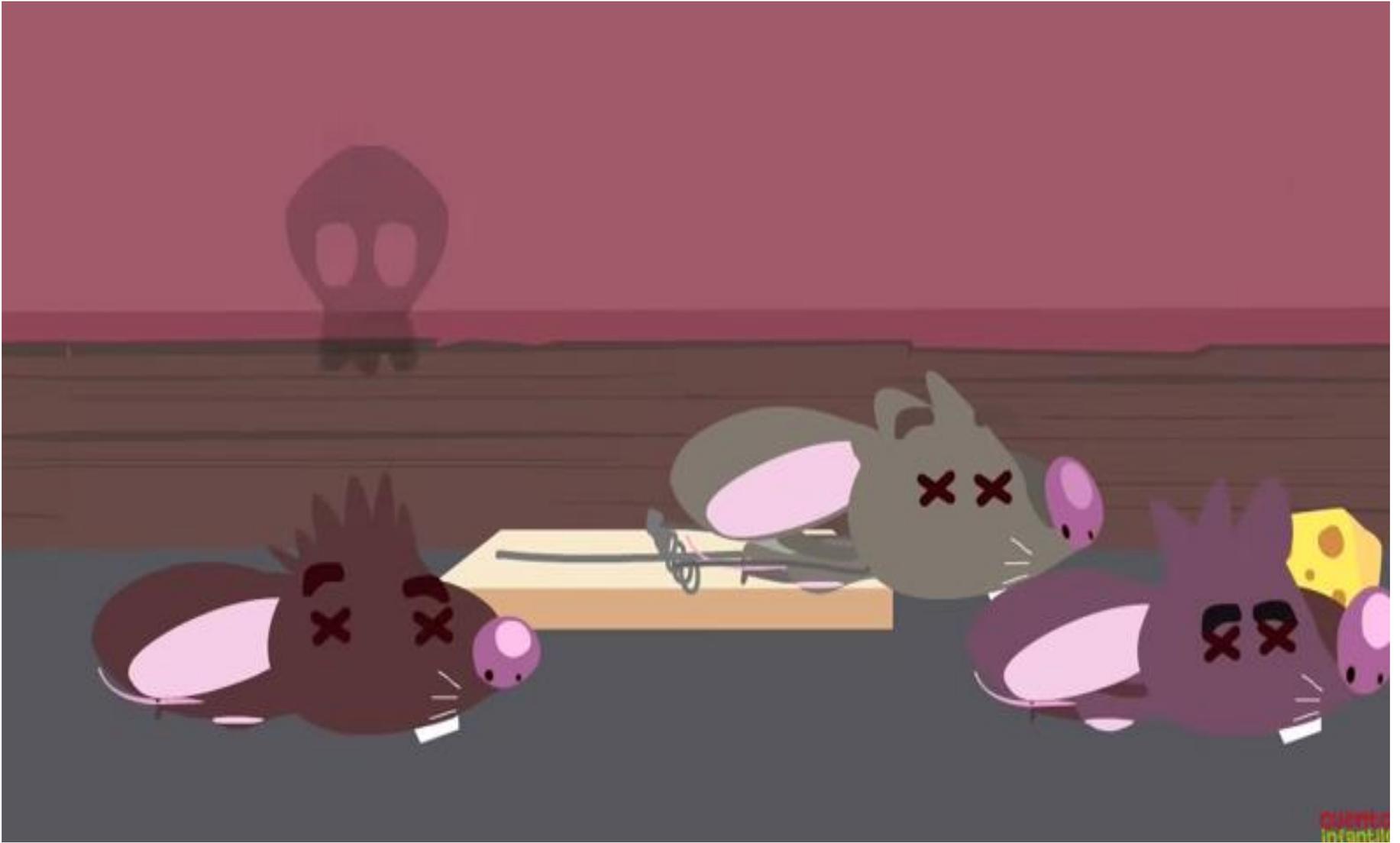
CUENTO INFANTIL: EL RATONCILLO DIMINUTO  
<https://www.youtube.com/watch?v=mkDMh0F5vZQ>

ANEXO N° 7

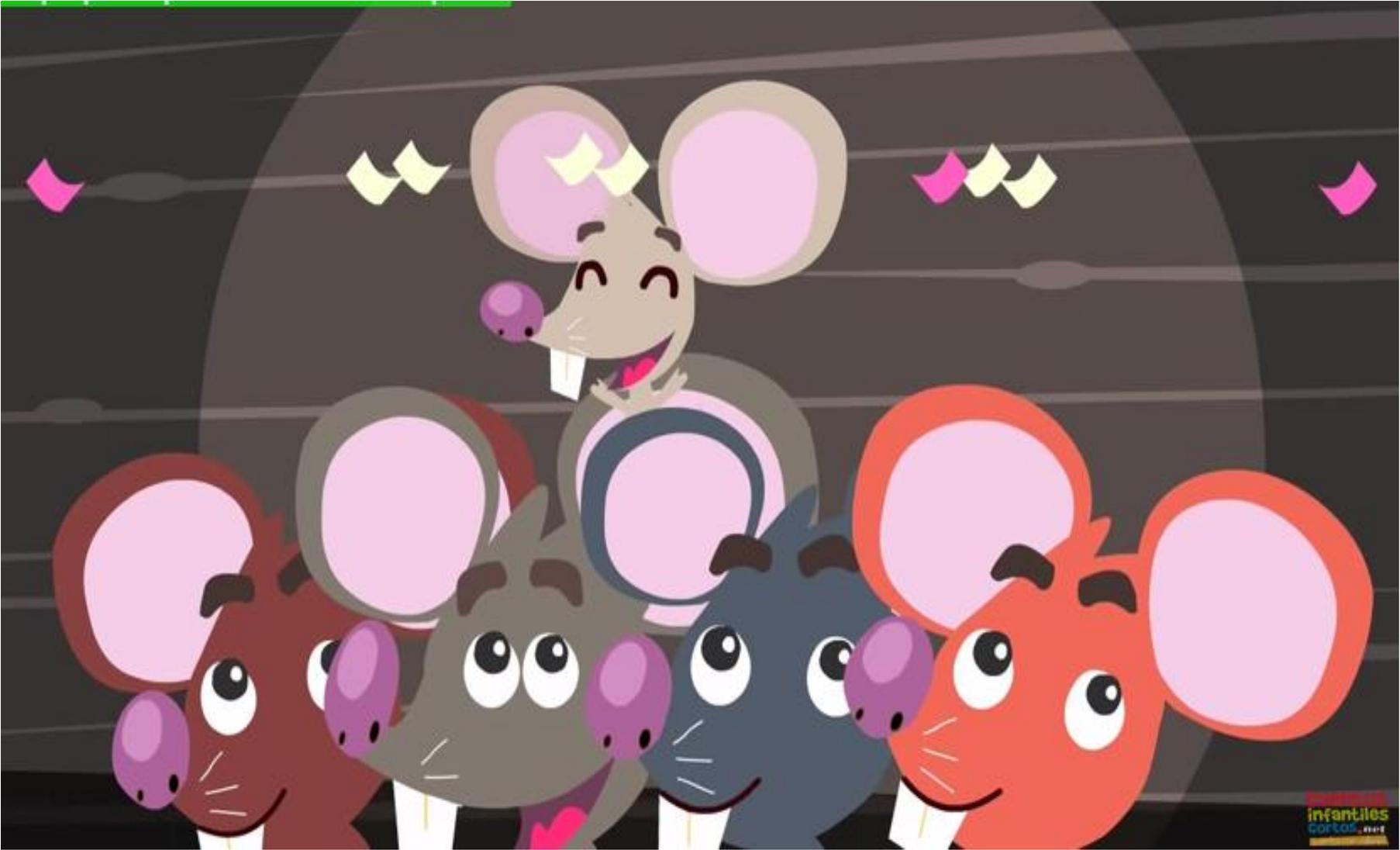












Canta Juego – El auto de papá

<https://www.youtube.com/watch?v=mqQiHGy0Afw>

El viajar es un placer,  
que nos suele suceder.

En el auto de papa  
nos iremos a pasear.  
Vamos de paseo pipipi  
en un auto feo pipipi  
pero no me importa pipipi  
porque llevo torta pipipi

Y ahora vamos a pasear por un túnel.  
Por el túnel pasaras,  
la bocina tocaras,  
la cancion del pipipi  
la canción del papapa

Vamos de paseo pipipi  
en un auto feo pipipi  
pero no me importa pipipi  
porque llevo torta pipipi

Atención que viene un semáforo

El viajar es un placer,  
que nos suele suceder  
en el auto de papa  
nos iremos a pasear  
Vamos de paseo pipipi  
en un auto feo pipipi  
pero no me importa pipipi  
porque llevo torta pipipi

Atención porque entramos en la zona donde hay curvas

El viajar es un placer

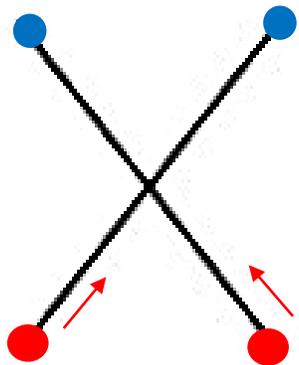
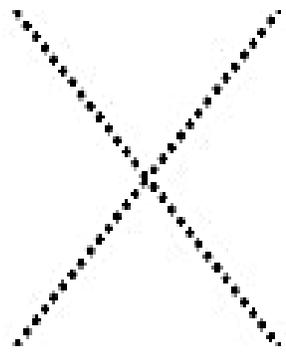
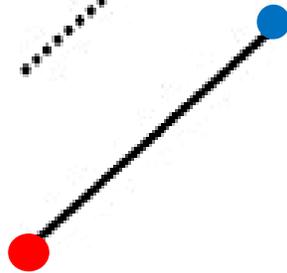
que nos suele suceder  
en el auto de papa  
nos iremos a pasear

Y ahora atención vamos a entrar  
en la zona donde hay baches  
Cuidado con los baches

El viajar es un plaaai  
que nos suele suceaaai  
en el auto de paaaai  
nos iremos a paaaai

Vamos de paseo pipipi  
en un auto feo pipipi  
pero no me importa pipipi  
porque llevo torta pipipi

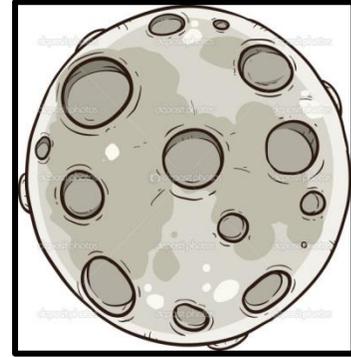
Anexo n° 9





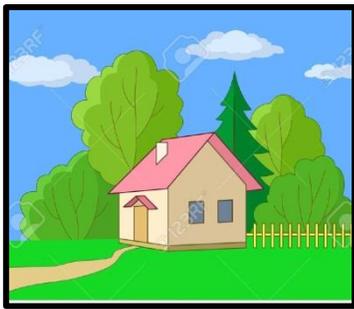
NOCHE

ES A

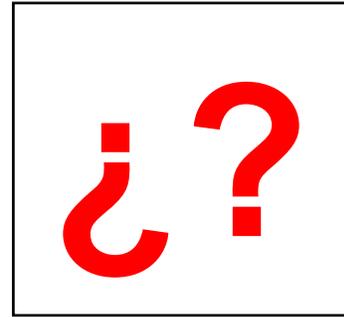


COMO

LUNA



ES A



DÍA



ES A



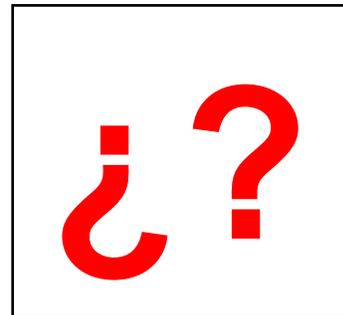
COMO

ABEJA

MIEL



ES A

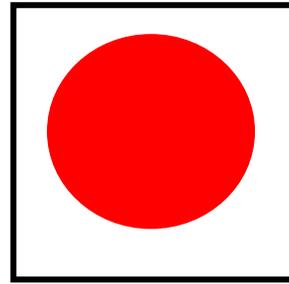


VACA



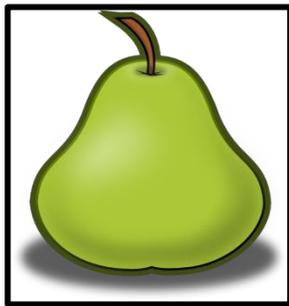
FRES

ES A



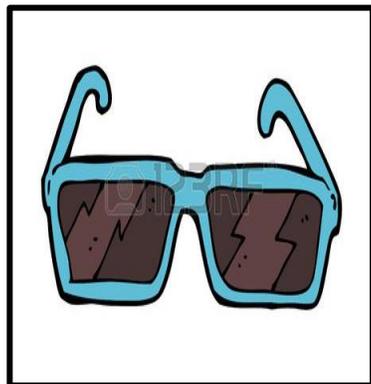
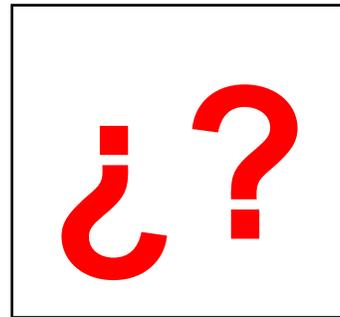
COMO

ROJO



PERA

ES A



LENTE

ES A



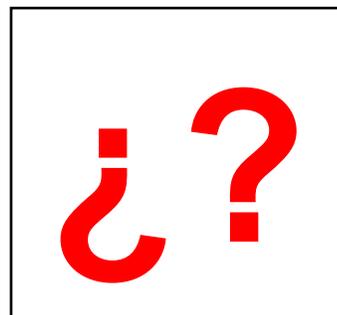
COMO

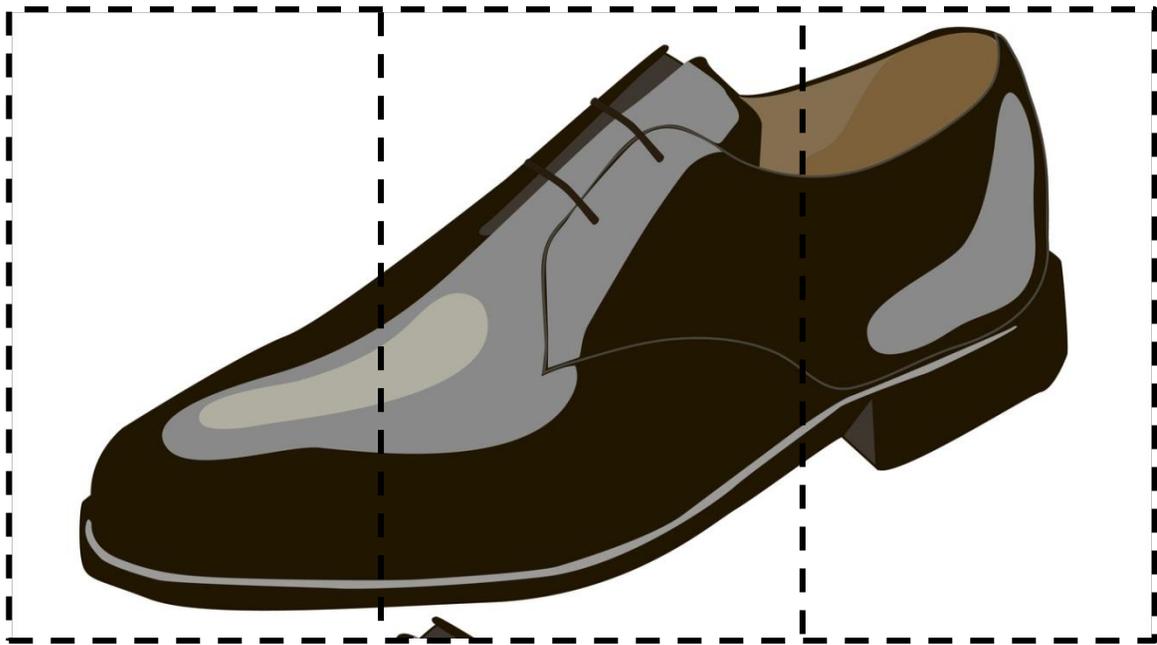
OJOS

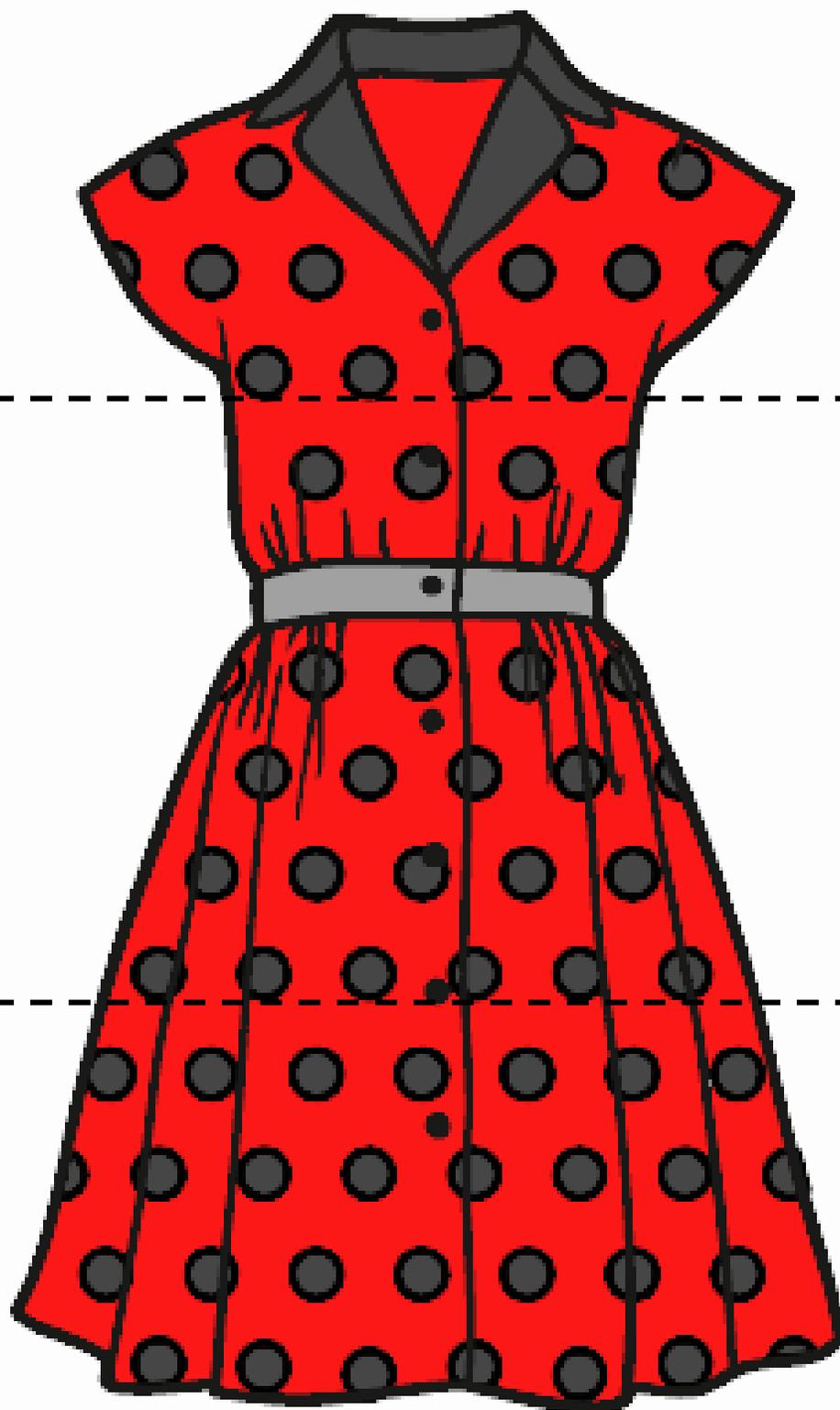


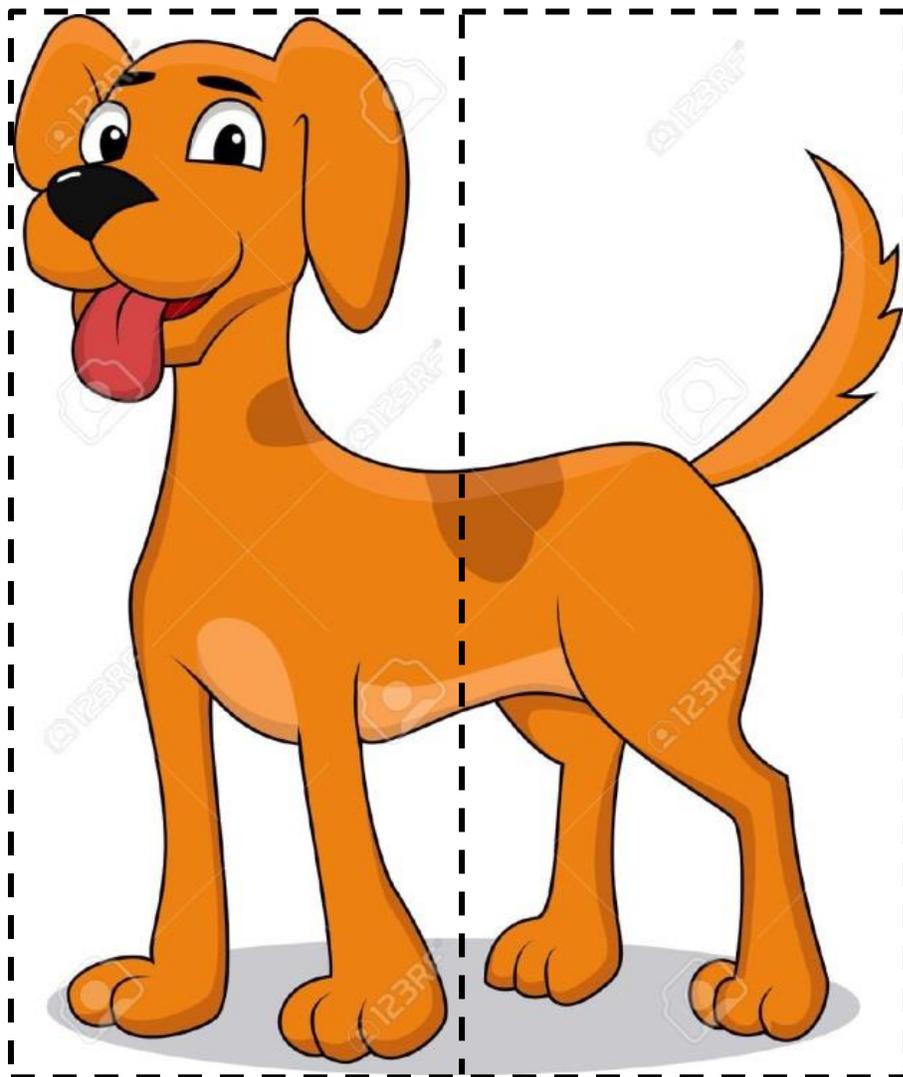
GUANTES

ES A

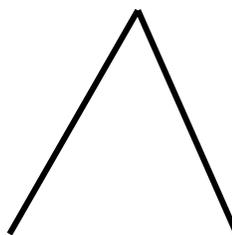
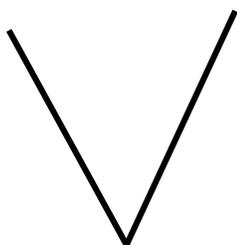
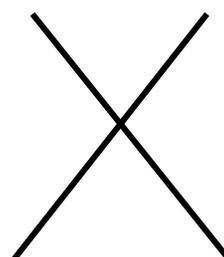
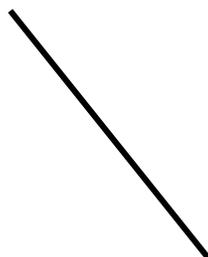
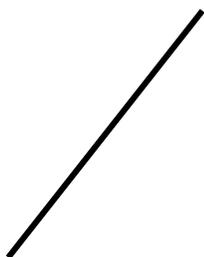




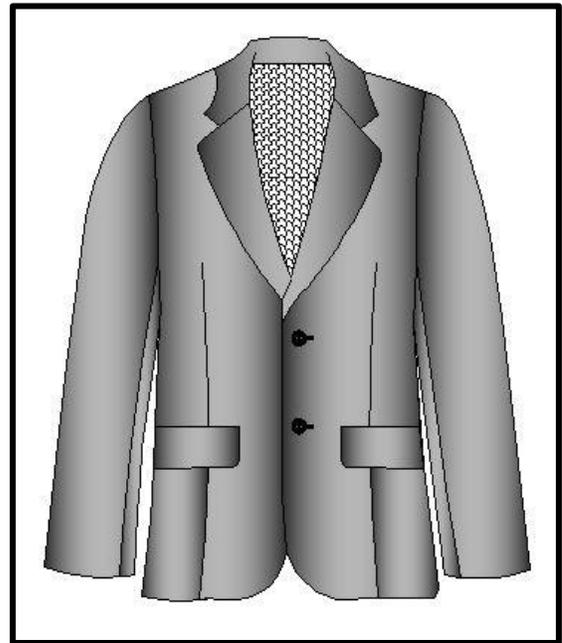
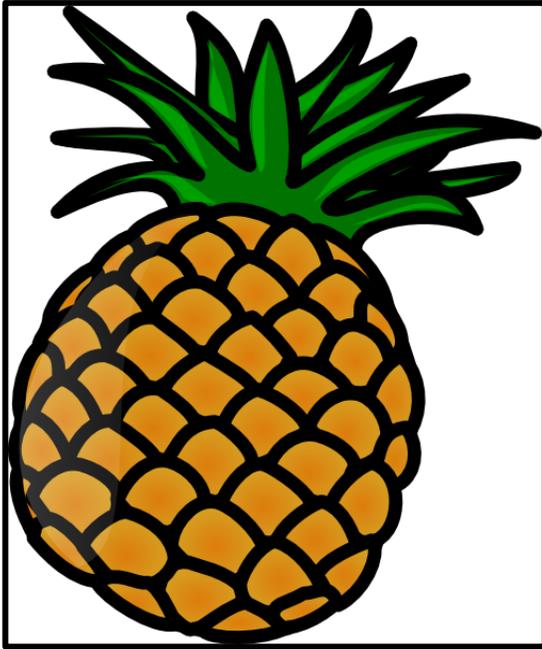


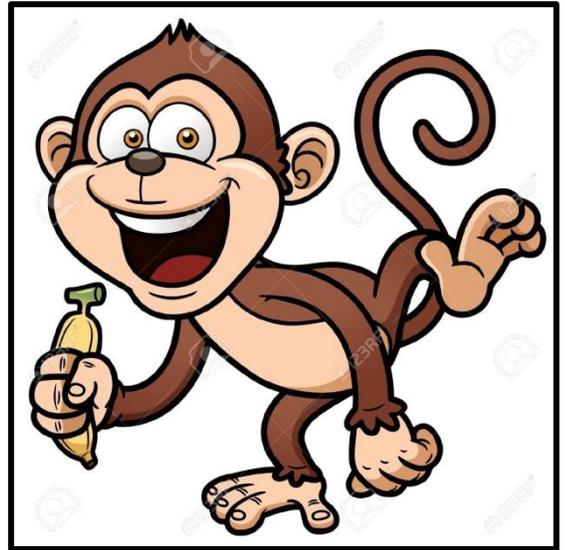


## Anexo n° 12



Anexo n° 13

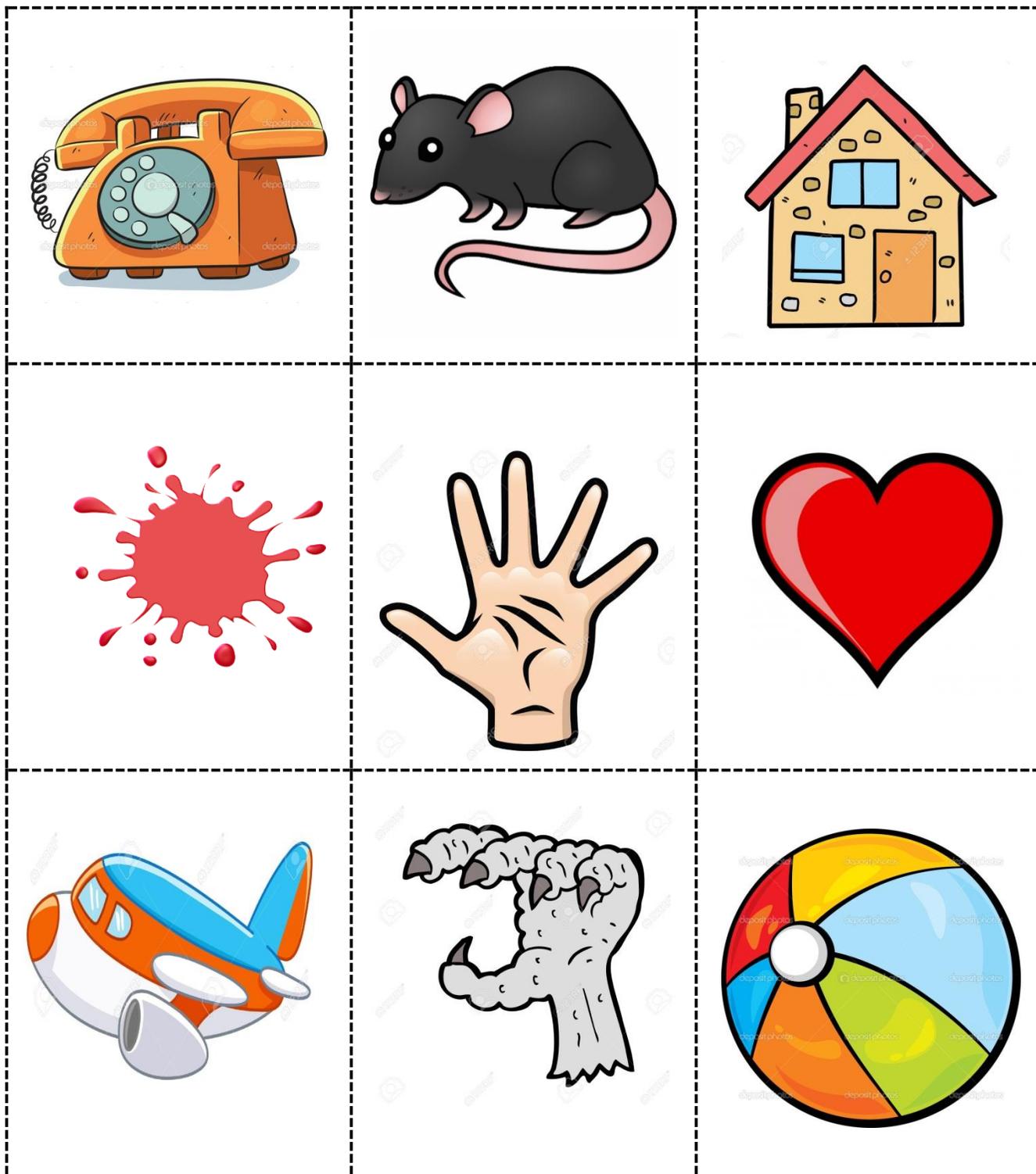




Anexo n°  
44

# BINGO



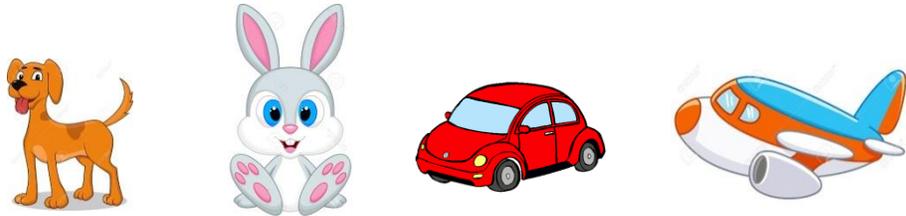


### ANEXO N°15

El Alfarero

<https://www.youtube.com/watch?v=0oRXI7qQuy4>

### ANEXO N°16



## ANEXO N°17

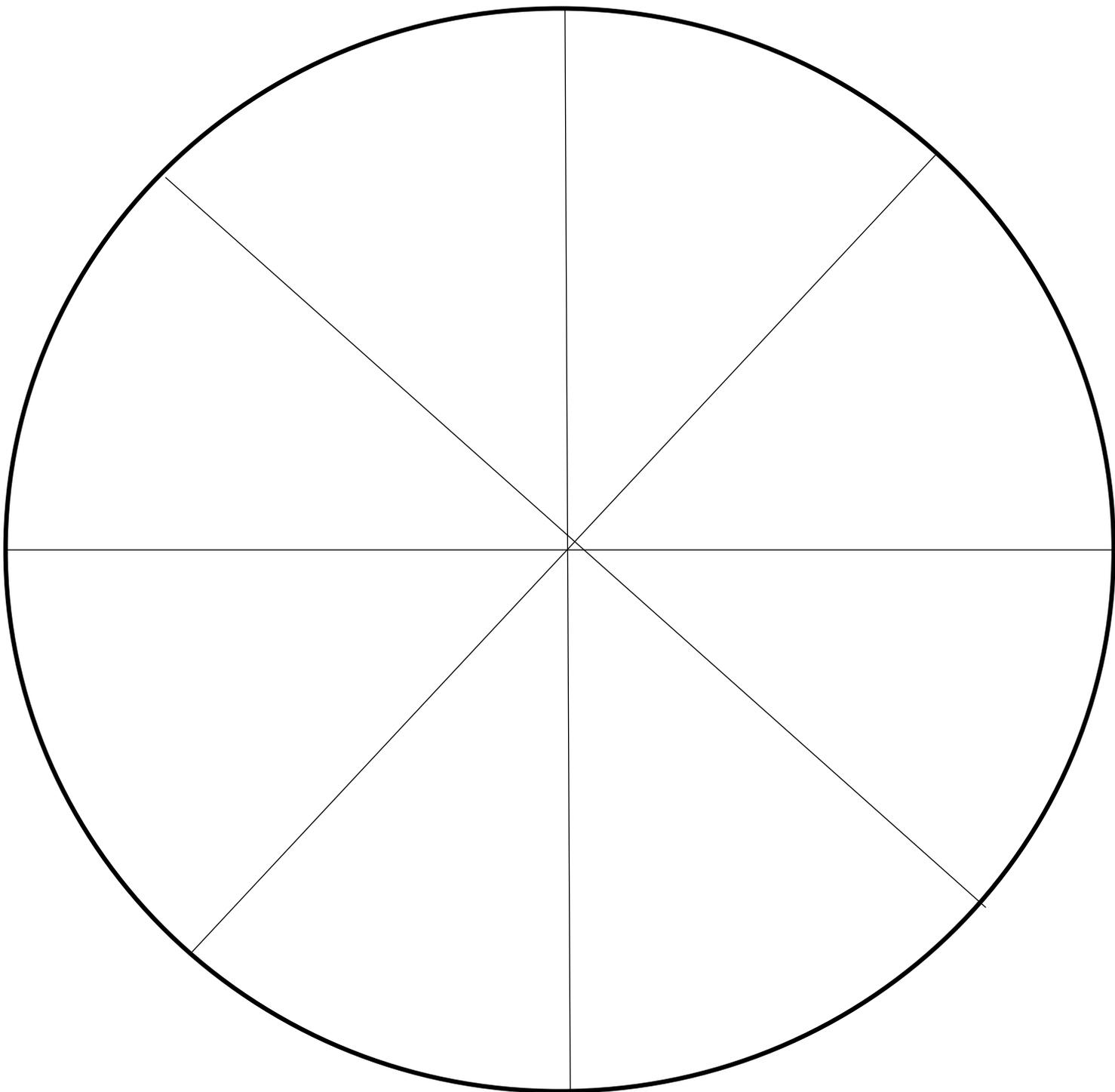
## EL CUMPLEAÑOS DEL DRAGON

[https://www.youtube.com/watch?v=VuPgfkYc1MI&list=PLslpKpQmman7xcUdLadsWuj0ve4dv5sS\\_&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=VuPgfkYc1MI&list=PLslpKpQmman7xcUdLadsWuj0ve4dv5sS_&index=6)

## ANEXO N°18

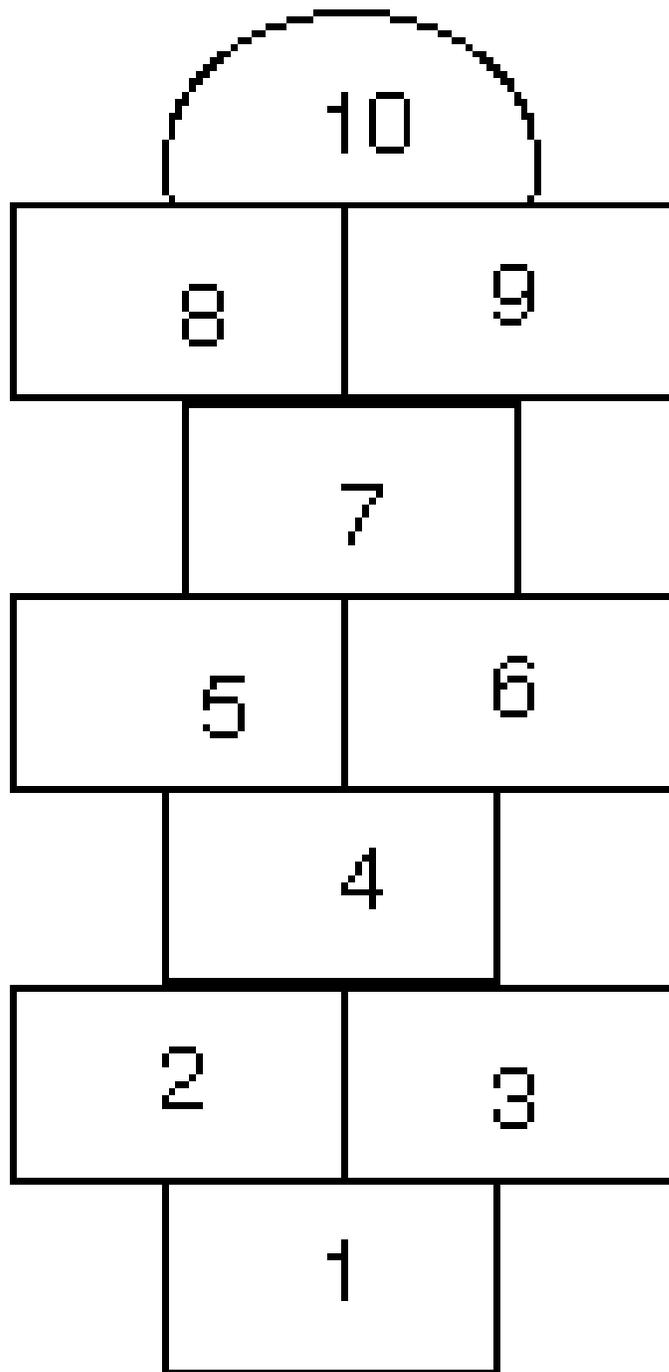


## ANEXO N°19

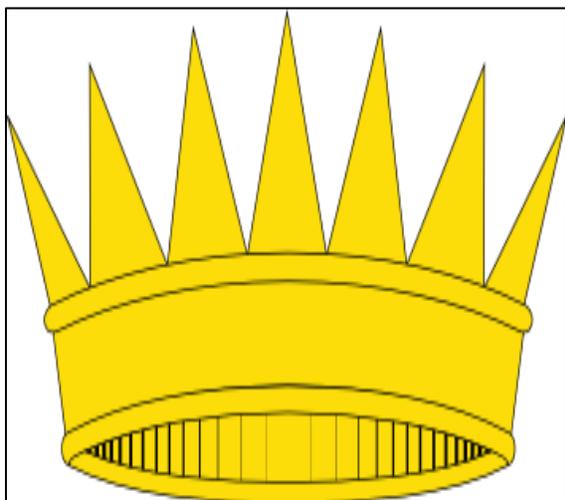
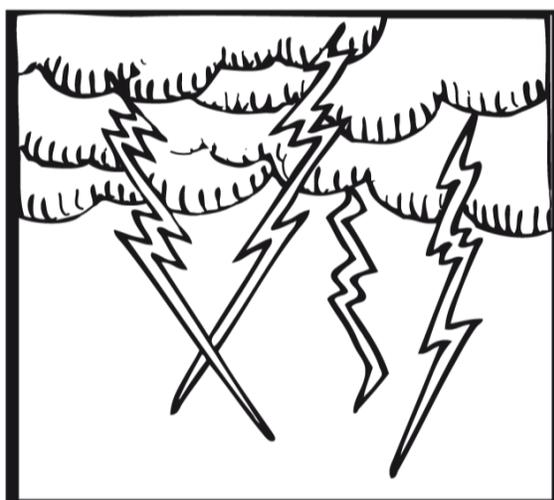
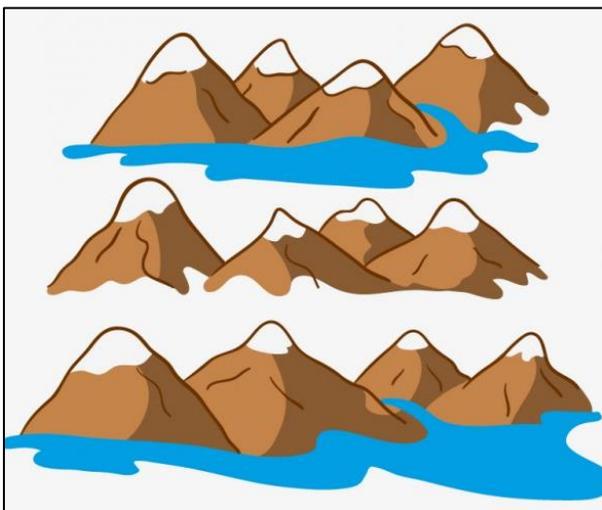


- Pegar en cada pieza las siguientes imágenes: mano, lupa, perro, cama, televisor, bote, foco, goma, vaso, llave.
- Realizar las piezas del mismo tamaño para pegar las siguientes imágenes: maleta, luna, pera, caracol, teléfono, botella, foca, gota, vaca, llama.

## ANEXO N°20



ANEXO N°21





Estirar los labios



Francir los labios



Longua a un lado



Longua al otro lado



Morder labio superior



Morder labio inferior



Inflar mejillas



Desinflar mejillas



Longua estrecha



Longua ancha



Longua arriba



Longua abajo



Inflar una mejilla



Inflar la otra mejilla



Hacer vibraciones labiales



Tirar besos

ANEXO N°22

**EI**

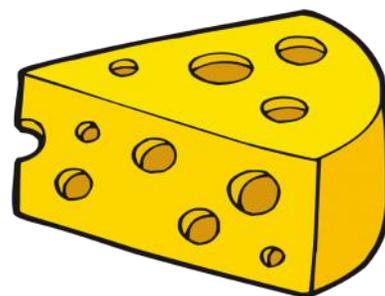


(perro)



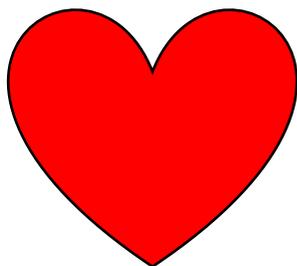
(no quiere)

**el**

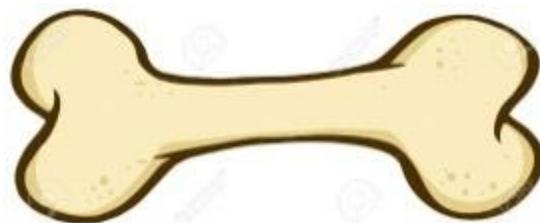


(queso)

**porque**



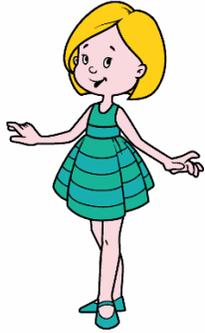
(le gusta)



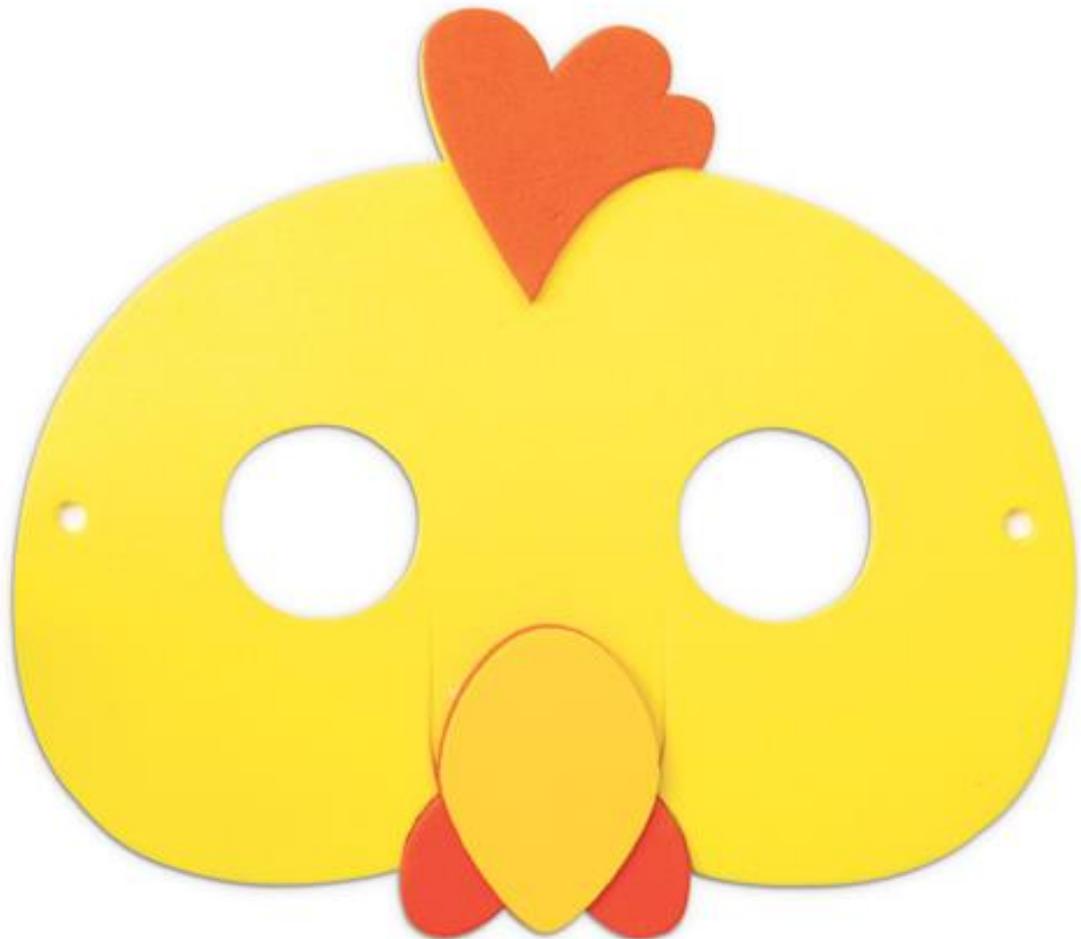
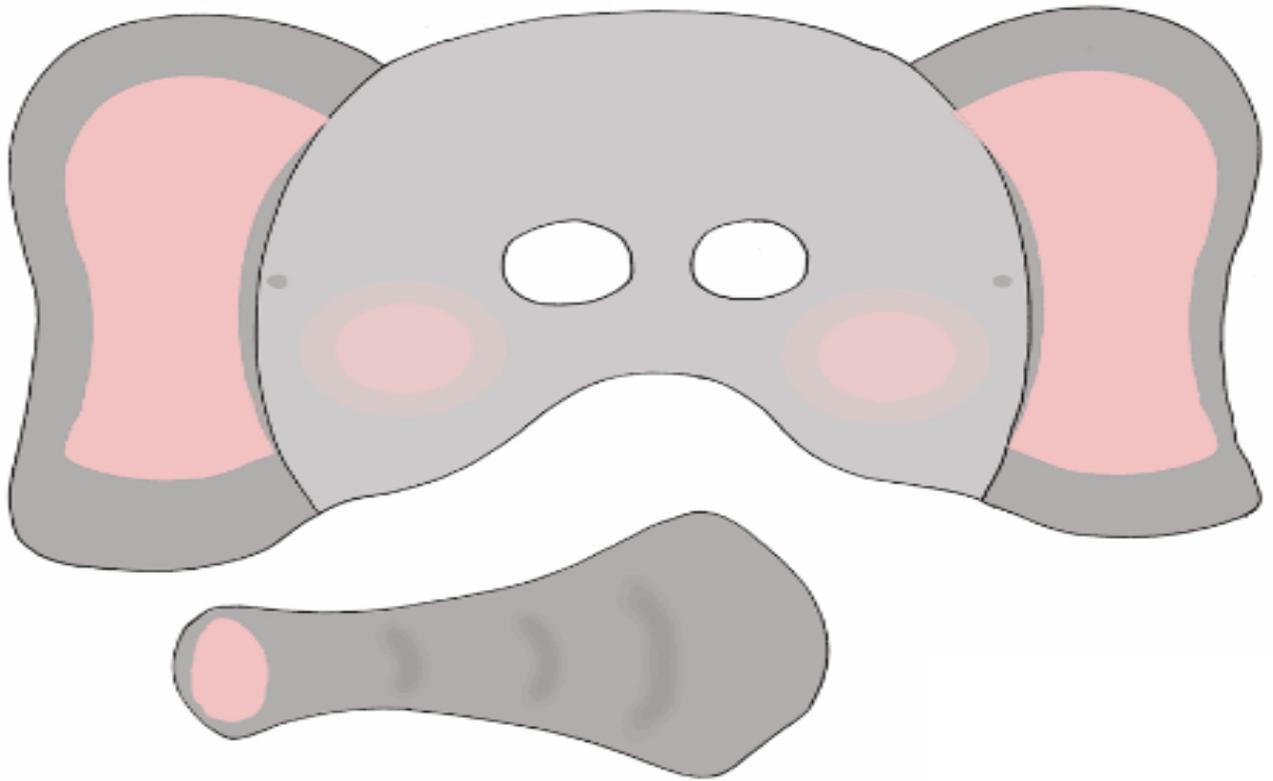
(hueso)

ANEXO N°23











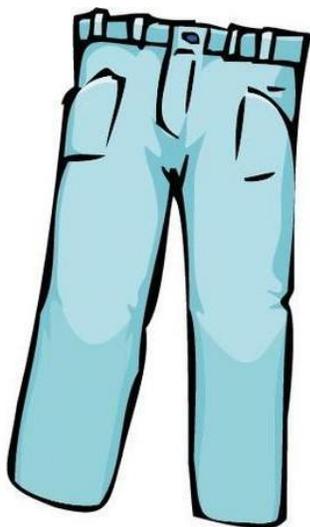
### ANEXO N°27

El Baile de los Animales- Brujicaciones para Jugar

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

## ANEXO N°28

El



tenía un

El



se puso un

El



se miró en el

**La**



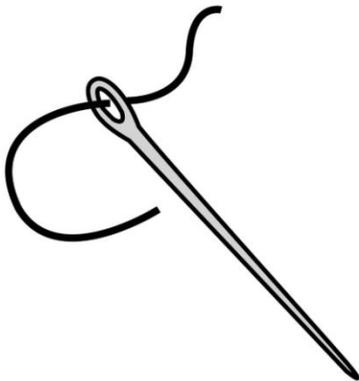
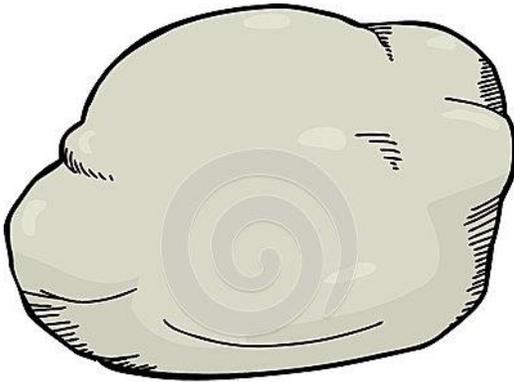
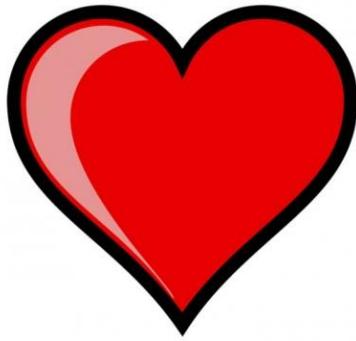
**se pinchó con la**

**La**



**esta encima de la**

ANEXO N°29



**ANEXO N°30**

Cuento Infantil: EL CERDITO VALIENTE DE LA GRANJA - Cuentos Infantiles Cortos  
<https://www.youtube.com/watch?v=yX4E7nbr3hs&t=3s>

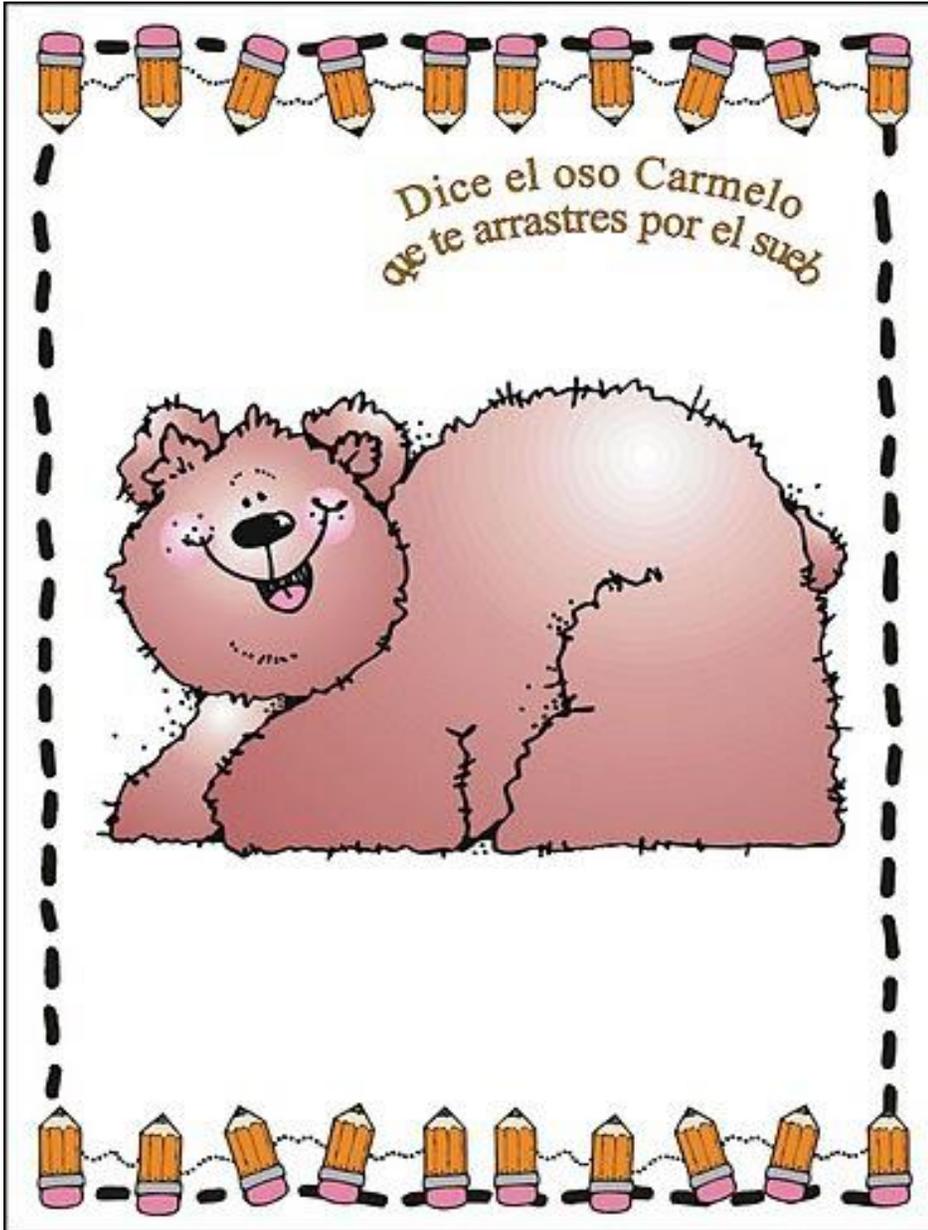
**ANEXO N°31**

Para realizar los otros animales se hará lo mismo con los otros colores de tempera.  
Y luego se le pegara las piezas que corresponden, cara y patas

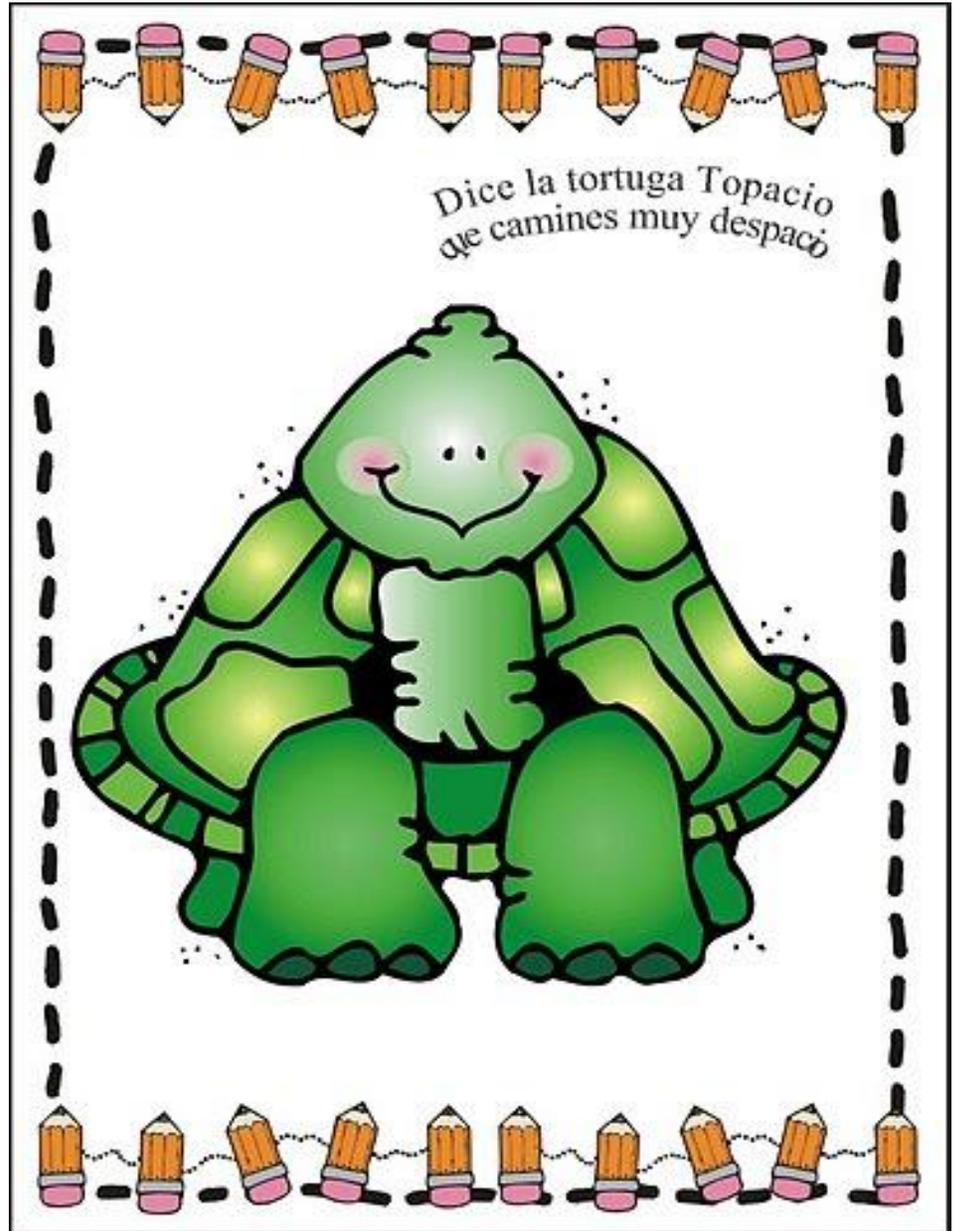
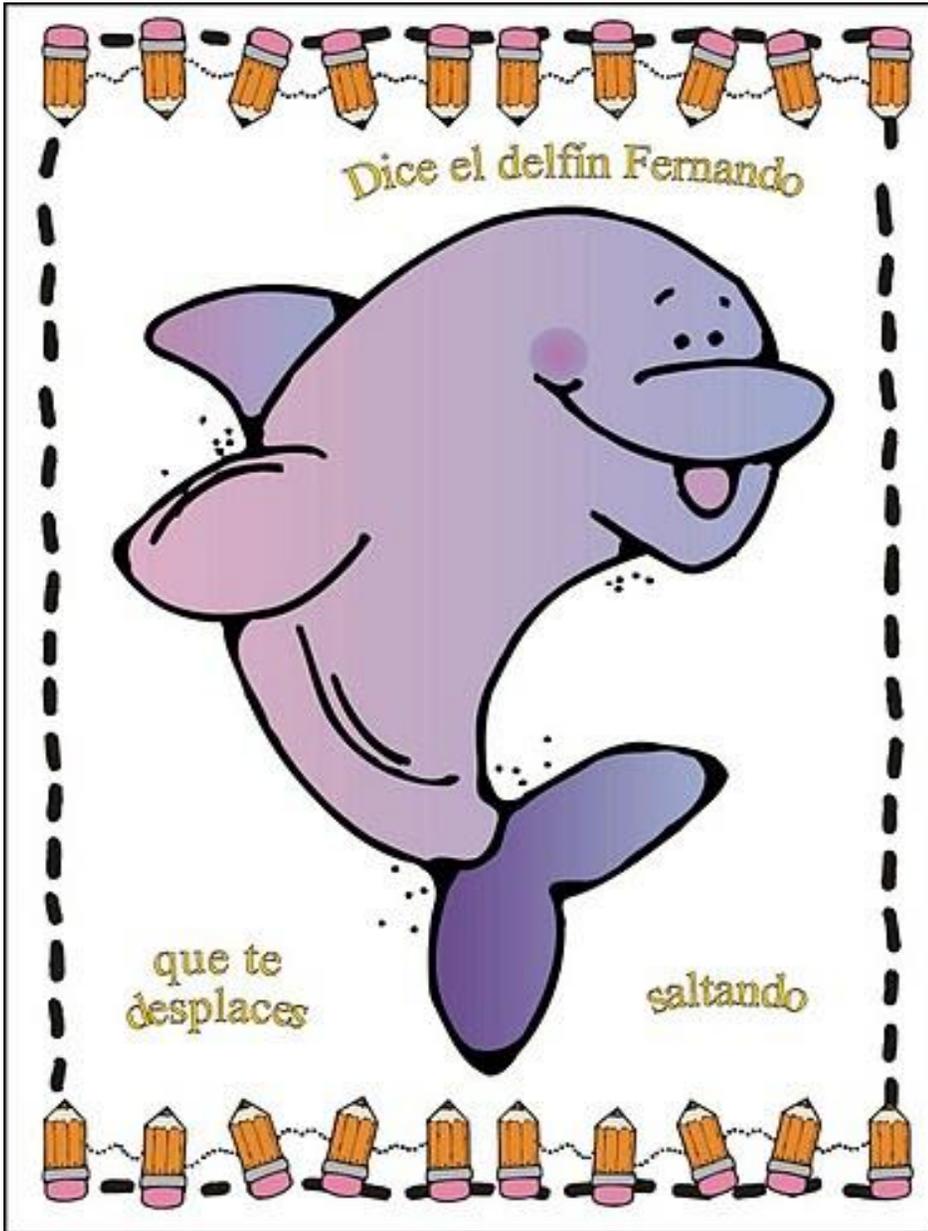
ANEXO N°32





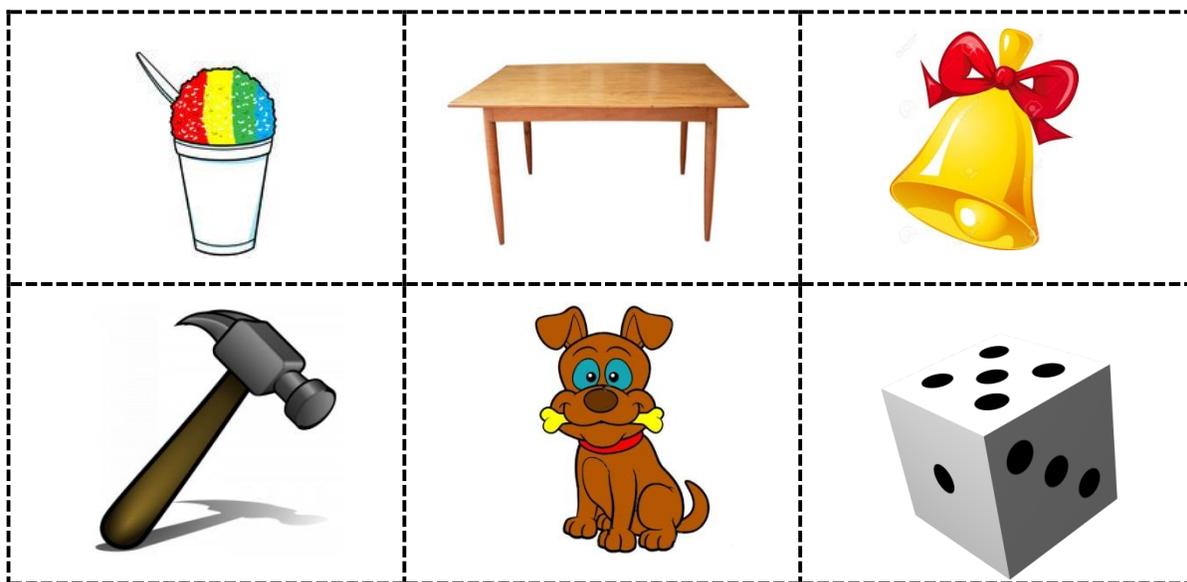
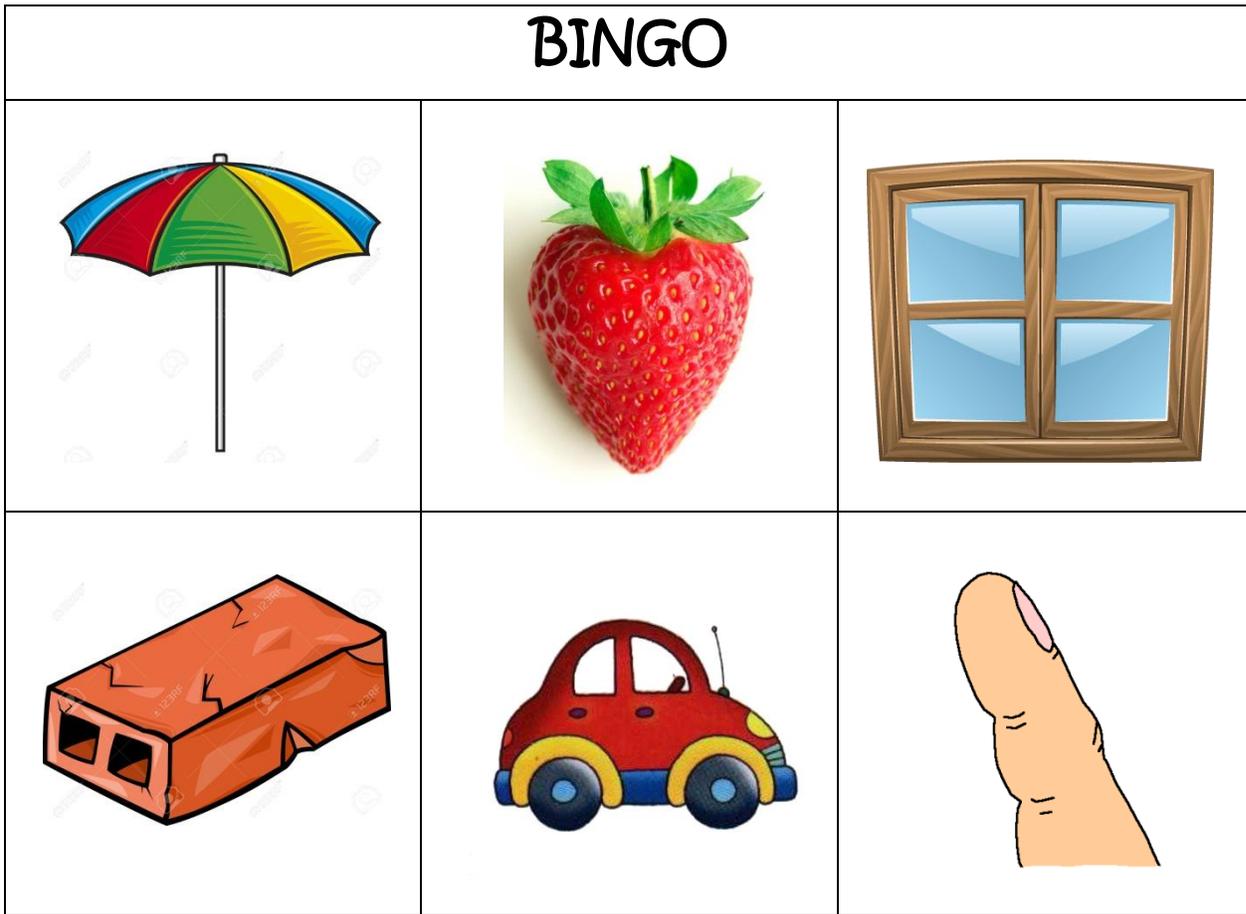


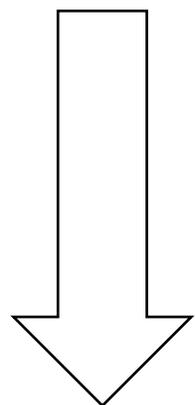
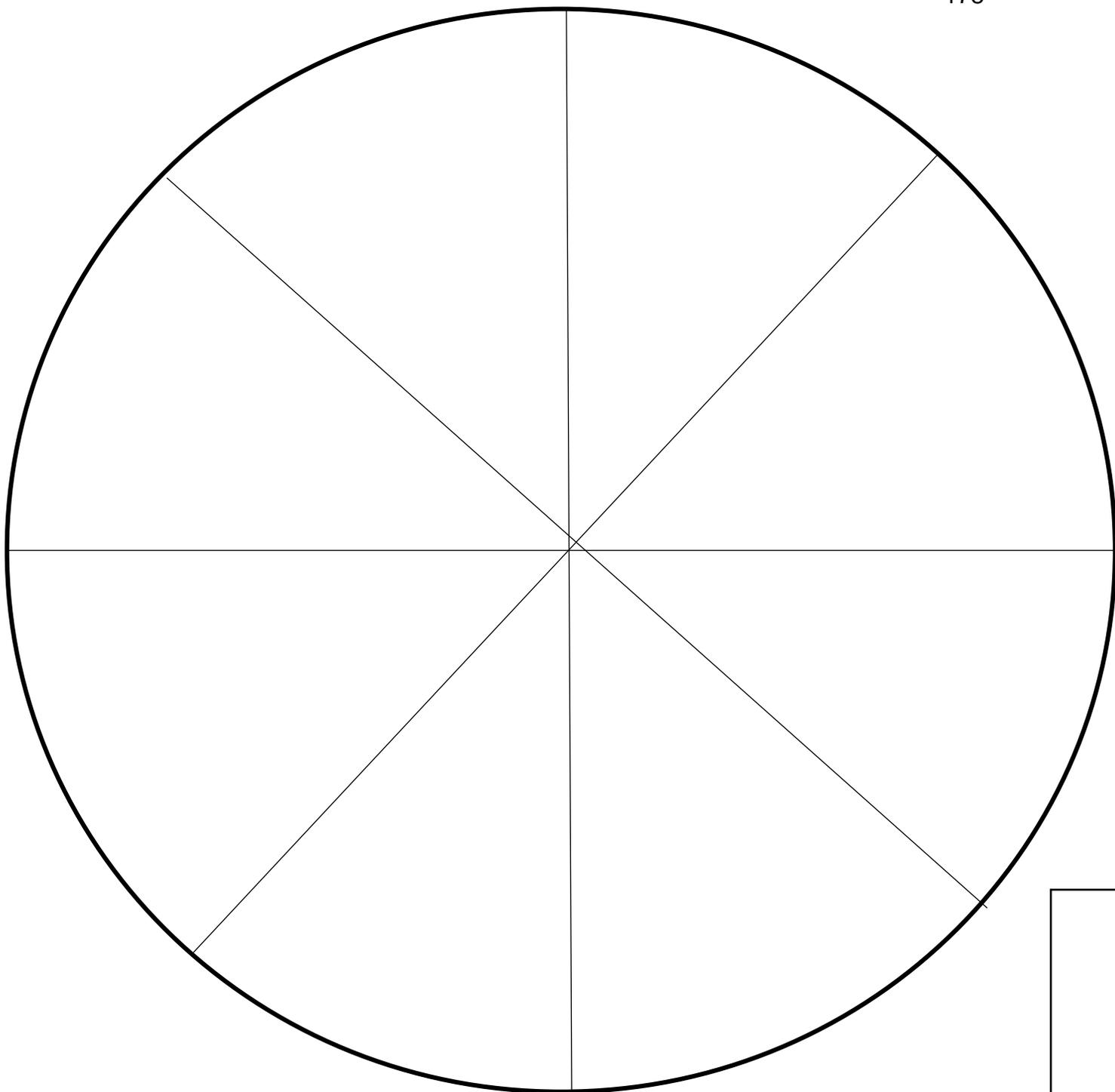




## ANEXO N°33

## BINGO





- Pegar en cada pieza las siguientes imágenes: león, bruja, rama, luna, foca, gancho.
- Se coloca la flecha en el centro con un chinche mariposa.

