



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para promover
el desarrollo de las habilidades matemáticas en
estudiantes de cinco años de educación inicial de una
institución educativa privada de San Juan de Miraflores,
Lima, Perú

AUTORES:

BAZALAR QUIROZ, Carmen Lucrecia
CABELL SOLANO, Carla Emperatriz

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica
ORCID: 0000-0002-6822-5121

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Permite descargar la obra y compartirla, pero no permite ni su modificación ni usos comerciales de ella.



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS

Presidenta

Lic. Vicke Nélcida DE LA CRUZ PEREZ

Vocal

Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO

Secretaria

Carla Emperatriz CABELL SOLANO, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para promover el desarrollo de las habilidades matemáticas en estudiantes de cinco años de educación inicial de una institución educativa privada de San Juan de Miraflores, Lima, Perú”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	RESULTADO
71714256	Carla Emperatriz CABELL SOLANO	APROBADO POR MAYORÍA

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 3 de abril del 2021.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Presidenta
Mag. Vicke Nélcida DE LA CRUZ PÉREZ	Vocal
Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Secretaria

Carmen Lucrecia BAZALAR QUIROZ, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para promover el desarrollo de las habilidades matemáticas en estudiantes de cinco años de educación inicial de una institución educativa privada de San Juan de Miraflores, Lima, Perú”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	RESULTADO
71452021	Carmen Lucrecia BAZALAR QUIROZ	APROBADO POR MAYORÍA

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 3 de abril del 2021.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA

Dedicatoria

A mis padres y hermanos por haberme ayudado en el transcurso de este trabajo dándome ánimos y fuerzas, a Dios por fortalecerme en cada momento de mi vida, pero sobre todo a mi compañera de tesis ya que con su ayuda logramos terminar este arduo trabajo.

Carmen Lucrecia Bazalar Quiroz

A Dios por darme fortaleza en momentos difíciles, a mi familia por su amor incondicional y por apoyarme en todas mis decisiones profesionales, a mi Abuelita que desde el cielo me ilumina para seguir adelante, a mi Tía Elena quién me motivó a estudiar esta gran carrera y a mi compañera de trabajo, que gracias a su ayuda y apoyo logramos terminar un trabajo más de la carrera.

Carla Emperatriz Cabell Solano

Agradecimientos

A Dios por brindarnos salud, protección y guía en este camino profesional, a nuestras familias por su amor, apoyo condicional y por respetar nuestras decisiones profesionales, a la universidad Marcelino Champagnat por brindarnos la oportunidad de formarnos con principios y valores y a nuestros maestros por sus enseñanzas, dedicación y paciencia.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2021

Nombres:

Carmen Lucrecia

Apellidos:

BAZALAR QUIROZ

Ciclo:

Verano 2021

Código UMCH:

71452021

N° DNI:

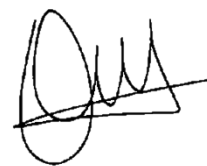
71452021

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, 19 de marzo de 2021



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2021

Nombres:

Carla Emperatriz

Apellidos:

CABELL SOLANO

Ciclo:

Verano 2021

Código UMCH:

71714256

N° DNI:

71714256

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, 19 de marzo de 2021



Firma

RESUMEN

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

ABSTRACT

The objective of this work of professional sufficiency, presented below, is to design a didactic proposal for the development of mathematical competencies in five years old preschool students from a private educational institution in San Juan de Miraflores. It is based on the Humanist Sociocognitive Paradigm of: Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vygotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Diez (Theory of Intelligence). Through this proposal, the student is linked with competences, capacities and skills; where not only acquires knowledge, but also learns values so that he can socialize with his knowledge in this changing society. Thus, this proposal contains in the first chapter the planning of the work of professional sufficiency, the second the theoretical framework and as last chapter the curricular programming.

ÍNDICE

Introducción	
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	
1.1. Título y descripción del trabajo	10
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	10
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	11
1.4. Justificación	12
Capítulo II: Marco teórico	13
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	13
2.1.1 Paradigma cognitivo	13
2.1.1.1. Piaget	13
2.1.1.2. Ausubel	16
2.1.1.3. Bruner	18
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	21
2.1.2.1. Vygostsky	21
2.1.2.2. Feuerstein	24
2.2. Teoría de la inteligencia	27
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	27
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	29
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	30
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	30
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	30
2.3.2. Metodología	31
2.3.3. Evaluación	32
2.4. Definición de términos básicos	33
Capítulo III: Programación curricular	35
3.1. Programación general	35
3.1.1. Competencias del área	35
3.1.2. Estándares de aprendizaje	35
3.1.3. Desempeños del área	36
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	37
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	38
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	39
3.1.7. Métodos de aprendizaje	41
3.1.8. Panel de valores y actitudes	42
3.1.9. Definición de valores y actitudes	43
3.1.8. Evaluación de diagnóstico	45
3.1.9. Programación anual	47
3.1.10. Marco conceptual de los contenidos	48
3.2. Programación específica	49
3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades	49
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	49
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	50

3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	66
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	83
3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades	86
3.2.2.1. Programación de proyecto	86
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	92
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	100
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final	106
Conclusiones	109
Recomendaciones	
Referencias	111

INTRODUCCIÓN

En el último año la educación ha sido afectada por una crisis profunda, debido a la pandemia por un virus llamado COVID-19, a causa de ello se cancelaron las clases presenciales en centros educativos para evitar la propagación de contagio. Es por ello que se buscó una alternativa y solución para seguir con la enseñanza desde casa, planteando el trabajo a distancia, donde los niños para continuar con su aprendizaje utilizarían los medios comunicativos. Es por ello que los docentes se han visto en la obligación de responder con logro las peticiones de una sociedad cada día más cambiante y exigente, dando así lugar a emplear el uso de TIC'S.

Así mismos estos cambios en la sociedad han generado nuevas penurias las cuales se contraponen al paradigma sociocognitivo - humanista el cual se transmiten valores y actitudes generando así una sociedad más humana y justa. Por otra parte, dicho paradigma nos da un punto de vista en el cual la sociedad interactúa con el ambiente en que se desenvuelve, siendo capaz de procesar la información, comprenderla y transformarla en conocimientos.

El mundo de hoy necesita una educación en la cual permita el desarrollo de estrategias de aprendizaje focalizado en el alumno y sus debidos procesos, considerando desarrollar competencias, capacidades y destrezas, por medio de los métodos y contenidos. El desarrollo de competencias en los estudiantes está basado en el aprendizaje significativo que el docente le brinda al alumno, esta construcción de aprendizajes es constante, deliberada y consciente, permitiendo que en el futuro el alumno aprenda cuando y porque aplicar conocimientos y habilidades. Es por ello que los docentes deben ser personas capaces y eficaces para asumir las responsabilidades poniendo en práctica lo aprendido en el aula de clase como a lo largo de su vida.

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene por finalidad diseñar sesiones de aprendizaje para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización y resolver problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de una institución educativa privada del distrito de San Juan de Miraflores.

CAPÍTULO I

Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Propuesta didáctica para promover el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de educación inicial de una institución educativa privada de San Juan de Miraflores, Lima, Perú

Descripción del trabajo

El siguiente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, abarca la descripción, objetivos y justificación del trabajo, el cual está proyectado en el documento.

El segundo capítulo presenta mediante la indagación científica la explicación de las teorías que dan fundamento al paradigma pedagógico, mediante el planteamiento de los exponentes más importantes de las bases teóricas Sociocognitivas, teoría de la inteligencia y Paradigma Sociocognitivo-humanista. Por otro lado, contiene la realidad tanto pedagógica, sociocultural y de la implementación de la institución educativa, con el propósito de planificar en base de una realidad y necesidad.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo de la programación curricular, el cual incluye las competencias asignadas por el Ministerio de Educación para el área de matemática en el nivel inicial de cinco años, las que luego serán detalladas en los diferentes documentos de programación de largo a corto plazo, el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, procesos cognitivos, entre otros.

1.2. Diagnóstico y características de la educación educativa

La institución educativa privada está ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores, a sus alrededores hay un mercado, loza deportiva y una posta médica, la

cual puede atender emergencias primarias. Sin embargo, a diario se observa a personas de mal vivir que fomentan el desorden cerca a la loza deportiva, ya que no se cuenta con el apoyo de policías. La institución consta con el primer y segundo ciclo del nivel educativo inicial con un total de sesenta niños de las edades de uno a cinco años. Posee cinco aulas, una para cada edad, un patio amplio y equipado con parlantes, donde se realizan las actividades de psicomotricidad y los talleres de karate, ballet y danza. Así mismo, posee recursos educativos tales como un televisor en cada aula, seis laptops y tablets para cada niño por salón.

Hoy en día la educación ha cambiado totalmente, ya que por mantener nuestra seguridad las instituciones educativas permanecen cerradas para evitar contagios del virus COVID-19, es por ello que desde el año pasado se ha trabajado de una manera remota, donde los niños y niñas reciben sus clases mediante sesiones virtuales, en el cual muchos se han visto afectados por no contar con un recurso tecnológico, como laptop, tablet o celular, o porque no cuenta con el servicio de internet en el hogar.

Ante la situación, los maestros de la institución han tenido dificultades respecto al manejo de nuevas plataformas virtuales, a raíz de ello se observó que algunas profesoras mantenían una metodología tradicional al enseñar a los niños, ya que cuando estaban en el aula solo hacían uso de los libros solicitados a inicio de año y no utilizaban material didáctico para su sesión, ocasionando un bajo nivel de los niños en el área de matemática, ya que no exploraban con material concreto y solo resolvían fichas aplicativas durante toda la clase.

1.3. Objetivos del trabajo y suficiencia profesional

OBJETIVO GENERAL:

Proponer una propuesta didáctica para promover el desarrollo de las habilidades matemáticas en estudiantes de cinco años de educación inicial de una institución educativa privada de San Juan de Miraflores.

OBJETIVO ESPECÍFICO:

-Diseñar sesiones de aprendizaje para resolver problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de cinco años de educación inicial de una institución educativa privada de San Juan de Miraflores

-Diseñar sesiones de aprendizaje para resolver problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de educación inicial de una institución educativa privada de San Juan de Miraflores.

1.4. Justificación

Esta propuesta didáctica está dirigida para niños de cinco años de una institución educativa privada ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores, de acuerdo al diagnóstico la institución presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades matemáticas, debido que la institución educativa aún trabaja con una metodología tradicional, siendo así este un problema en cuanto a sus sesiones programadas el cual no motivan a los estudiantes, ya que se utiliza una estrategia poco novedosa durante el proceso de aprendizaje-enseñanza.

Es de suma importancia mencionar que los docentes deben recibir capacitaciones constantemente para que de esa manera pueda ejercer de manera óptima y se pueda beneficiar a los estudiantes. La función de las capacitaciones es brindar nuevas estrategias de enseñanza y el correcto uso de materiales didácticos, de esta manera los docentes a la hora de programar sesiones de clases serían innovadoras y creativas, lo cual generaría el deseo y el interés de aprender.

Es por ello, que se ha diseñado una propuesta dinámica y creativa, el cual permitirá el desarrollo de las habilidades matemáticas teniendo como fundamento el actual diseño curricular, donde los docentes utilizan una metodología activa desde un enfoque del Paradigma sociocognitivo – humanista con los aportes de los autores: Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky y Feuerstein, Sternberg, Román y Díez; logrando en sus estudiantes un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO II

Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma cognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

Según Latorre y Seco (2016) el Paradigma Cognitivo se centra en explicar cómo se produce el aprendizaje que uno recibe, como se procesa y como es asimilado por la persona para poder aprender. Este paradigma estudia el proceso de aprendizaje-enseñanza, que está enfocado en los procesos de aprendizaje, donde el alumno es quien procesa la información y da significado y sentido a la información recepcionada para poder ejecutar lo aprendido de manera lógica en su vida cotidiana.

En conclusión, el Paradigma Cognitivo, se centra en investigar qué es lo que ocurre en la mente de la persona que aprende y cómo es que se forman las estructuras cognitivas.

2.1.1.1. Piaget

Jean Piaget nació en Neuchatel ciudad y comuna ubicada en el país de Suiza el 9 de agosto del año 1896. Fue una de las figuras representativas en el siglo XX, siendo autor de numerosas obras que dieron fruto en las siguientes áreas como la psicología, pedagogía, la lógica y la epistemología. A la edad de 11 años Piaget escribió una investigación siendo este el primer documento el cual se considera el comienzo de una carrera científica. Se graduó en High School, dando paso así a estudiar en la universidad de Neuchatel realizando ahí dos ensayos considerados “trabajo de la adolescencia” en cual es de suma importancia ya que fue la orientación general de su pensamiento. Posteriormente pasó un semestre en la universidad Zurich desarrollando ahí el interés del psicoanálisis.(Cortes, Tlaseca, 2004).

Para Gutierrez (2012):

La epistemología intenta explicar el conocimiento científico sobre la base de su historia, su socio génesis y especialmente desde los orígenes psicológicos de las nociones y operaciones sobre las cuales está fundamentado. También toma en consideración, en tanto le sea posible, la formalización y en particular, las formalizaciones lógicas aplicadas a estructuras estables de pensamiento, y en ciertos casos, toma en cuenta las transformaciones de un nivel a otro del desarrollo del pensamiento. (p.32)

Piaget realizó un estudio, donde trata de explicar cómo es que el ser humano pasa de un estado menor a un estado mayor de conocimiento. Pero para esto Piaget se fundamentó en un problema particular el cual es cómo se transforma y origina el conocimiento.

Según Piaget la formación de estructuras mentales se da en tres pasos, iniciando por la asimilación, seguido de la acomodación y por último lograr un equilibrio, en el cual se llega a resolver el conflicto cognitivo, para que este proceso vuelva a repetirse debe existir un desequilibrio cognitivo.

- a) La asimilación: Se da cuando la información del exterior llega al individuo por medio de los sentidos, esta se analiza y de acuerdo a sus estructuras cognitivas previamente construidas se interpreta. De esta manera la información del ambiente que lo rodea ayuda en el proceso del crecimiento intelectual, es decir que la nueva información se adecua a nuestros propios conceptos. Sin embargo, si no se logra, el segundo proceso, la acomodación, no se podría comprender una realidad objetiva. (Latorre,2016)
- b) La acomodación: En este proceso los conceptos se adecuan según las características reales de las cosas, involucrando el desarrollo e incremento de estructuras mentales accediendo a una nueva asimilación y reinterpretando la información antigua con la nueva. Es por ello que la acomodación ayudará así al proceso de asimilación para que este sea conducido a una representación real y no ficticia. (Latorre, 2016).

- c) El equilibrio: Es donde se fomenta la comprensión de la nueva información y lo convierte en un nuevo conocimiento, al término de este aprendizaje surge el desequilibrio, en el cual ingresa una nueva información del exterior, volviéndose a repetir el proceso de las estructuras mentales. (Latorre, 2016)

DIAGRAMA DEL PROCESO DE ADAPTACIÓN MENTAL



(Herrera, Tlaseca, 2014, p.17)

Según Piaget, el niño se desarrolla en cuatro niveles de estadios, los cuales son secuenciales, iniciando desde el nacimiento y terminando en la adultez, donde en cada uno se va desarrollando diversos procesos mentales y conductas dependiendo de su edad.

ESTADIOS	DEFINICIÓN
Estadio sensomotriz (0-2 años)	El niño utiliza todos sus sentidos para poder explorar el mundo. En este estadio no hay acciones mentales.
Estadio preoperatorio (2-7 años)	El niño empieza a ser más independiente en su vida, logrando realizar más acciones acordes a su edad, por ello realizan acciones mentales pero no son reversibles.
Estadio lógico concreto (7-12 años)	Los niños muestran una mayor capacidad para el razonamiento lógico, aunque llega a ser limitada en algunos aspectos.
Estadio lógico formal (12- 15 años)	Son capaces de resolver problemas hipotéticos, ya que tiene un razonamiento científico y proporcional.

(Latorre, 2016)

El presente trabajo se va a centrar en el estadio preoperatorio el cual abarca las edades de dos a siete años, donde el niño adquiere el lenguaje, empieza a ser más autónomo, su pensamiento es egocéntrico, comienza a imitar algunas conductas que observa del adulto y empieza el juego simbólico, favoreciendo su desarrollo, ya que el infante recrea diferentes situaciones y establece sus propias reglas acompañado de juguetes o algún material concreto.

Como menciona Piaget (1991):

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

En conclusión, la propuesta didáctica que se plantea en este trabajo tiene como función desarrollar sesiones de aprendizaje en base a la etapa preoperatoria, ya que está dirigida a niños de cinco años. Las sesiones están enfocadas en actividades donde el niño mediante el juego pueda manipular material concreto, para que mediante su experiencia, exploración y descubrimiento pueda desarrollar nuevos conocimientos y a su vez lograr desenvolverse fácilmente en el área de matemática.

2.1.1.2 Ausubel

David Paul Ausubel nació el 25 de Octubre de 1918 en Nueva York, Estados Unidos. Estudió en la universidad de Nueva York, donde desarrolla una importante labor como psicólogo, ya que aportó una teoría denominada aprendizaje significativo a la pedagogía moderna. En los años 60 dio a conocer lo más importante de sus estudios en la obra “Psicología del aprendizaje significativo verbal” y “Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo”. (Ruiza et al., 2004).

Según Latorre (2016) “D. Ausubel, distingue dos tipos de aprendizajes: el memorísticos- mecánico y significativo, distinción que indica dos formas de producirse los aprendizajes” (p. 156)

El aprendizaje memorístico-mecánico es aquel que no tiene significado, se da cuando la información se asimila de manera memorística, ya que solo sirve para el momento y luego es olvidado, un ejemplo claro es cuando el estudiante solo usa este aprendizaje para poder resolver un examen y aprobar, luego esa información es olvidada. Puede que en algún momento el aprendizaje memorístico-mecánico sea útil para el estudiante, a medida que va aumentando el conocimiento, ya que podrá relacionar la información nueva con la existente. Según Ausubel el aprendizaje significativo y el aprendizaje mecánico son considerados sucesivos, esto quiere decir, el primero es requisito fundamental para realizar el segundo. (Latorre 2016)

El aprendizaje significativo está basado en que el estudiante integra una nueva información a sus estructuras cognitivas asignándole sentido y coherencia. Para que el estudiante asimile el aprendizaje nuevo dándole significado, y no se quede solo en palabras o frases cortas repetitivas debemos seguir algunos requisitos, los cuales ayudará a que el aprendizaje dado sea usado no solo en el área o materia enseñada sino también pueda ser aplicado en su día a día. (Mendez,s.f, pg.91)

Para que se pueda dar el aprendizaje significativo, es necesario que el docente tenga en cuenta las ideas que ya poseen los alumnos en base a la realidad que vive cada uno, estos darán mayor importancia al aprendizaje si es desarrollado de acuerdo a su nivel psicológico y emocional, es por ello que el docente debe tener una buena relación con el estudiante, así mismo contar con ideas innovadoras las cuales capten la atención del estudiante. Luego el docente debe recolectar los saberes previos para lograr desarrollar una presentación motivadora del nuevo tema a tratar, para poder facilitar que el alumno adquiera el conocimiento nuevo en base a las definiciones ya formadas en sus estructuras mentales. Por último, la selección de contenidos deben ser de acuerdo a la edad que el estudiante se encuentre, con esto el alumno no tendrá ninguna dificultad en recordar lo aprendido y ponerlo en práctica en su día a día. (Latorre, 2016)

Por otra parte, existen dos tipos de significatividad, la psicológica, donde el alumno establece una relación entre el conocimiento nuevo con los conocimientos previos, dando como resultado que el estudiante comprenda lo aprendido; mientras que la lógica se refiere a los contenidos que el alumno aprende interiorizando, siendo estos contenidos duraderos y coherentes.

Según Ausubel para que se dé un aprendizaje significativo se debe cumplir ciertas condiciones:

- Los estudiantes deben estar motivados, e interesados en querer aprender.
- Los estudiantes tendrán que tener ideas previas alusivas al contenido que se aprenderá, esto se podrá realizar con la ayuda de lluvia de ideas o un recojo de la información, para poder saber que sabe o no del tema el estudiantes, con esto se lograra que el estudiante pueda encajar los contenidos nuevos.
- Según Latorre (2021) “Que la información posea significado en sí misma (significatividad lógica).” (p.157) , esto ayudará a la descubrir la planificación en organizadores gráficos, como por ejemplo, esquema mentales, mapas conceptuales, diagrama gráfico, organigramas, entre otros. (Latorre 2021)

En conclusión, la teoría de Ausubel estará presente en todas las sesiones de clases que realizaremos, ya que aplicaremos estos aportes en nuestra programación, debido a que siempre en nuestras sesiones comenzaremos con el recojo de saberes previos, partiendo de una realidad para relacionarlos con el nuevo contenido y utilizando materiales que esté al alcance ellos para poder construir un aprendizaje.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Seymour Bruner, nació el 1 de Octubre de 1915 en New York, Estados Unidos, fue psicólogo y pedagogo que dedicó su estudio al desarrollo intelectual de los niños, influenciado por la idea sobre el aprendizaje según Piaget y Ausubel, también influenciado por el paradigma sociocultural de Vygostsky. Estudió en la universidad Duke University y la universidad de Harvard, donde se opuso al dominio del paradigma conductistas basado en la psicofísica, donde planteaba que la psicología es la ciencia de

los sentidos y que se debería investigar únicamente la relación que causaba un estímulo físico con la intensidad con la que era apreciado por el observador, años más tarde desarrollando junto a otros científicos un programa denominado New Look. En el año 1947 Bruner demostró en su investigación experimental llamada Goodman que la percepción no se daba de manera inmediata, sino que era un tipo de proceso de información donde la interpretación y selección estaban implicadas. Luego de la investigación decide averiguar sobre la cognición, donde afirma que la mente es activa, ya que está llena de instintos, motivos y propósitos que hace que se pueda comprender la realidad de forma integral. Una de las contribuciones más importantes que hizo Bruner a la educación es el currículum en espiral, profundizando el conocimiento de la psicología en cuanto a la percepción, desarrollo infantil, aprendizaje, la teoría de andamiaje, que se comparan con la de Vygotsky y Piaget. Refutó a Chomsky respecto al desarrollo del lenguaje mencionando que la interacción social es fundamental en el desarrollo cognitivo y del lenguaje (Abarca, 2017).

Bruner propone el curriculum en espiral, el cual es un programa educativo donde se hace una revisión de los conocimientos ya explicados previamente durante el curso, el cual pretende establecer los conocimientos para profundizarlos haciendo una investigación y reflexión. Con este método, Bruner defiende que los cursos deben promoverse en torno a los principios y valores socialmente valorados, con el fin de que el alumno aprenda conocimientos útiles y que pueda aplicarlo en su vida diaria y le facilite desenvolverse como adulto. (Montagud, 2019)

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

Según Méndez “Aprender, para Bruner, es desarrollar la capacidad para resolver problemas y pensar sobre la situación que se enfrenta” (p.78). Partiendo de esta idea el aprendizaje por descubrimiento de Bruner está centralizado en que el alumno edifica su propio aprendizaje, en esta teoría el estudiante descubre la estructura de aquello que va a conocer. El rol que maneja el maestro es evitar darle indicaciones sobre que va a aprender, si el alumno se equivoca en el camino, el docente lo conducirá a descubrir el

error mediante preguntas el cual ponga en evidencia la equivocación cometida por parte del estudiante. (Mesonero, sf.)

Según Mendez (1993) “Al hablar de representación mental, Bruner explica que se trata de un sistema o conjunto de reglas mediante las cuales se pueden conservar aquello experimentado en diferentes ocasiones”. (p.73.) Asimismo, Bruner plantea tres sistemas de representación mental: el enactiva, el icónico y el simbólico.

Modos de representación	Definición
Enactiva	Este conocimiento es adquirido por medio de una determinada acción directa con el elemento a conocer.
Icónica	Este conocimiento se basa en las representaciones visuales, que se da mediante imagen, dibujos o fotografías.
Representación simbólica	Este nivel es mayor que los anteriores debido a que se da la representación a través de símbolos, así como conceptos, palabras y un lenguaje escrito

(Mendez, 1993)

Por otro lado tenemos la teoría de instrucción el cual se refiere a la parte formativa que brindan los docentes en cualquiera de los niveles de la educación, manifestándose en los métodos y la didáctica que emplea el docente en el aula. Dentro de esta parte Bruner nos menciona tres aspectos a considerar los cuales son, la activación, el mantenimiento y la dirección.

La activación: En este paso la motivación juega un rol importante ya que el docente debe lograr despertar el interés, la curiosidad y la inquietud al estudiante. Para ello debe presentar situaciones o preguntas que capten su atención.

El mantenimiento: El docente debe promover un clima de interés a lo largo de toda su sesión, transmitiendo al alumno las ganas de querer aprender más del tema que está tratando.

Según Latorre (2016) menciona que para Bruner era muy importante descubrir los conocimientos para que puedan resultar útiles para el sujeto que aprende, guiándose de las condiciones que postula, Ausubel menciona sobre la importancia de los

conocimientos previos para la interpretación y asimilación del nuevo conocimiento. Según ello Bruner define el aprendizaje como un proceso, en el cual se debe ir más a fondo de una información, llegando así a una nueva comprensión.

En conclusión en esta propuesta haremos uso de los aportes de Bruner, ya que el currículo en espiral nos ayudará a realizar la programación de las sesiones de aprendizaje, teniendo en cuenta los niveles y los procesos. Por otra parte, en las sesiones de aprendizaje que diseñaremos para los niños de cinco años del área de matemática se tomará en cuenta el rol importante del docente, quien será guía y orientador para que el niño pueda aprender de manera autónoma a través de sus descubrimientos y experiencias, para ello debe brindarle la ayuda necesaria en todo momento y así lograr reforzar el aprendizaje del alumno.

2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual

El paradigma socio cultural se da inicio durante la primera época de revolución Rusa entre los años 1920 y 1935, este paradigma sale del enfoque Histórico-cultural o Sociocultural.

Sus mayores representantes fueron Vygotsky y Feuerstein los cuales plantean que el aprendizaje se da mediante la influencia de la interacción cultural. Este paradigma da como fundamento a la sociología, filosofía y economía en la sociedad. Plantea tres ideas fundamentales, la primera es que el aprendizaje se logra mediante la interacción social, el segundo punto es el lenguaje, ya que es importante porque el alumno construye su conocimiento siendo capaz de preguntar aquellos asuntos que es de su interés, y por último tenemos el uso de herramientas físicas, aquellas que se podrá tocar y con ellas conseguiremos nuevas habilidades.

2.1.2.1. Vygotsky

Lev Semionovitsch. Vygotsky nacido en el año de 1896, importante psicólogo Ruso, ayudó en el desarrollo de la psicología contemporánea, semiología y estudio de la discapacidad. También realizó aportes a la teoría contemporánea del desarrollo individual. Estudio en las universidades de Moscú y Universidad Popular Shaniavsky

logrando con éxito graduarse en ambas en el año 1917, logrando una formación en la filosofía, semiología, literatura, pedagogía, psicología y conocimientos de arte y estética. Durante el periodo de trabajo con algunos colegas investigadores Vygostsky da inicio a su actividad experimental, dando como resultado desarrollar la teoría del desarrollo psicológico del individuo, este trabajo se da entre el año 1927 a 1928. En el tiempo de pos-revoluciones, contrajo la enfermedad de tuberculosis ocasionando su muerte a la edad de 37 años.

Vygotsky tenía el pensamiento que el aprendizaje es ayudado por procesos interactivos y dinámicos. Como menciona Morrison (2005, p.100) “El aprendizaje no es el desarrollo; sin embargo, un aprendizaje debidamente organizado resulta en desarrollo mental y pone en movimiento una variedad de procesos de desarrollo que no serían posibles si no es por el aprendizaje”

Es decir que las experiencias que tengan los niños con el entorno serán importantes porque influyen en su desarrollo cognitivo, por eso los docentes y padres deben aportar experiencias en la vida de los niños. Pero no solo esas experiencias bastarán, Vygostsky también nos habla de tres conceptos esenciales en su teoría las cuales se divide en:

- Sociabilidad: Como ya se ha mencionado anteriormente Vygostsky resalta mucho que el niño interactúe con su entorno social. La sociabilidad se dará de manera espontánea de un individuo con otro logrando así cumplir un papel formador y constructor en su desarrollo, esto logrará que sus funciones superiores, el lenguaje, memoria, emociones y entre otras, se desarrollen mediante la interacción con la sociedad.
- Cultura: La cultura cambia el modo en como vemos las cosas, el funcionamiento del pensamiento y también los recuerdos que tenemos. Según Latorre (2021) “Así pues, al acceder a la lengua escrita, el individuo se apropia de las técnicas psicológicas que le ofrece su cultura y que, a partir de ese momento, se convierten para él en “técnicas interiorizadas” (p.3)

- Los instrumentos: Cuando el estudiante realiza alguna actividad deberá tener conocimientos de los instrumentos, los cuales son de dos clases; las herramientas son aquellos objetos concretos que el estudiante utiliza para asimilar la información y por otro lado están los signos que no son de forma física, sino que se ve reflejado en la palabra, la escritura, números, arte entre otros. (Latorre, 2021)

“Los instrumentos se convierten en mediadores que se interponen entre el mundo que rodea a la persona y la respuesta de la persona a ese entorno. La diferencia entre las herramientas físicas y los signos – “herramientas psicológicas”- es la forma como orientan la actividad humana.” (Latorre 2016, p. 165)



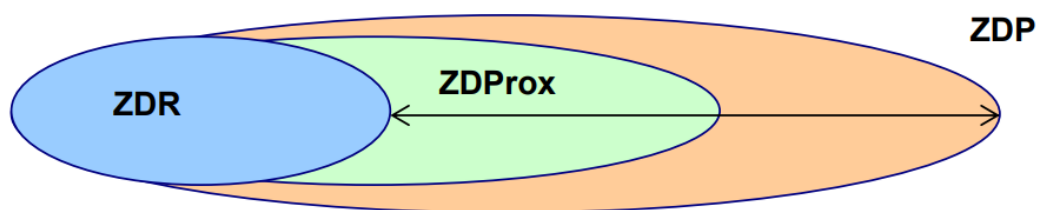
(Latorre, 2021, p.166)

Según Latorre (2021) Vygotsky distingue tres niveles de aprendizaje:

Zona de desarrollo real (ZDR): Es el conjunto de funciones que el individuo puede hacer por sí solo, ya que tiene conocimientos internalizados, es por ello que no necesita la ayuda de nadie.

Zona de desarrollo potencial (ZDP): Es cuando el niño es capaz de capturar la información con la ayuda de un mediador, ya sea un maestro, compañero o instrumento, que esté acorde a su edad y sus capacidades logrando el aprendizaje.

Zona de desarrollo próximo (ZDProx): “el espacio o distancia que hay entre la zona de desarrollo real o efectivo del alumno y la zona de desarrollo potencia” (Latorre, p.10)



(Latorre, 2021)

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

2.1.1.5 Feuerstein

Reuven Feuerstein nació el 21 de agosto de 1921 en Botosan, Rumania. Estudió psicología en la Universidad de Onesco, antes de obtener el grado tuvo que retirarse para salvar su vida y continuó con su educación en Suiza. En la Universidad de Ginebra fue alumno de Andrey y Jean Piaget, obteniendo su licenciatura en psicología en 1952, y el postgrado en psicología general y clínica en 1954 y en el año 1970 obtuvo su doctorado en psicología del desarrollo en Sorbona. Los estudios más resaltantes que realizó son de psicología del desarrollo, clínica y cognitiva desde una perspectiva transcultural.

Reuven Feurstein propone la teoría de la modificabilidad cognitiva, la cual está centrada en que el docente será el principal agente que ayuda en la transición de estructuras en aquellos alumnos que tengan inconvenientes con su aprendizaje, por eso el docente debe ser una personas ética, humanista y sobre todo capacitado para la labor de enseñanza. (Velarde, 2008).

Por otro lado, esta teoría indica que el estudiante tiene las condiciones de mejorar su facultad de pensar y si se implica en experiencias de aprendizaje mediado, por esta parte el rol del docente será que dé inicio a toda expectativa de entorno del

estudiante para descubrir, desarrollar y activar la inteligencia en cada uno haciéndolo de forma individual. (Ruffinelli, 2002)

Latorre (2016 p.173), menciona que Feuerstein plantea cinco principios para que se realice la modificabilidad estructural cognitiva:

- Los seres humanos son modificables.
- El individuo, concreto, con el cual se está trabajando es modificable.
- El mediador es capaz de modificar al individuo.
- Yo mismo soy una persona que puede ser modificada.
- La sociedad es modificable y tiene que ser modificada.

Por otro lado, Feuerstein realiza una distinción entre modificación y modificabilidad. La primera es dada por los procesos de maduración y el desarrollo, sin embargo, el segundo se da un cambio de estructuras por las condiciones neurofisiológicas, genéticas o educacionales (Latorre, 2021)

Feuerstein menciona dos aprendizajes:

Aprendizaje mediado: El padre, madre, docente, entre otros, cumplen la función de mediador, ya que es esencial que desarrollen su estructura cognitiva adquiriendo patrones de comportamiento y reglas de aprendizaje. El mediador desarrollará estímulos que estarán conectados a su entorno social logrando mejorar la capacidad del individuo para modificar su estructura cognitiva.

Esta se compone de la siguiente manera:

E- M - O - R (estímulo-mediación-organismo-respuesta)

Aplicado a la realidad de los estudiantes:

E - M - O - R (información-docente-estudiante-aprendizaje) (Latorre 2021 p. 07)

Potencial de aprendizaje: se deriva en dos supuestos, el primero es la inteligencia que está más relacionada con el entorno social que con la genética, debido a eso la inteligencia es producto del aprendizaje; y el segundo son los deprivados culturales que son aquellos que tienen escaso apoyo para desarrollar su inteligencia, esto se debe al

ambiente que los rodea y la poca motivación que han recibido. En otras palabras, no han tenido un aprendizaje mediado.

El propósito que tuvo Feuerstein fue mejorar la inteligencia, para ello desarrolló un programa, llamado PEI (Programa de enriquecimiento instrumental), teniendo como finalidad ayudar al estudiante que tiene un bajo nivel de conocimiento. Asimismo, a través de este programa intenta modificar las estructuras cognitivas para que el individuo se desarrolle con mayor competencia y eficacia en la vida; y sea apoyado con la intervención de un mediador. (Velarde 2008)

Uno de los propósitos del PEI es que el mediador incremente la motivación intrínseca en los estudiantes, esto solo se logrará si el mediador le da confianza y potencie sus habilidades de los estudiante, además el aprendizaje debe partir de las experiencias reales que tenga el estudiante con esto logrará que sea asimilado sin mayor dificultad.

Este instrumento está dividido en 14 instrumentos los cuales son: “organización de puntos, organización espacial, comparaciones, clasificaciones, percepción analítico-sintética, orientación espacial, ilustraciones, progresiones numéricas, relaciones familiares, instrucciones, relaciones temporales, relaciones transitivas y silogismos, diseño de patrones” (Latorre, 2021, p.176)

El PEI está basado en conceptos de inteligencia los cuales consta de tres aspectos:

Conjunto de funciones cognitiva: Se desarrolla de dos formas, la primera es el aprendizaje directo, este se da cuando el individuo tiene interacción con estímulos que lo rodea; el segundo es el aprendizaje mediado, el cual es el acompañamiento de un mediador que puede ser madre, padre, profesor, etc.

Mapa cognitivo: En este proceso nos podemos dar cuenta de las conductas cognitivas deficientes que presenta el individuo. Por otro lado este mapa cognitivo sirve como un instrumento de análisis del acto mental del individuo, permitiendo conocer el recorrido cognitivo del individuo, sobre todo la comprensión y asimilación.

Por último, esta propuesta de suficiencia está dirigido para cualquier niño sin importar sus condiciones, habilidades o problemas tanto físico o mental, debido a que el

docente debe tener la habilidad de buscar estrategias para modificar cualquier tipo de situación que se le presente al niño para potenciar su desarrollo cognitivo, hoy en día se le denomina educación inclusiva.

2.2. Teoría de la inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

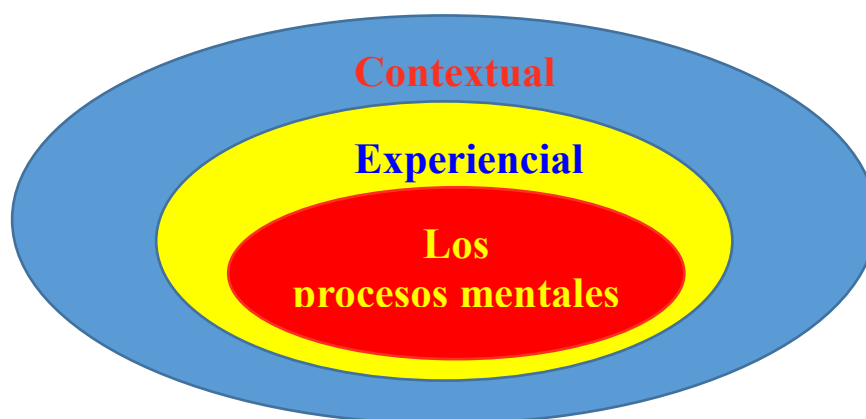
Robert J. Sternberg nació el 8 de diciembre de 1949. Es psicólogo cognitivo estadounidense, fue presidente de la American Psychological Association (APA) durante el 2003. Actualmente es rector y profesor de psicología en la Oklahoma State University. Publicó varios libros entre ellos “inteligencia exitosa”, “evolución y desarrollo de la inteligencia”. Sus investigaciones se centran en el estudio de la inteligencia y la creatividad, donde destaca una teoría muy importante, llamada Teoría Triárquica de la inteligencia, en la cual se explica la inteligencia en términos del mundo interno, mundo exterior y experiencias de la persona. Actualmente tiene 66 años (Novelo, 2015).

Como se mencionó anteriormente la teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg, nos da a conocer sobre la inteligencia, entendiéndola como el conjunto de procesos mentales que estará influenciado por las experiencias que pueda llegar a tener las personas. Latorre (2021, p. 3) nos da a conocer que esta teoría propone tres tipos de análisis:

- **Teoría contextual:** Se le llama teoría contextual debido a que el ambiente que rodea al estudiante condiciona sus habilidades. Ejemplo: Para un niño que vive en un zona de bajos recursos es posible que sea más factible detectar a una persona de mal vivir porque usualmente ve a personas así por su casa, a diferencia de un niño que tiene una economía estable y que vive en un lugar tranquilo no está acostumbrado a ver muchas situaciones de riesgo, difícilmente desarrollará ese pensamiento como el niño de bajo recursos, ya que no se encuentran en el mismo contexto. En conclusión se podría decir que el contexto va a influenciar en el desarrollo de las habilidades.

- **Teoría experiencial:** Está referida a las experiencias personales que tiene cada estudiante; uno aprende de acuerdo a lo que cada individuo le toca vivir, de este modo hace uso crítico de la inteligencia. Por ejemplo: Una persona que nace en una familia donde todos son doctores, es posible que tenga una noción de los conceptos básicos de la medicina, ya que está influenciado indirectamente a esta carrera, pero no necesariamente la persona estudiará esta carrera, sino que será libre de poder escoger lo que quiere estudiar. Sternberg dice que solo influye más no radica en ella, por ende la persona sabrá conocimientos básicos.
- **Teoría componencial o procesual:** Por otro lado esta teoría está basada en los componentes y metacomponenes de la inteligencia individual, es decir cada persona procesa la información a su manera.

En el siguiente grafico se visualiza las tres subteorías, siendo el núcleo la subteoría componencial, el cual está dentro de la subteoría experiencial, expandiéndose a la subteoría contextual. Por lo tanto, podemos decir que la inteligencia está basada en las experiencias personales y el contexto social que radica el individuo



(Latorre, 2016)

Para Latorre (2021)

Se puede afirmar que sólo se mejora el aprendizaje cuando el estudiante identifica sus propios procesos mentales, pensando cómo aprende lo que aprende. De esta forma el estudiante hace consciente su propio aprendizaje – metacognición– y es capaz de conocer y explicar los propios procesos mentales (p. 4)

En conclusión, las aportaciones de Sternberg serán de mucha utilidad para el trabajo de suficiencia, ya que las sesiones que elaboraremos serán enfocada en las destrezas y habilidades, teniendo en cuenta la importancia de cómo lograr el aprendizaje, siguiendo un conjunto de procesos mentales que deberá seguir el estudiante, abordando estrategias que favorezcan la participación activa y teniendo en cuenta el contexto en el que se encuentra la institución.

2.2.2 Teoría tridimensional de la inteligencia

Los autores Diez y Román (citado en Latorre, 2016) desarrollaron la teoría tridimensional de la inteligencia escolar, esta teoría considera tres dimensiones las cuales son la dimensión cognitiva (Procesos cognitivos), la dimensión emocional-afectiva (procesos afectivos) y, por último, la arquitectura mental (conjunto de esquemas mentales), estas tres dimensiones se caracterizan por lo siguiente:

La inteligencia escolar como conjunto de procesos cognitivos. Está basado en las capacidades, habilidades y destrezas. Dividiéndose en capacidades prebásicas (atención, memoria y percepción), que son primordiales ya que sin ellas no podríamos desarrollar las demás capacidades. Las capacidades básicas (razonamiento lógico, la expresión, la orientación espacio- temporal y la socialización); estas son muy usadas en el nivel escolar. Y, por último, las capacidades superiores o también llamadas fundamentales; en ellas encontramos el pensamiento creativo, el pensamiento crítico, resolución de problemas y la toma de decisiones.

Inteligencia escolar como conjunto de procesos afectivos. En este proceso se vivencia el conjunto de valores, actitudes y microactitudes, esto tiene como fin la apreciación de los valores dentro del aula. Para Latorre (2016), “los valores se descomponen en actitudes [...]; las actitudes aparecen definidas con la finalidad de posibilitar el compartirlas con los alumnos y facilitar su interiorización a través de la autorreflexión y la metacognición afectiva” (p.179).

Inteligencia escolar como un conjunto de estructuras y esquemas mentales (arquitectura del conocimiento). Gracias a la arquitectura del conocimiento podemos canalizar los esquemas mentales utilizándolas en su debido momento. Esto permitirá

ordenar la mente y, por ende, los contenidos deben ser representados de manera sistemática. En todo este proceso es indispensable la compañía de un mediador.

En conclusión, en este trabajo de suficiencia utilizaremos la teoría de la tridimensionalidad de la inteligencia propuesto por la de Roman y Diez, ya que tomaremos en cuenta los procesos cognitivos de las capacidades básicas y las prebásicas, teniendo en cuenta los valores y actitudes en cuanto nos exija la necesidad del salón de clase.

2.2.3. Competencias (definición y componentes)

Según Gamarra citado en Minedu (2019) afirma que, “la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético”. El término competencia es considerado como un grupo de capacidades, destrezas, métodos, contenidos, actitudes y valores que la persona posee y pone en práctica en muchas situaciones de su vida. Es por ello, que un docente competente debe generar un aprendizaje deseado en todos sus estudiantes.

2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma socio-cognitivo- humanista -dará a conocer la educación centrado por dos paradigmas el Paradigma Cognitivo cuyos autores son Piaget, Ausubel y Bruner, el Paradigma sociocultural- contextual cuyo representantes son Vygostsky y Furestein (Latorre 2021)

Para Latorre (2010) El paradigma sociocognitivo – humanista es “a capaz de transmitir valores y actitudes que contribuyan a la educación integral de la persona y que generen una cultura y una sociedad más humana, justa y fraterna.” (p.177)

El paradigma sociocognitivo- humanista está centrado al desarrollo social y la influencia que puede llegar a causar en la construcción de conocimientos del estudiante (paradigma socio- contextual) pero sin dejar de lado los procesos cognitivos, es decir el

cómo aprende el estudiante (paradigma cognitivo). Ambos se complementan debido a que el cognitivo se focaliza en los procesos mentales, mientras que el sociocultural se concentra en la interacción del estudiante con el mundo que lo rodea.

2.3.2. Metodología

Hemos diseñado sesiones de aprendizaje considerando al estudiante como motor de su propia formación, teniendo en cuenta la realidad del alumnado y el entorno social que lo rodea. Como primer proceso pedagógico, el docente motiva a los estudiantes, ya que de esa manera ayuda a despertar la curiosidad e interés del niño apoyado de materiales didácticos que sean acorde a la edad, dando paso al recojo de conocimientos previos de los estudiantes, por lo que esto facilita al docente a identificar qué conocimientos tienen sus estudiantes y cuál es el nivel de recepción de la información, posterior a ello se genera una pregunta en la cual los estudiantes adquieren una situación contradictoria entre lo que ellos saben y lo que ya conocen provocando así un desequilibrio o conflicto cognitivo.

Todas las sesiones de aprendizaje siguen los procesos mentales según la destreza que se emplee en cada sesión, requiriendo de ciertos pasos que ayuda al docente a conocer que proceso antecede y cuál es la manera correcta para poder orientar. En las sesiones buscamos que los estudiantes puedan interactuar con sus compañeros, en vista de que es importante que puedan compartir sus experiencias y aptitudes con los demás, buscando el intercambio de aprendizajes en el grupo de trabajo. A su vez impulsamos el aprendizaje por descubrimiento donde consideramos que el estudiante debe aprender mediante una exploración motivada por la curiosidad con el fin de que se llegue a descubrir cuál es la función de las cosas, pero para ello es importante el rol del docente en todo momento, ya que es quien acompaña, cuida y orienta al estudiante fomentando la exploración por sí solo para que este pueda generar sus propios conocimientos a través del ensayo y error.

Al término del desarrollo de los procesos mentales, el docente realiza una reflexión con los estudiantes, entendida como la metacognición, donde se busca que ellos sean capaces de mencionar con sus propias palabras lo que han entendido del tema nuevo. Si el estudiante tuviera dudas, el docente retroalimenta el conocimiento para que

el estudiante se desenvuelva en otros ámbitos de su entorno, este proceso es llamado transferencia.

2.3.3. Evaluación

Actualmente el concepto de evaluación ha cambiado, ha pasado de una evaluación tradicional, entendida como un acto de corrección y calificación al estudiante reflejada en una nota, a una cultura evaluadora, que es la acción de querer seguir aprendiendo, a conocer y razonar; gracias a esta nueva evaluación podemos identificar el avance del estudiante, lo que facilita y mejora los procesos del aprendizaje.

Para Stumfflebeam, como se cita en Latorre (2020)

La evaluación es el proceso de identificar obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas educativas alcanzadas..., con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados (p.3)

Para Latorre (2020) existen tres clases de evaluación:

Evaluación inicial (diagnostico). Esta evaluación propone conocer los saberes previos de los alumnos, diagnosticar las necesidades educativas y carencia del proceso educativo, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué tanto sabe el estudiante?, ¿En qué nivel lo encontramos? Este proceso se realizará mediante un instrumento de evaluación a inicios del año escolar, llamadas listas de cotejo.

Evaluación formativa o de proceso. Es una actividad que se dará de manera integradora, personalizada y continúa teniendo como finalidad aumentar el aprendizaje de los estudiantes a través de la retroalimentación. Tomándose en cuenta la dimensión sociocultural y conectando al estudiante con su realidad social del entorno. Ante esta evaluación tomaremos en cuenta las siguientes preguntas ¿Cuál es la finalidad del aprendizaje? ¿Qué información debo recolectar y cual técnica será la correcta?

Evaluación sumativa o final. Este proceso se realiza al final de cada unidad, proyecto, bimestre o trimestre, con la finalidad que este proceso sea referente al aprendizaje conseguido por el estudiante, valorando el producto conseguido partiendo desde el punto de vista de los estudiantes y sus aprendizajes.

2.4. Definición de términos básicos

- a) Propuesta didáctica: Es un conjunto de acciones o actividades que parte desde la programación anual hasta llegar a las sesiones de aprendizaje, tiene como finalidad generar aprendizajes en el desarrollo de las competencias matemáticas
- b) Competencia matemáticas: Esta competencia se desarrolla a través de las cuatro capacidades matemáticas las que se interrelacionan para manifestar formas de actuar y pensar en el estudiante. Esto involucra la comprensión del significado de los números y sus diferentes representaciones, propiedades y relaciones, así como el significado de las operaciones y cómo estas se relacionan al utilizarlas en contextos diversos” (Minedu, 2015, p. 21)
- c) Competencia: “Se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.” (p. 29)
- d) Estándar de aprendizaje: “Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas.” (p. 36)
- e) Capacidad: “Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (p. 30)
- f) Desempeño: “Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. No tienen carácter exhaustivo, más bien ilustran actuaciones que los

estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel.” (p. 38)

- g) Desempeño precisado: “En algunas ocasiones, los desempeños de grado pueden ser precisados para adaptarse al contexto o a la situación significativa, sin perder sus niveles de exigencia” (MINEDU, 2017, p. 11)
- h) Destreza: Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar el sujeto para aprender. El componente fundamental de la destreza es cognitivo. Un conjunto de destrezas constituye una capacidad (Latorre y Seco 2010, p.37)
- i) Método: “Debe tener en cuenta el desarrollo psicológico del niño, sus intereses y necesidades, su ritmo y estilos de aprendizajes. Para ello es necesario conocer al niño y en qué etapa de desarrollo se encuentra” (Latorre 2016, p.30)
- j) Estrategia: “El término estrategia es utilizado por diferentes disciplinas y ciencias para explicar los fenómenos que ocurren al interior de ellas.[...] la estrategia consiste en la gestión de la coordinación del trabajo cooperativo orientado, esto es, el desarrollo del ejercicio del poder para mantener el control en la asignación de recursos y poseer nuevos territorios en posiciones privilegiadas que faciliten doblegar al contrario y tomar dominio y propiedad de nuevos recursos.” (Rivera, Malaver, 2011, p.6)
- k) Evaluación: Según Minedu “Evaluar es un proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada niño y niña, con el fin de mejorar oportunamente su aprendizaje o mejorar los procesos de enseñanza.” (p.36)

CAPÍTULO III

Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
Resuelve problemas de cantidad	Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Los infantes poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Asimismo, llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización.

(MINEDU, 2017, p. 171 y 177)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Resuelve problemas de cantidad.	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.
Resuelve problemas de forma, movimiento y	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia

localización	adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.
--------------	--

(MINEDU, 2017, p. 172; 179)

3.1.3. Desempeños del área

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS – 5 AÑOS
Resuelve problemas de cantidad	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño, después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles.</p> <p>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande</p> <p>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta las mesas y dice: “seis cartulinas”.</p> <p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.</p> <p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumba latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”.</p> <p>Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.</p> <p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere</p>

	juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parecen a la forma que eligió del cubo.</p> <p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Luisa es más larga”.</p> <p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita.</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.</p>

(MINEDU, 2017, p. 175 y 181)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	COMPRENSIÓN	ORIENTACIÓN ESPACIO - TEMPORAL
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Comparar • Relacionar • Agrupar • Ordenar • Estimar 	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar- localizar • Secuenciar • Mostrar sentido de orientación • Medir • Graficar

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS
<p>Comprensión</p> <p>Se entiende por razonamiento el modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento de que se dispone. La actividad de la mente supone la presencia de datos, de experiencias y situaciones percibidas antes; ideas y juicios que son como la materia prima, por lo que se puede decir que razonar es relacionar experiencias, ideas y juicios. El razonamiento puede ser empírico o racional, según se fundamente en datos experimentales o en algo más racional, que relaciona causa y efecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar. Es reconocer los rasgos o características de los objetos, hechos y/o fenómenos a partir de un criterio dado. • Comparar. Identificar semejanzas y diferencias entre distintos objetos, informaciones o situaciones a partir de criterios establecidos. • Relacionar. Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos, e ideas, en base a algún criterio. • Agrupar. Habilidad específica para proponer un razonamiento –inductivo o deductivo– a fin de probar, deducir de forma lógica o demostrar una proposición, a partir de premisas, teorías, hechos, evidencias, etc. • Ordenar/ secuenciar. Es colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica. • Estimar. Es calcular de forma aproximada, a partir de una situación concreta.
<p>Orientación espacio – temporal.</p> <p>Es una habilidad general para ubicarse en el tiempo y el espacio en forma perceptual, representativa y conceptual, así como establecer relaciones entre el tiempo y el espacio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar- localizar. Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar-situar hecho y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados. • Secuenciar-seriar. Es ordenar de acuerdo a uno o varios criterios predeterminados, estableciendo secuencias. • Mostrar sentido de orientación. Evidenciar la coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística. • Medir. Calcular la distancia, extensión, peso o volumen de algo, comparándolo con una unidad de referencia.

	<ul style="list-style-type: none"> • Graficar. Representar información utilizando imágenes.
--	---

(Latorre, 2015)

(Latorre, 2018)

(Latorre, 2021)

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLO
COMPRENSIÓN	Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto percibido. 4. Señalar, nombrar el objeto percibido. 	Identificar las características perceptuales de los objetos mediante materiales concretos y gráficos.
	Comparar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma comprensiva. 2. Identificar las características de los objetos. 3. Seleccionar las variables o criterios de comparación. 4. Establecer similitudes y diferencias entre variables. 5. Realizar la comparación utilizando un gráfico adecuado. 	Comparar objetos o materiales de su entorno mediante la discriminación visual, teniendo en cuenta las características específicas de los objetos.
	Relacionar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar los elementos de conexión. 3. Establecer las relaciones aplicando el criterio elegido. 	Relacionar dos o más objetos según sus atributos mediante la discriminación visual.
	Agrupar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir de forma clara y distinta 2. Identificar los elementos u objetos y sus características 3. Seleccionar el criterio/s de 	Agrupar objetos y materiales de su entorno haciendo uso de la discriminación

		<p>clasificación.</p> <ol style="list-style-type: none"> Relacionar las características de los objetos con el criterio/s elegido/s Agrupar por clases 	perceptual.
	Ordenar	<ol style="list-style-type: none"> Percibir la información de forma clara. Identificar el criterio/s de ordenación Aplicar el/los criterio/os elegido/os. Ordenar utilizando algún organizador gráfico –si es necesario 	Ordenar siguiendo patrones de secuencia por tamaño, longitud y grosor con ayuda de material concreto y gráfico
	Estimar	<ol style="list-style-type: none"> Percibe Manipular Identificar Estimar 	Estimar la cantidad de objetos, materiales y figuras que se le presentan.
ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL	Ubicar-Localizar	<ol style="list-style-type: none"> Percibir la información de forma clara Identificar variables de localización(espacio o tiempo) Aplicar convenciones en el instrumento de ubicación elegido Identificar lugares, hechos, fenómenos Localizar-situar en algún medio. 	Ubicar las nociones espaciales mediante la ayuda de su cuerpo u objetos en el espacio.
	Secuenciar	<ol style="list-style-type: none"> Determinar los objetos que se van a ordenar-seriar. Elegir el criterio de ordenación. Establecer el orden siguiendo el criterio. 	Secuencias el proceso de imágenes mediante la discriminación visual
	Mostrar sentido de orientación	<ol style="list-style-type: none"> Percibir la información claramente Identificar elementos de orientación Orientarse de acuerdo al elemento elegido 	Mostrar sentido de orientación en la orientación espacial con ayuda de su cuerpo.

	Medir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar lo que hay que medir. 2. Seleccionar el instrumento de medición. 3. Realizar la medida utilizando el instrumento de forma adecuada. 	Medir haciendo uso de un instrumento adecuado.
	Graficar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar el objeto que se va a graficar. 2. Determinar el código en el que se va a graficar 3. Elaborar la representación utilizando el código. 	Graficar utilizando técnicas grafo plásticas, tratando de representar sus vivencias.

(Latorre, 2015)

(Latorre, 2018)

(Latorre, 2021)

3.1.7. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.</p> <p>Identificación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico.</p> <p>Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos.</p> <p>Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamientos.</p> <p>Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas y estrategias.</p> <p>Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organizadores de información.</p> <p>Identificación y seguimiento de instrucciones a través de diversos ejercicios.</p>
<p>Comparación de objetos, imágenes y personas, a través de la observación y manipulación de material concreto.</p> <p>Comparación de cantidades mediante el uso de material concreto y gráfico.</p> <p>Comparación entre dos o más objetos establecidos variables y expresiones “es más grande que” - “es más pequeño que”, “ es más alto que” - “ es más bajo que”, “pesa menos que”- “pesa más que”</p>
<p>Relación de objetos, cantidades, números, mediante el uso de materiales concreto y gráfico.</p> <p>Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico.</p> <p>Relación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas o estrategias.</p>
<p>Agrupación de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos.</p> <p>Agrupación de materiales gráficos a través de la observación identificando los criterios de</p>

clasificación adecuada.
Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente, mediante el uso de material estructurado.
Estimar Estimación del valor una magnitud mediante la observación y la comparación” Estimar Estimación de un resultado mediante la realización de un cálculo mental sencilla.
Ubicación de las nociones espaciales a través del cuerpo y objetos en diversos ambientes. Ubicación de las direcciones y trayectorias a través de las posiciones que tome el cuerpo y objetos en el espacio físico.
Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos. Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después. Secuenciación de elementos diversos utilizando algún criterio de secuenciación, como tamaño, color, forma, tiempo, orientación, etc. (orientación espacio temporal)
Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales: arriba-abajo, dentro- fuera, delante-detrás; las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto y gráfico. Mostrar el sentido de orientación en el espacio a través de acciones como caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar, reptar, mediante el desplazamiento en juegos libres. Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales, cerca- lejos, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio.
Medición de objetos teniendo en cuenta criterios como: peso, talla y tiempo utilizando instrumentos de medición. Medición de diversos elementos comunicando su comprensión de los resultados mediante ejercicios gráficos. Medición de los objetos de su aula: mesa, silla, pizarra a través de medidas arbitrarias usando observación y material no estructurado.
Graficar representar información utilizando imágenes

(Latorre 2013, pp. 7,10, 11, 14)

(Latorre 2016, pp. 341 - 355)

(Latorre, 2021, pp. 10- 26)

3.1.8. Panel de valores y actitudes

VALORES	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
ACTITUDES	-Mostrar constancia en el trabajo. -Ser puntual. -Asumir las consecuencias de los propios actos.	-Asumir las normas de convivencia. -Aceptar distintos puntos de vista. -Aceptar a la persona tal como es.	-Demostrar valoración de uno mismo. -Ayudar a los demás. -Compartir lo que se

	-Cumplir con los trabajos asignados.	-Escuchar con atención.	tiene. -Mostrar aprecio e interés por los demás.
ENFOQUE TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambiental ▪ Inclusión ▪ Búsqueda de la excelencia ▪ Derechos ▪ Interculturalidad ▪ Orientación al bien común 		

3.1.9. Definición de valores y actitudes

VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
<p>RESPONSABILIDAD</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos...</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona se compromete a hacer lo que tiene que hacer libremente.</p> <p>Capacidad que tiene un sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.</p>	Mostrar constancia en trabajo	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.
	Ser puntual	Es una actitud, o una disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar, cumplir los compromisos adquiridos en el tiempo indicado.
	Asumir las consecuencias de los propios actos	Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
	Cumplir con los trabajos asignados	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada.
<p>RESPECTO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración,</p>	Asumir las normas de convivencia	Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.

atención y consideración a uno mismo y a los demás.	Aceptar distintos puntos de vista	Es una actitud a través de la cual recibo voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se me dan, aunque no los comparta.
	Aceptar a la persona tal como es	Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es.
	Escuchar con atención	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje. Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que se dice.
<p style="text-align: center;">SOLIDARIDAD</p> <p>Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada, deseando y haciendo posible el bien para los demás. Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros.</p>	Demostrar valoración de uno mismo	Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales.
	Ayudar a sus compañeros	Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
	Compartir lo que tiene con los compañeros	Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece.
	Mostrar aprecio e interés por los demás	Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.

3.1.8. Evaluación de diagnóstico

Evaluación diagnóstica

5 años

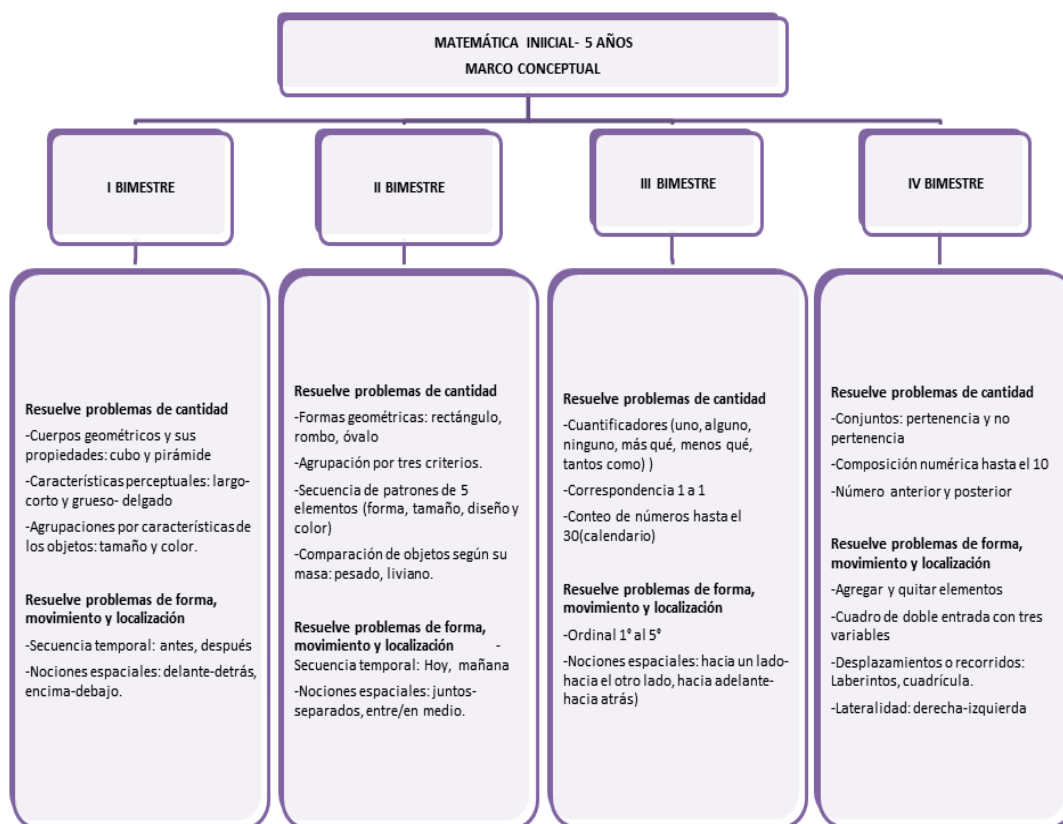


LISTA DE COTEJO				
N°	ITEMS	ACTIVIDAD	LO LOGR A	NO LO LOGRA
1	Identifica el color rojo entre los objetos de la casa	<ul style="list-style-type: none"> Los niños buscan diversos objetos que tengan en casa que sean del color indicado (rojo, azul y amarillo) al compás de la música. Luego separan los objetos en tres taper, en una los objetos de color rojo, en otra los objetos de color azul y en otra los objetos de color amarillo. Por último, cada niño describe los objetos que ha encontrado y menciona de qué color es. 		
2	Identifica el color azul entre los objetos de la casa			
3	Identifica el color amarillo entre los objetos de la casa			
4	Identifica la figura geométrica, el círculo, entre los diversos objetos de su casa	<ul style="list-style-type: none"> Los niños buscan distintos objetos que guarden relación con la figura geométrica del círculo, cuadrado y triángulo. Luego separan los objetos en una taper todos los que guarden relación con la figura geométrica del círculo, en otra taper los que guarden relación con la figura geométrica del cuadrado y en otro taper los que guarden relación con la figura geométrica del triángulo. Por último, cada niño describe los objetos que ha encontrado. 		
5	Identifica la figura geométrica, el cuadrado, entre los diversos objetos de su casa			
6	Identifica la figura geométrica, el triángulo, entre los diversos objetos de su casa			
7	Agrupar objetos utilizando un criterio	<ul style="list-style-type: none"> Los niños buscan por cinco minutos diferentes objetos que tengan en casa y lo colocan en un cesto de ropa mientras van caminando por todo su hogar. Al término del tiempo, los niños muestran los objetos que tienen en su cesto e identifican sus características. Cada niño agrupa utilizando un criterio los objetos que encontró y luego menciona cuál fue el criterio que utilizó. 		
8	Ubica la noción espacial arriba-abajo con objetos de su entorno	<ul style="list-style-type: none"> Los niños recolectan en un balde juguetes que tengan en casa. Mencionan que juguetes recolectaron. Colocan los juguetes arriba o abajo según las indicaciones que escuchan. 		
9	Se ubica y ubica objetos: “dentro – fuera”	<ul style="list-style-type: none"> Los niños buscan diferentes objetos en casa. En voz alta mencionan que objetos encontraron. Colocan los objetos dentro o fuera según la indicación. 		
10	Muestra sentido de orientación al ubicarse cerca de o lejos de un objeto.	<ul style="list-style-type: none"> El niño reconoce el lugar donde se encuentra. Busca diferentes objetos en casa que la profesora menciona. Sigue la indicación y se ubica cerca o lejos del objeto mencionado. 		
11	Estima la cantidad muchos-pocos de los objetos en baldes	<ul style="list-style-type: none"> Se le pedirá a los niños que traigan dos baldes vacíos al sonido de la música los niños recolectan objetos que tengan en casa Llenan los baldes con objetos los objetos traídos según la indicación, 		

3.1.9. Programación anual

PROGRAMACIÓN		
Institución Educativa: Nivel: INICIAL Año: 5 AÑOS Secciones: Área: MATEMÁTICA Profesora: CARMEN BAZALAR Y CARLA CABELL		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuerpos geométricos y sus propiedades: cubo y pirámide Características perceptuales: largo- corto y grueso- delgado Agrupaciones por características de los objetos: tamaño y color. <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Secuencia temporal: antes, después Nociones espaciales: delante-detrás, encima-debajo. <p>II. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Formas geométricas: rectángulo, rombo, óvalo Agrupación por tres criterios. Secuencia de patrones de 5 elementos (forma, tamaño, diseño y color) Comparación de objetos según su masa: pesado, liviano. <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Secuencia temporal: Hoy, mañana Nociones espaciales: juntos-separados, entre/en medio. <p>III. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuantificadores (uno, alguno, ninguno, más qué, menos qué, tantos como) Correspondencia 1 a 1 Conteo de números hasta el 30(calendario) <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordinal 1° al 5° Nociones espaciales: hacia un lado-hacia el otro lado, hacia adelante-hacia atrás) <p>IV. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Conjuntos: pertenencia y no pertenencia Composición numérica hasta el 10 Número anterior y posterior <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Agregar y quitar elementos Cuadro de doble entrada con tres variables Desplazamientos o recorridos: Laberintos, cuadrícula. Lateralidad: derecha-izquierda 		<ul style="list-style-type: none"> Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos. Identificación y percepción de objetos de la naturaleza diferenciando uno de otros mediante diversos criterios de comparación. Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto. Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamiento. Identificación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas y estrategias Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales no estructurados. Agrupación de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos Relación de objetos, cantidades, números, mediante el uso de material concreto y gráfico. Relación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas o estrategias. Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico. Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente, mediante el uso de material estructurado. Comparación entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones “es más grande que” – “es más pequeño que”, “es más alto que” - “es más bajo que”, “pesa menos que” - “pesa más que”. Comparación de cantidades mediante el uso de material concreto y gráfico. Ubicación de nociones espacio temporales en relación a su cuerpo y en material gráfico. Ubicación – localización de lugares utilizando el espacio físico y gráfico. Ubicación de las direcciones y trayectorias a través de las posiciones que tome el cuerpo y objetos en el espacio físico. Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después. Secuenciación de elementos diversos utilizando algún criterio de secuenciación, como tamaño, color, forma, tiempo, orientación, etc. (orientación espacio temporal) Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales: arriba – abajo, dentro – fuera, delante – detrás; las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto y gráfico. Muestra sentido de orientación en el espacio a través de acciones como caminar, saltar, correr, entrar, salir, subir, bajar, reptar, mediante el desplazamiento en juegos libres. Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales, cerca - lejos, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio. Medición de diversos elementos comunicando su comprensión de los resultados mediante ejercicios gráficos. Medición de los objetos de su aula: mesa, silla, pizarra a través de medidas arbitrarias usando observación y material no estructurado. Medición de objetos teniendo en cuenta criterios como: peso, talla y tiempo utilizando instrumentos de medición.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1.CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar Agrupar Relacionar Ordenar Comparar <p>2.CAPACIDAD: ORIENTACIÓN- ESPACIO TEMPORAL</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ubicar Secuenciar Mostrar sentido de orientación Medir 	<p>1. VALOR: Responsabilidad</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mostrar constancia en el trabajo. <input type="checkbox"/> Ser puntual. <input type="checkbox"/> Asumir las consecuencias de los propios actos. <input type="checkbox"/> Cumplir con los trabajos asignados. <p>2. VALOR: Respeto</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Asumir las normas de convivencia. <input type="checkbox"/> Aceptar distintos puntos de vista. <input type="checkbox"/> Aceptar a la persona tal como es. <input type="checkbox"/> Escuchar con atención. <p>3. VALOR: Solidaridad</p> <p>Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Demostrar valoración de uno mismo. <input type="checkbox"/> Ayudar a los demás. <input type="checkbox"/> Compartir lo que se tiene. <input type="checkbox"/> Mostrar aprecio e interés por los demás. 	

3.1.10. Marco conceptual de los contenidos

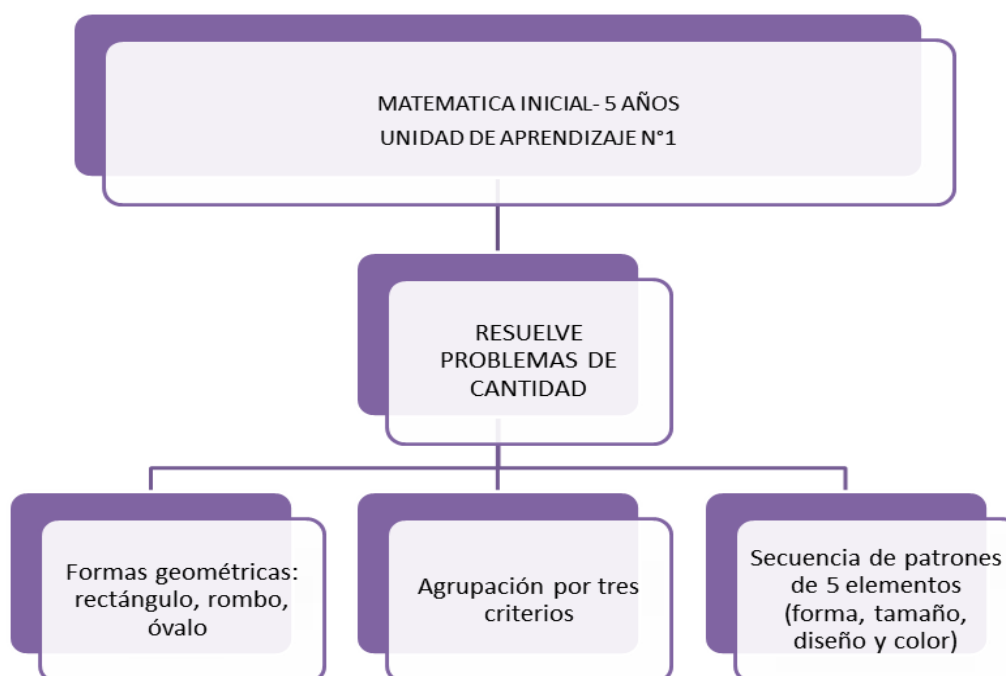


3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE		
Institución Educativa: I.E.P. LOS NIÑOS DE SANTA ROSA Nivel: INICIAL Año: 5 AÑOS Secciones: ROJA Área: MATEMÁTICA Profesora: CARMEN BAZALAR Y CARLA CABELL		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
II BIMESTRE Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> Formas geométricas: rectángulo, rombo, óvalo. Agrupación por tres criterios. Secuencia de patrones de 5 elementos (forma, tamaño, diseño y color) 		Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos. Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materiales no estructurado Agrupación de objetos según sus características perceptuales, verbalizando mediante el uso de material concreto. Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos.
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
1.CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> Identificar Agrupar Secuenciar 	1. VALOR: Responsabilidad Actitud <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mostrar constancia en el trabajo. <input type="checkbox"/> Cumplir con los trabajos asignados. 2. --VALOR: Solidaridad Actitud <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mostrar aprecio e interés por los demás. <input type="checkbox"/> Ayudar a los demás. 	

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad



3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
<p>ACTIVIDAD 1 (35 MIN)</p> <p>Identificar la figura geométrica: rectángulo manipulando material concreto, cumpliendo con los trabajos asignados.</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> – Los niños se dividen en 3 grupos y a cada equipo se le entrega las piezas para armar un rompecabezas. Al sonido de la música los grupos arman el rompecabezas. – Los niños responden: ¿Qué figura geométrica han armado? ¿Fue difícil armar el rompecabezas? – Los niños responden: ¿Conocen algunos objetos que tengan la misma forma? ¿Cuáles? <p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> – Percibe la información observando y manipulando algunos objetos concretos de forma geométrica: el rectangular (sobre, mesa, maletín, etc.) (ANEXO 01) – Reconoce las características de los objetos de la forma geométrica: el rectángulo al responder algunas preguntas: ¿Qué forma tiene los objetos que han observado? ¿Cuántos lados tienen los objetos? ¿Habrán otros objetos de la misma forma? – Relaciona la forma del rectángulo, mediante la búsqueda de objetos dentro del salón, con ayuda de una lupa en forma de rectángulo y los llevan a su mesa de trabajo, luego se les dará un tiempo determinado a los grupos para que dialoguen y observen los objetos que llevaron a la mesa y ver si tiene la forma de rectángulo. – Identifica la figura geométrica: el rectángulo al seleccionarla dentro de los objetos que cada grupo recolectó y menciona sus características. <p>SALIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> – Evaluación: Identifica el rectángulo al seleccionarla dentro de un grupo de diversas figuras geométricas y menciona sus características del rectángulo. – Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo es la figura geométrica que aprendieron el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil identificar la figura geométrica: el rectángulo? ¿Qué pasos seguiste para identificar el rectángulo? – Transferencia: En casa buscarán objetos que tengan forma de rectángulo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 2 (35 MIN)

Identificar la figura geométrica: rectángulo al realizar una actividad gráfica, mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños observan un video referente al rectángulo <https://www.youtube.com/watch?v=0x72PI3OHqk>
- Luego responden las siguientes preguntas: ¿En qué objetos se convirtió el rectángulo? ¿Reconoces alguno de los objetos vistos en el video?
- Los niños responden: ¿Habría alguna imagen en el aula que tenga la forma de un rectángulo?

PROCESO

- Percibe la información de la figura geométrica: el rectángulo observando y manipulando objetos en forma de la figura geométrica mencionada que salen de la caja mágica: folder, sobre, cuaderno, celular, chocolate, etc. (**ANEXO 2**)
- Reconoce las características de la figura geométrica: el rectángulo al responder las siguientes preguntas: ¿Qué forma tiene este objeto? ¿Tendrá forma de rectángulo? ¿Cuántos lados tiene?
- Relaciona la figura geométrica: el rectángulo, con ayuda de su lupa rectangular al observar imágenes que se les dará en un sobre a cada grupo. Luego seleccionan aquellas imágenes que tengan forma de rectángulo y las pegan en el papelógrafo dado en cada mesa.
- Identifica la figura geométrica: el rectángulo al señalar las imágenes pegadas en el papelógrafo que tenga esta forma, mencionando sus características.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el rectángulo al señalarla dentro de un grupo de diversas imágenes la figuras geométrica.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo es la figura geométrica que aprendieron el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil identificar la figura geométrica: el rectángulo? ¿Qué pasos seguiste para identificar el rectángulo?
- Transferencia: En tu cocina buscaras objetos con la forma de la figura geométrica: el rectángulo

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 3 (35 MIN)

Identificar la figura geométrica: el rectángulo realizando un circuito psicomotor mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños salen al patio realizando la marcha de las hormigas: <https://www.youtube.com/watch?v=AzXgPWSaLfs>
- Luego los niños observan los materiales que están en el patio y responden las preguntas: ¿Qué observan en el patio? ¿Qué formas observamos en el suelo?
- Los niños responden: ¿En qué objetos podemos encontrar la forma geométrica que están viendo?

PROCESO

- Percibe la información de la figura geométrica: el rectángulo pasando por la figura que está trazada en el suelo con maskingtape de color amarilla, donde deben recorrer desde el punto de inicio hasta llegar al mismo punto al finalizar. (ANEXO 3)
- Reconoce las características de la figura geométrica: el rectángulo al responder las preguntas: ¿Qué figuras se está formando con la cinta amarilla? ¿Cuántos lados tiene? ¿Cuántas esquinas tiene?
- Relaciona sus conocimientos previos de la figura geométrica: el rectángulo al observar las imágenes que estarán en el suelo, luego seleccionan solo una imagen que tenga la forma de la figura geométrica del rectángulo. (ANEXO 4)
- Identifica la figura geométrica: el rectángulo al seleccionar la imagen correcta y pegarla en la cartulina.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el rectángulo al seleccionar la imagen dentro de un grupo de imágenes y la pegaran en la cartulina.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo es la figura geométrica que aprendieron el día de hoy? ¿Les gustó conocer un poco más del rectángulo?
- Transferencia: En tu cocina busca objetos que tengan forma de la figura geométrica.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 4 (35 MIN)

Identificar la figura geométrica: el rectángulo en una actividad lúdica mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños se forman de dos grupos y forman la figura geométrica: el rectángulo con ayuda de su cuerpo al ritmo de la canción el rectángulo : <https://www.youtube.com/watch?v=VmVDSgKsI3U> (ANEXO 5)
- Luego los niños responden: ¿Qué figura geométrica han formado con ayuda de su cuerpo? ¿Cuántos lados tiene la figura geométrica formada?
- Los niños responden: ¿Habrá algún objeto dentro del aula de la misma forma?

PROCESO

- Percibe la información de la figura geométrica: el rectángulo, al caminar por la figura que está plasmada en el suelo con la ayuda de un maskingtape de color amarilla, donde deben ir desde el punto de inicio hasta el final llegando al mismo punto. (ANEXO 6)
- Reconoce las características de la figura geométrica: el rectángulo al responder la siguiente preguntas: ¿Reconocen la figura que está plasmada en el piso? ¿Cuántos lados tiene? ¿Todos sus lados son iguales?
- Relaciona sus conocimientos previos de la figura geométrica: el rectángulo al buscar objetos dentro del aula y los llevan dentro de la figura geométrica plasmada en el suelo con cinta maskingtape.
- Identifica la figura geométrica: el rectángulo al sentarse alrededor el rectángulo y mencionan que objetos ha recolectado, menciona su características.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el rectángulo al seleccionarla dentro de los objetos que recolectó y menciona sus características.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo es la figura geométrica que aprendieron el día de hoy? ¿Les gustó conocer un poco más del rectángulo?
- Transferencia: En casa buscarán objetos que tengan forma de rectángulo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 5 (35 MIN)

Identificar la figura geométrica: óvalo realizando una actividad lúdica mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños observan el video de “Las figuras geométricas planas para niños” <https://www.youtube.com/watch?v=SXONzObzFk0>
- Los niños responden: ¿Qué figuras geométricas mencionaron en el video? ¿Qué objetos aparecieron en el video?
- Luego responden: ¿El óvalo tendrá esquinas?

PROCESO

- Percibe la información de la figura geométrica: el óvalo, al caminar por la figura que está plasmada en el suelo con la ayuda de un maskingtape, donde deben partir desde el punto de inicio y recorrer toda la figura geométrica. Luego deberán pasar por la misma figura saltando con los pies juntos. (ANEXO 7)
- Reconoce las características de la figura geométrica: el óvalo al responder las siguientes preguntas: ¿El óvalo se parece al círculo? ¿Por qué? ¿El óvalo tiene lados? ¿El óvalo tendrá esquinas?
- Relaciona sus conocimientos previos de la figura geométrica: el óvalo, al observar varias figuras geométricas pegadas en el suelo, donde cada niño deberá bailar por todo el patio y cuando la canción pare deberá ir corriendo a pararse encima de la figura geométrica del óvalo, luego siguiendo la misma indicación deberá ir corriendo y por último deberá ir saltando hasta la figura geométrica. (ANEXO 8)
- Identifica la figura geométrica: el óvalo al buscar la figura geométrica del óvalo dentro de una piscina llena de pelotas de plástico donde habrá diferentes figuras geométricas. (ANEXO 9)

SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el óvalo al señalarlo en un grupo de objetos y menciona sus características.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil identificar la figura geométrica: el óvalo? ¿Cómo he superado las dificultades? ¿Cómo es la figura geométrica que aprendieron el día de hoy? ¿Qué pasos seguiste para identificar el óvalo?
- Transferencia: En casa busca objetos que tengan forma de la figura geométrica del óvalo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**ACTIVIDAD 6 (35 MIN)**

Identificar la figura geométrica: el óvalo al manipular material concreto mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños en el patio agarrados de las manos juegan y forman un óvalo entre todos y giran conservando la forma al ritmo de la canción.
- Los niños responden: ¿Qué figura han formado? ¿La figura tiene esquinas?
- Los niños responden: ¿Habría algún objeto dentro del aula de la misma forma?

PROCESO

- Percibe la información de la figura geométrica: el óvalo, observando y manipulando algunos objetos concretos con forma de óvalo (sandía, globo, espejo y aretes ovalados) **(ANEXO 10)**
- Reconoce las características de la forma de la figura geométrica: el óvalo al responder algunas preguntas: ¿Qué forma tendrá los objetos que han observado? ¿La figura geométrica tendrá alguna esquina? ¿Qué otros objetos conoces que tengan esa forma?
- Relaciona sus conocimientos previos de la figura geométrica: el óvalo, al buscar por todo el salón imágenes de objetos que tengan la forma de la figura con la ayuda de una lupa que tiene la silueta de un óvalo. **(ANEXO 11)**
- Identifica la figura geométrica: el óvalo al seleccionar dentro de un grupo la imagen del objeto que tiene forma de óvalo y menciona sus características.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el óvalo al seleccionar la imagen del objeto que tiene forma de óvalo y menciona sus características.
- Metacognición: Responden: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo es la figura geométrica que aprendieron el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil identificar la figura geométrica: el óvalo? ¿Qué pasos seguiste para identificar el óvalo?
- Transferencia: Busca en casa objetos que tengan forma de la figura geométrica: el óvalo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 7 (35 MIN)

Identificar la figura geométrica: el óvalo al manipular material concreto mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños juegan a “Simón dice” donde deberán buscar por todo el patio objetos que tengan forma de la figura geométrica el óvalo que previamente fueron escondidas.
- Los niños responden: ¿qué objetos encontraron? ¿Dónde estaban?
- Los niños responden: ¿Los objetos que encontraste tienen esquinas?

PROCESO

- Percibe la información de la figura geométrica: el óvalo, observando y manipulando fichas de cartón con la forma de la figura de diferentes tamaños. **(ANEXO 12)**
- Reconoce las características de la forma de la figura geométrica: el óvalo al responder algunas preguntas: ¿La figura geométrica del óvalo tendrá alguna esquina?
- Relaciona sus conocimientos previos de la figura geométrica: el óvalo, donde cada niño busca con los ojos vendados un óvalo entre todas las figuras geométricas que están en el suelo. **(ANEXO 13)**
- Identifica la figura geométrica: el óvalo al seleccionarla entre todas las figuras geométricas y mencionan sus características.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el óvalo al seleccionarla dentro de un grupo de diversas figuras geométricas y menciona sus características.
- Meta cognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo es la figura geométrica que aprendieron el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil identificar la figura geométrica: el óvalo? ¿Qué pasos seguiste para identificar el óvalo?
- Transferencia: Camino a casa buscarán objetos que tengan la forma geométrica del óvalo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 8 (35 MIN)

Identificar la figura geométrica: el rombo mediante una actividad plástica, mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños escuchan el cuento de la figura geométrica: el rombo (**ANEXO CUENTO 1**)
- Responden a las preguntas: ¿Por qué el rombo estaba triste? ¿En que se quería convertir el rombo? ¿Qué hizo Julio para ayudarlo?
- Los niños responden: ¿De qué otra forma podremos armar la figura geométrica: el rombo?

PROCESO

- Percibe la información de la figura geométrica del rombo, al observar y manipular diversos materiales concretos como : Goma, palillos, papel seda, pabilo (**ANEXO 14**)
- Reconoce las características de la figura geométrica: el rombo al responder las siguientes preguntas: ¿Todos los palillos son del mismo tamaño? ¿Cuántos lados tiene el rombo? ¿Qué figura geométrica armaran hoy? ¿Sus lados serán iguales o diferentes?
- Relaciona la forma geométrica: el rombo al armar su cometa siguiendo las indicaciones, donde une los palillos formando una cruz y amarra por el centro con pabilo para evitar que se mueva y deja una parte de pabilo para poder cargar la cometa, luego recortar un trozo de papel seda y lo pega encima de los palillos. (**ANEXO 15**)
- Identifica la figura geométrica: el rombo en la cometa que elaboró y menciona sus características.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el rombo al recolectar objetos que tenga la misma forma geométrica y menciona sus características.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué figura geométrica vimos hoy? ¿Cómo es la figura geométrica que aprendieron el día de hoy? ¿Te fue fácil o difícil la actividad?
- Transferencia: En casa buscarán objetos que tengan forma de rombo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 9 (35 MIN)

Identificar la forma geométrica: rombo manipulando material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños reciben dos triángulos de cartón, luego escuchan con atención una adivinanza: “Dos triángulos se han encontrado y jugando, jugando juntos se han quedado”
- Los niños responden: ¿Qué figura geométrica hemos formado? ¿La ha visto anteriormente? ¿Dónde?
- Los niños responden: ¿Cómo reconociste la figura geométrica del rombo? ¿Cuáles son sus características de la figura geométrica: el rombo?

PROCESO

- Percibe la información de la figura geométrica del rombo, al manipular algunos objetos concretos (aretes, señales de tránsito, cometa) (ANEXO 16)
- Reconoce las características de la figura geométrica: el rombo al responder algunas preguntas: ¿Qué forma tendrá los objetos que han manipulado? ¿La figura geométrica cuántos lados tendrá? ¿Qué otros objetos conoces que tengan esa forma?
- Relaciona con los conocimientos previos la forma geométrica: del rombo al buscar objetos dentro del aula con ayuda de su lupa en forma de rombo. (ANEXO 17)
- Identifica la figura geométrica: el rombo al seleccionarlo de un grupo objetos de diversas formas y lo llevan a su mesa de trabajo.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el rombo al recolectar objetos que tenga la forma geométrica y menciona sus características.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Te fue fácil o difícil encontrar objetos de la forma geométrica del rombo?
- Transferencia: Con ayuda de tus padres buscarán en casa objetos que tengan la forma geométrica: el rombo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 10 (35 MIN)

Identificar la figura geométrica: el rombo manipulando material concreto, mostrando independencia en la actividad realizada.

INICIO

- Los niños bailan al ritmo de la música con pañuelos en las manos, donde se les pide que realicen la forma geométrica: el rombo en el aire moviendo el pañuelo. (ANEXO 18)
- Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué forma geométrica han formado con ayuda de los pañuelos? ¿Cuántos lados tiene la forma geométrica que acaban de hacer?
- Los niños responden: ¿Qué objetos tienen la forma de la figura geométrica: el rombo?

PROCESO:

- Percibe la información de la figura geométrica: el rombo pasando por la figura que está trazada en el suelo con maskingtape de color azul, donde deben recorrer desde el punto de inicio hasta llegar al mismo punto al finalizar. (ANEXO 19)
- Reconoce las características de la figura geométrica: el rombo, al responder las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama la figura geométrica por la cual acaban de pasar? ¿Cuántos lados tiene la figura geométrica: el rombo? ¿Todos sus lados serán iguales?
- Relaciona con los conocimientos previos la forma geométrica: el rombo, buscando objetos en el salón con ayuda de su lupa de la forma geométrica: el rombo.
- Identifica la figura geométrica: el rombo al seleccionarlo de un grupo objetos de diversas formas y lo llevan a su mesa de trabajo. Luego con ayuda de sorbetes arman el contorno de los objetos.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: el rombo al seleccionarlo de un grupo objetos de diversas formas y lo llevan a su mesa de trabajo. Luego con ayuda de sorbetes arman el contorno de los objetos.
- Metacognición: ¿Te gustó la actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Qué objetos encontraste que tengan la figura geométrica: el rombo? ¿Fue fácil o difícil identificar la figura geométrica?
- Transferencia: Busca en casa objetos que tengan forma de rombo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**ACTIVIDAD 11 (35 MIN)**

Agrupar siguiendo tres criterios mediante una dinámica, mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños se dirigen al patio donde se realizará el juego “El barco se hunde” el juego consiste donde todos se convierten en marineros y están en un barco navegando y cuando se grita la frase: “el barco se hunde” pero se salvan sólo los... (Mencionando una característica: aquellos que tengan zapatillas blancas.
- Los niños responden: ¿Que tenían que hacer los marineros? ¿Qué marinero se salvó? ¿Por qué quedan pocos niños?
- Los niños responden: ¿Cuál es el objetivo del juego?

PROCESO

- Percibe las características de cada uno de sus compañeros al observarse unos con otros.
- Identifica las características de cada uno de ellos, mencionando el color de su cabello, ojos, color de zapatillas, largo de su cabello, quién usa lentes etc.
- Selecciona qué criterio utilizará para agruparse con sus compañeros (color de zapatillas, color de polo, etc.)
- Agrupa según el criterio elegido al realizar el juego “El Dime cómo eres y te diré en qué grupo estás” los niños se agruparán de acuerdo a una característica que tengan en común ejemplo: los niños que tengan zapatillas blancas, las que tenían lentes, los que usan short y menciona cuál fue el criterio escogido. (ANEXO 20)

SALIDA

- Evaluación: Agrupa según el criterio al realizar el juego “El Dime cómo eres y te diré en qué grupo estás”, los niños se agrupan de acuerdo a una característica que tenga.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo fue el trabajo en grupo? ¿Te fue fácil o difícil la actividad?
- Transferencia: En casa con ayuda de un adulto agrupamos objetos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 12 (35 MIN)

Agrupar los objetos siguiendo tres criterios manipulando material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños salen al patio y observan cuatro ula-ula de diferentes colores en el suelo, donde bailan al compás de la canción por todo el patio y cuando la canción para se buscan algún criterio de agrupación para formar grupos con sus compañeros y ubicarse dentro de un ula-ula. **(ANEXO 21)**
- Los niños responden: ¿De qué forma se agruparon? ¿Cuántos grupos formaron al principio?
- Los niños responden: ¿De qué manera podrán agrupar los objetos del salón?

PROCESO

- Percibe observando los objetos: una manzana, plátano, pera, mandarina, naranja, fresa, uvas, kiwi, brócoli, lechuga, tomate, pepinillo, papa, yuca, camote, pimiento y ají amarillo que están sobre la mesa. **(ANEXO 22)**
- Identifica las características observando y manipulando las frutas y verduras, mencionando su color, tamaño y forma.
- Selecciona qué criterio (color, tamaño, forma, etc.) Se utilizará para agrupar las frutas y verduras.
- Relaciona las características de los objetos con el criterio elegido.
- Agrupa según el criterio elegido y coloca todos los objetos que pertenecen a cada grupo colocándolos en diferentes cestas y menciona cuál fue el criterio escogido.

SALIDA

- Evaluación: Agrupa objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio elegido.
- Metacognición: ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste? ¿De qué manera pueden agrupar todos los objetos del salón?
- Transferencia: En casa agrupan los objetos que están en su cuarto y recuerdan qué criterio utilizaron.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 13 (35 MIN)

Agrupar las figuras geométricas siguiendo tres criterios manipulando material concreto, mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños buscarán las figuras geométricas que se encuentran escondidas en el patio, Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figuras geométricas encontraron? ¿Todas serán del mismo tamaño? ¿Tendrán el mismo color? (ANEXO 23)
- Los niños responden: ¿Que pueden hacer con las figuras geométricas que han encontrado? ¿Ustedes creen que podrán juntarse todos aquellos que encontraron los círculos? ¿Qué pasaría si se juntaran por tamaños? ¿Cómo lo harían?

PROCESO

- Percibe observando y manipulando los bloques lógicos de las figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo los cuales tendrán diferentes tamaños y colores. (ANEXO 24)
- Identifica las características de las figuras geométricas mencionando su color, tamaño y forma.
- Selecciona qué criterio (color, tamaño, forma, etc.) utilizará para agrupar los bloques lógicos.
- Relaciona las características de los objetos con el criterio elegido.
- Agrupa según el criterio elegido y coloca todos los objetos que pertenecen a cada grupo colocándolos en diferentes aros y menciona cuál fue el criterio escogido.

SALIDA

- Evaluación: Agrupa objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio escogido.
- Metacognición: ¿Que han aprendido sobre el tema tratado? ¿Fue fácil o difícil la actividad? ¿Cómo he superado las dificultades?
- Transferencia: Los niños en casa con ayuda de un adulto podrán agrupar sus juguetes eligiendo su criterio libremente.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 14 (35 MIN)

Ordenar los útiles escolares mediante una actividad lúdica mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños forman dos grupos para la actividad, donde un grupo observa desde su sitio y el otro grupo forma una fila y a cada uno se le entrega una pelotita de diferente color, al primer niño se le entrega una pelotita de color rojo, al siguiente de color azul, al siguiente de color rojo, al siguiente de color azul y así sucesivamente hasta llegar al último niño. **(ANEXO 25)**
- Los niños responden: ¿De qué color son las pelotitas? ¿Se repiten? ¿Por qué creen que se repite?
- Los niños responden: ¿Qué creen que habrán formado?

PROCESO

- Percibe observando y manipulando diferentes objetos que encuentren dentro de su cartuchera: regla, borrador, tajador y tijera. **(ANEXO 26)**
- Identifica la secuencia de los útiles escolares que estará sobre la mesa de trabajo.
- Relaciona la secuencia de la mesa con los útiles escolares que se les entregó y responden: ¿Qué objetos observas? ¿Qué objetos tienes tú?
- Ordena de acuerdo al patrón que está sobre la mesa, colocando los útiles escolares siguiendo el orden al responder: ¿Qué útil escolar sigue? ¿Por qué no puede seguir otro útil escolar?

SALIDA

- Evaluación: Ordena los útiles escolares creando una nueva secuencia.
- Metacognición: ¿Te gustó la sesión? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa busca con qué objetos puedes hacer una secuencia.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 15 (35 MIN)

Ordenar elementos mediante material concreto y gráfico cumpliendo los trabajos mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños salen al patio llevando cada uno un globo de diferente color y observan que en el piso hay cuatro globos; el primero de globo rojo, el segundo de color azul, el tercero de color rojo y el último de color azul.
- Los niños responden: ¿Qué pueden hacer con los globos? ¿Alguien tiene un globo de color azul o rojo?
- Los niños responden: ¿Qué pasa con los círculos de colores en el suelo? ¿Quién podrá continuar con la secuencia?

PROCESO

- Percibe observando la secuencia de paletas de helado de varios colores: rojo, morado, amarillo y anaranjado. (ANEXO 27)
- Identifica el patrón de la secuencia de las paletas de helados que está colocado en la pizarra.
- Relaciona la secuencia de las paletas de helado de diferentes colores que se les entregó y responden: ¿Qué colores de paletas observas en la pizarra? ¿Qué colores de paletas tienes tú?
- Ordena de acuerdo al patrón que está en la pizarra, colocando las paletas de helados siguiendo el orden al responder: ¿Qué color de helado sigue? ¿Por qué no es otro color? (ANEXO 28)

SALIDA

- Evaluación: Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó.
- Metacognición: ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa busca con qué objetos puedes hacer una secuencia.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 16 (35 MIN)

Ordenar los medios de transportes mediante una actividad lúdica mostrando constancia en el trabajo

INICIO

- Los niños se dirigen al patio y realizan el juego del tren de los medios de transporte, para ello cada niño tendrá un medio de transporte diferente: carro, avión, barco y bicicleta. Cuatro niños inician formando el tren, donde el orden será: bicicleta, barco, carro y avión, luego los demás niños irán uniéndose al compás de la música teniendo en cuenta la secuencia que dirigen los primeros cuatro niños. **(ANEXO 29)**
- Los niños responden: ¿Qué hicieron en el patio? ¿De qué trato el juego? ¿Qué hicieron en el juego?
- Respondan las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido? ¿Has oído hablar de las secuencias? ¿En el juego han hecho secuencias?

PROCESO

- Percibe observando las imágenes de los medios de transporte, donde cada niño tendrá en su mesa de trabajo fichas de los medios de transporte los cuales serán: avión, tren, barco y scooter. Luego observa en la pizarra una tira donde se encuentra una secuencia de las imágenes de los medios de transporte, donde el orden será: dos bicicletas, un avión, un barco, dos bicicletas, un avión y un barco
- Identifica la secuencia de los medios de transporte que estará colocado en la pizarra.
- Relaciona la secuencia que está en la pizarra con las fichas que se les entregó y responden: ¿Quiénes tienen las fichas de las bicicletas? ¿Quiénes tienen las fichas de los aviones? ¿Quiénes tienen las fichas de los barcos?
- Ordena de acuerdo al patrón que está en la pizarra, colocando las fichas de los medios de transporte siguiendo el orden al responder: ¿Qué medio de transporte continúa? ¿Quién tiene la ficha de ese medio de transporte? ¿Por qué no puede continuar otro medio de transporte? ¿De qué otra forma pueden ordenar las fichas? Luego en grupos formarán una nueva secuencia con la ayuda de las fichas mencionando cuál es el orden. **(ANEXO 30)**

SALIDA

- Evaluación: Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó.
- Metacognición: ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa con ayuda de un adulto crearán una secuencia de los objetos que tengan en casa y responden la siguiente pregunta: ¿Para qué me sirve lo aprendido?

3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

ANEXO 1:



[S](#)

ANEXO 2:



ANEXO 3:



ANEXO 4:

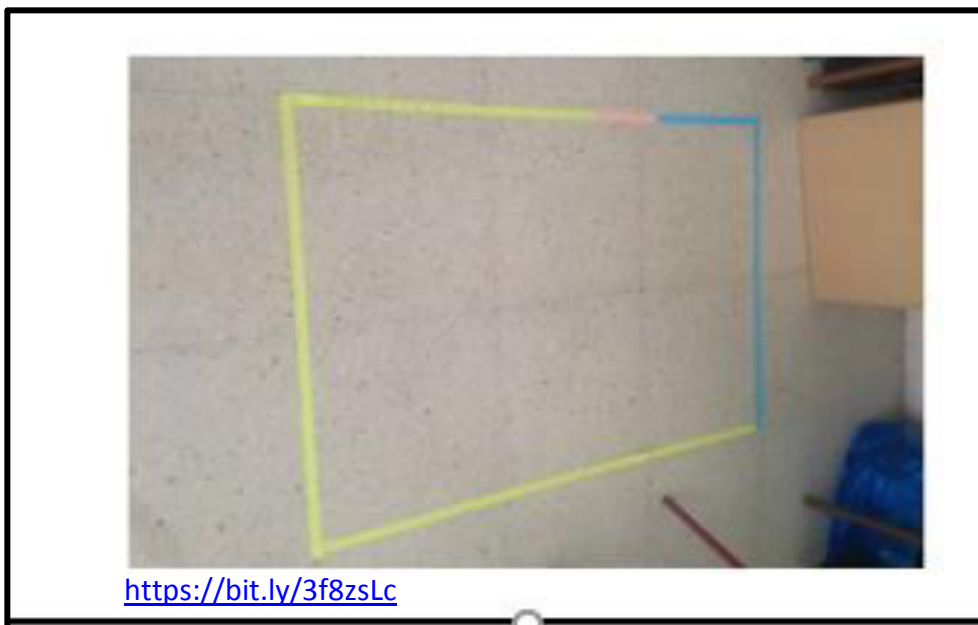
			
RECTANGULO	SOBRES	FOLDERS	LAPTOP
			
PIZARRA	MALETIN	COFRE	BANDEJA
			
TELEVISOR	BANCA	CAJA	CAMA

<https://bit.ly/3lJi8xF>

ANEXO 5:



ANEXO 6:



ANEXO 7:



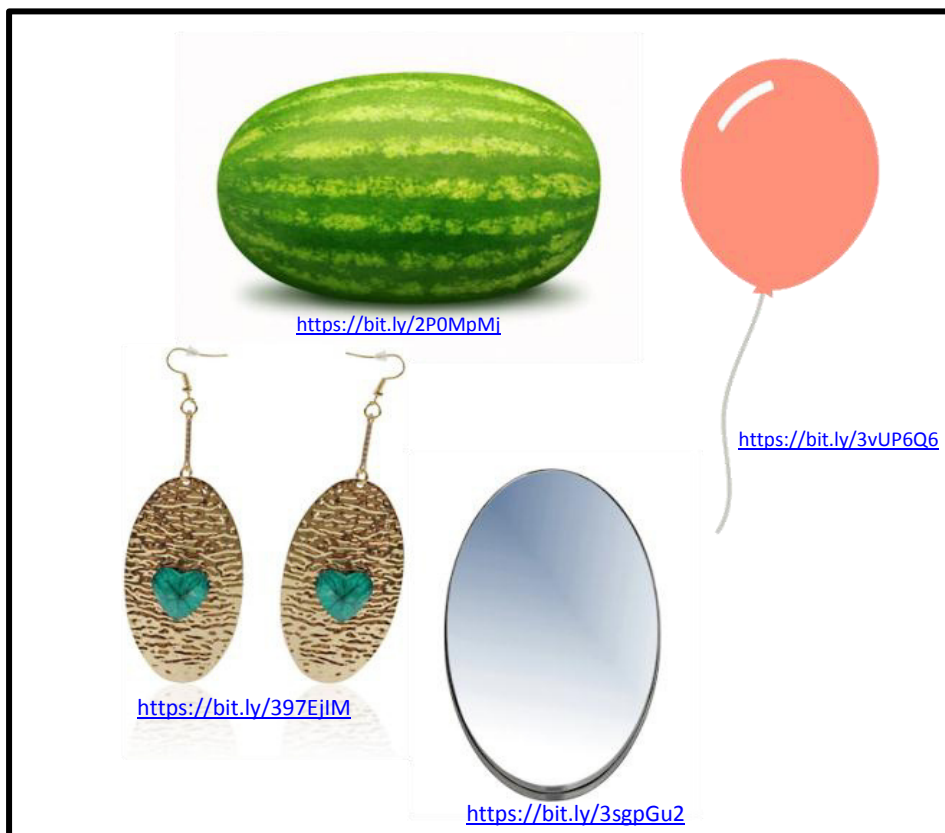
ANEXO 8:



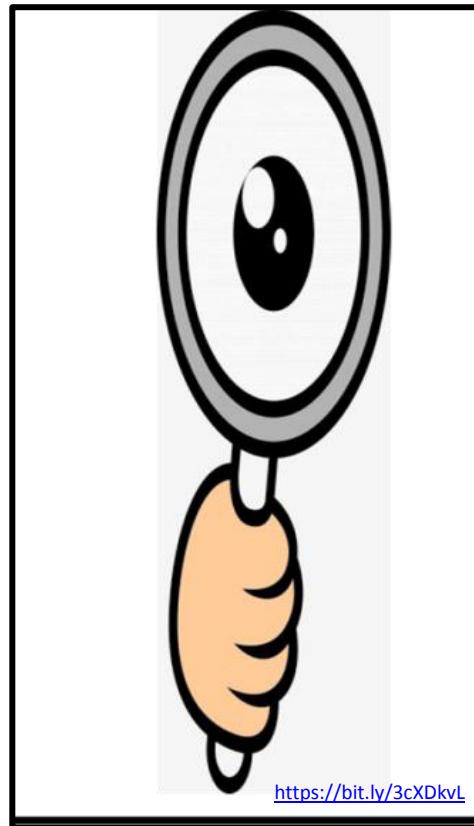
ANEXO 9:



ANEXO 10:



ANEXO 11:



ANEXO 12:



ANEXO 13:



ANEXO 14:



ANEXO 15:



ANEXO 16:



ANEXO 17:



ANEXO 18:



ANEXO 19:



ANEXO 20:



ANEXO 21:



ANEXO 22:

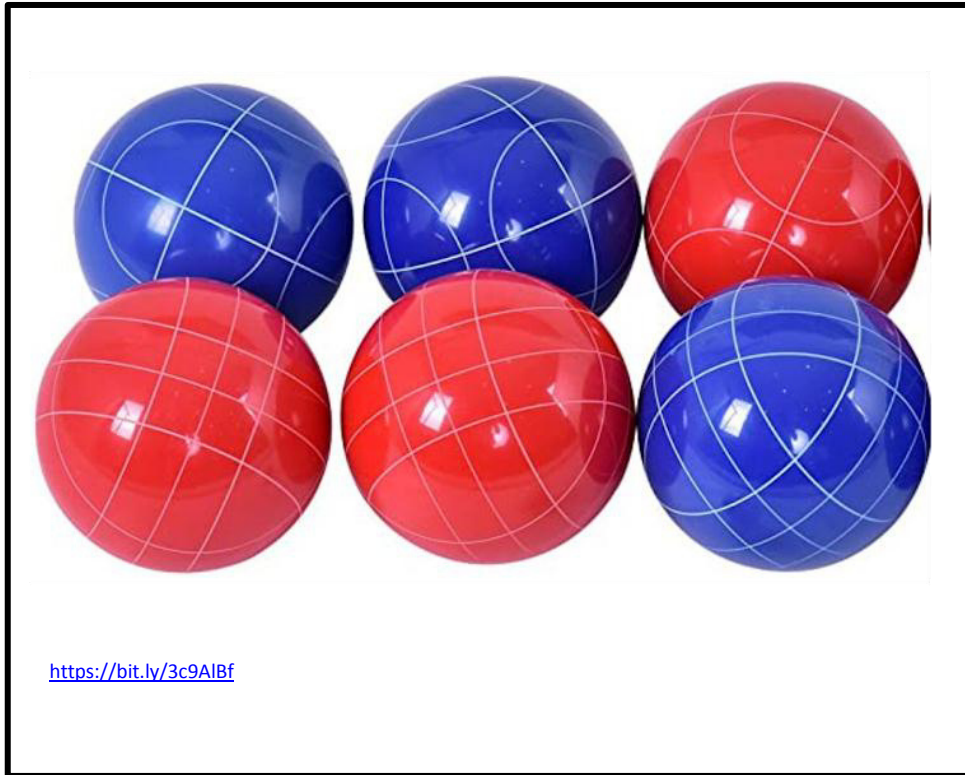


ANEXO 23:



ANEXO 24:



ANEXO 25:**ANEXO 26:**

ANEXO 27:



ANEXO 28:



ANEXO 29:



ANEXO 30:



ANEXO CUENTO

¿Y SI ME CONVIERTO EN COMETA?

Había una vez, un rombo que estaba triste porque tenía un sueño el cual era en poder convertirse en cometa pues él quería subir hasta las nubes y conocer el cielo, pero no podía. Entonces un día pasaba por ahí un niño de nombre Jaimito el cual lo vio tan triste y le pregunto: ¿Por qué estás tan triste rombo? Y a lo que el rombo le respondió: Porque tengo un sueño el cual es en que quiero convertirme en cometa. Entonces Jaimito fue a su casa y con ayuda de algunos objetos le colocó palos, pabilo y con ayuda de su super goma la pegó, así la transformó en una cometa. Ambos salieron al campo y el aire soplo tan fuerte que el rombo convertido en cometa se elevó tanto que casi llega hasta el sol. El rombo estaba tan feliz porque de arriba podía ver las casas y los árboles. Pero Jaimito ya tenía que irse a casa y comenzó a enrollar el pabilo haciendo que el rombo baje hasta llegar al suelo, el rombo quedó fascinado de haberse convertido en una cometa.



3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.

Actividad 5: Identifica la figura geométrica: el óvalo al señalarlo de un grupo de objetos y menciona sus características. (EVALUACIÓN DE PROCESO)

AD	Identifica la figura geométrica: el óvalo al señalarlo de un grupo de objetos y menciona sus características con autonomía.
A	Identifica la figura geométrica: el óvalo al señalarlo de un grupo de objetos y menciona sus características.
B	Identifica la figura geométrica: el óvalo al señalarlo de un grupo de objetos y menciona sus características con ayuda.
C	Muestra dificultad al identificar la figura geométrica: el óvalo al señalarlo de un grupo de objetos y menciona sus características

Actividad 8: Identifica la figura geométrica: el rombo al recolectar objetos que tenga la misma forma geométrica y menciona sus características. (EVALUACIÓN FINAL)

AD	Identifica la figura geométrica: el rombo al mencionar cuantos lados y vértices tiene y cómo son sus lados con autonomía.
A	Identifica la figura geométrica: el rombo al mencionar cuantos lados y vértices tiene y cómo son sus lados.
B	Identifica la figura geométrica: el rombo al mencionar cuantos lados y vértices tiene y cómo son sus lados con ayuda.
C	Muestra dificultad al identificar la figura geométrica: el rombo al mencionar cuantos lados y vértices tiene y cómo son sus lados.

Actividad 12: Agrupa objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio elegido (EVALUACIÓN DE PROCESO)

AD	Agrupar objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio elegido de manera autónoma.
A	Agrupar objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio elegido.
B	Agrupar objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio elegido con ayuda
C	Muestra dificultad al agrupar objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color)

Actividad 13: Agrupa objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio escogido. (EVALUACIÓN FINAL)

AD	Agrupar objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio escogido de manera autónoma. (EVALUACIÓN FINAL)
A	Agrupar objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio escogido.
B	Agrupar objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color) y menciona cuál fue el criterio escogido con ayuda
C	Muestra dificultad al agrupar objetos en función a tres atributos (tamaño, forma y color)

Actividad 15: Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó. (EVALUACIÓN DE PROCESO)

AD	Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó con autonomía.
A	Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó.
B	Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó con ayuda.
C	Muestra dificultad al ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó.

Actividad 16: Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó. (EVALUACIÓN FINAL)

AD	Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó con autonomía.
A	Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó.
B	Ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó con ayuda.
C	Muestra dificultad al ordena una secuencia de tres elementos describiendo el patrón que utilizó.

3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades

3.2.2.1. Programación de proyecto

1. Datos informativos

Nivel: Inicial

Grado: 5 años

Secciones: Rojo

Área: Matemática

Título del proyecto: “Me divierto aprendiendo Matemáticas”

Temporización: 3 semanas

Profesores: Carmen Bazalar y Carla Cabell

2. Situación problemática

En la institución educativa de San Juan de Miraflores, la profesora ha observado que un gran porcentaje de estudiantes del salón de 5 años presentan dificultades al retornar a las clases presenciales, ya que muchos de ellos prefieren que las clases sean virtuales porque de ese modo utilizan una tablet o laptop y además están sentados en una silla sin hacer actividades psicomotrices. Asimismo, muestran desinterés por explorar su entorno, así como la manipulación de objetos. Ante esta situación se ha considerado realizar este proyecto denominado “Me divierto aprendiendo Matemáticas” con el objetivo de fomentar en los niños el aprender de una manera dinámica mediante la elaboración de materiales lúdicos con material reciclable para el salón.

Este proyecto está orientado a desarrollar habilidades matemáticas, en donde el niño utilice el juego y la manipulación de material concreto como recursos de aprendizaje indispensable que le permitirán resolver pequeños problemas y construir nuevos aprendizajes como pesado y liviano, nociones temporales y nociones espaciales.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> ● Obtiene información del texto oral. ● Infiere e interpreta información del texto oral. ● Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ● Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ● Interactúa estratégicamente 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. Ejemplo:</p>

		<p>con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>Sergio comenta que las vacas que vio en el paseo del salón eran muy grandes, algunas tenían cachos y olían horrible, mientras se tapa la nariz con su mano”.</p>
COMUNICACIÓN	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Ejemplo: El docente les ha narrado el cuento Buenas noches, gorila de Peggy Rathmann, y los niños desean representar el cuento, Sandra experimenta con movimientos ágiles y grandes para hacer de gorila, y Natalia práctica gestos para hacer de guardián. Ambas se juntan para hacer un diálogo.
			<ul style="list-style-type: none"> • Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Ejemplo: Después de observar objetos de cerámica creados por artistas de su comunidad, Julio ha hecho un corazón para su mamá con arcilla y témpera. Le comenta a la docente y a sus compañeros cómo lo hizo. Les dice que lo que más le gustó de todo fue pintar con témpera. Además dice que le gusta el camión que creó Renato, porque es muy grande y tiene muchos colores.

MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> ● Traduce cantidades a expresiones numéricas. ● Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ● Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño, después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles.</p>
			<p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.</p>
	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> ● Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ● Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ● Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>
	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> ● Se valora a sí mismo. ● Autorregula sus 	<p>Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las</p>

PERSONAL SOCIAL		emociones.	diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones. Ejemplo: Durante el juego una niña dice que no la atraparán porque ella corre muy rápido.
			Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Ejemplo: El niño dice que está molesto porque en casa le llamaron la atención por no tomar rápido el desayuno.
	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> ● Interactúa con todas las personas. ● Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ● Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.

4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Diagnóstico con los estudiantes sobre el problema que hay en el salón	Mediante la actividad de pesado y liviano, al observar si los niños participan de la actividad y realizando preguntas como: ¿todos participaron de la actividad?	<ul style="list-style-type: none"> ● Pizarra ● Proyector ● Imágenes
Presentación del problema (causas y consecuencias).	Al recolectar todo el material reciclable que encontrarán en el patio.	<ul style="list-style-type: none"> ● Video ● Proyector

<p>Analizar la realidad que hay en el entorno escolar en las sesiones</p>	<p>Al fabricar las botellas sensoriales con material reciclable que estarán en un espacio en el salón para que los niños puedan manipularlo en cualquier momento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Proyector ● Vídeo
<p>Organizarse para elaborar los materiales lúdicos</p>	<p>Buscar materiales que puedan utilizar para elaborar los materiales lúdicos con material reciclable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papeles ● Goma ● Tempera ● Cartones ● Botellas ● Piedras ● Plumas ● Tapas de botella ● Conos de papel ● Caja de huevo de cartón
<p>Crean un espacio para guardar sus materiales lúdicos</p>	<p>Busca un espacio en el salón, donde esté al alcance de todos los niños para decorar, y colocar los materiales hecho por ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Papelografos ● Cartón ● Hojas de colores ● Plumones ● Goma ● Cajas
<p>Exposición de los materiales lúdicos</p>	<p>Realizando una exposición de los materiales en el patio de la institución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Balanza casera ● Botellas sensoriales ● Bolos de material reciclable ● Caja de conteo

3.2.2.1. Programación del proyecto

PROYECTO DE APRENDIZAJE N°1		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparación de objetos según su masa: pesado, liviano. <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales: juntos-separados. - Secuencia temporal: hoy y mañana. 	<p>Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organizadores de información.</p> <p>Relaciona entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones “es más grande que” – “es más pequeño que”, “es más alto que” - “es más bajo que”, “pesa menos que” - “pesa más que”.</p> <p>Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales, cerca - lejos, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio.</p>	
CAPACIDADES – DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1.CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Relacionar <p>2.CAPACIDAD: ORIENTACIÓN- ESPACIO TEMPORAL Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar sentido de orientación 	<p>1. Valor: Respeto Actitud</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aceptar distintos puntos de vista. <input type="checkbox"/> Escuchar con atención. <p>2. Valor: Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ayudar a los demás. <input type="checkbox"/> Mostrar aprecio e interés por los demás. 	

3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
<p>ACTIVIDAD 1 (35 MIN)</p> <p>Relaciona según su masa: pesado y liviano al manipular un material concreto aceptando distintos puntos de vista.</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan y manipulan dos bolsas de tela, una de color rojo y otra de color azul del mismo tamaño, donde cada niño carga las bolsas sin ver que hay dentro de ellas. <p>(ANEXO 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden: ¿Quiénes participaron de la actividad? ¿Qué hicieron? ¿Ambas bolsas tienen el mismo tamaño? ¿Qué bolsa pesa más? ¿Qué creen que hay adentro? - Los niños responden: ¿Todos los objetos pesan igual? <p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe mediante la observación los materiales que están sobre cada mesa de los 4 grupos de trabajo, donde en cada una hay: una botella de plástico grande, piedras grandes, piedras pequeñas, dos tapers, pabilo y una varilla de madera. (ANEXO 2) - Identifica las características de los objetos respondiendo la siguiente pregunta: ¿qué objetos observaste en la mesa? ¿Qué podemos hacer con ellos? Luego cada grupo arma una balanza casera donde colocan todas las piedras en la botella hasta la mitad, luego colocan la varilla de madera por la botella y amarran con el pabilo los tapers. - Establece las relaciones de los objetos (una piedra grande y 20 piedras pequeñas) según su masa: pesado y liviano al compararlos con la ayuda de la balanza casera, luego responde: ¿Qué piedras son más pesadas? - <p>SALIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación: Establece las relaciones de los objetos (una piedra grande y 20 piedras pequeñas) según su masa: pesado y liviano al compararlos con la ayuda de la balanza casera. - Metacognición: ¿Todos quisieron participar en la actividad? ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Fue fácil o difícil relacionar el peso de cada uno de los objetos? ¿Cómo superaste las dificultades? ¿Qué pasos seguiste para relacionar el peso de los objetos? - Transferencia: Busca dos objetos para comparar según su masa: pesado y liviano con ayuda de su balanza casera.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 2 (35 MIN)

Relacionar según su masa: pesado y liviano al manipular un material concreto aceptando distintos puntos de vista.

INICIO

- Los niños recogen en el patio varios objetos pesados y livianos como, por ejemplo: hojas de plantas, botellas de plástico, bolsas con arena adentro, piedras grandes y ramas de los árboles.
- Los niños responden: ¿Todos ayudaron a recoger los materiales? ¿Qué objetos recogiste? ¿Dónde estaban? ¿Qué forma tienen? ¿De qué color son?
- Los niños responden: ¿Todo pesará igual?

PROCESO

- Percibe mediante la observación los materiales que están sobre la mesa: diez botellas de plástico, piedras pequeñas, bolsas de plástico, plumas, envolturas, hojas de plantas, agua, aceite, arena, ramas y sorbetes. **(ANEXO 3)**
- Identifica las características de los objetos respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué objetos observaste en la mesa? ¿Cómo son? ¿Qué podemos hacer con ellos? Luego los niños se dividen en 5 grupos, donde se les reparte los materiales y en cada grupo arman dos botellas colocando los objetos dentro de ellas, logrando una botella llena de bolsas de plásticos, una botella con piedras pequeñas, una botella con plumas, una botella llena de envolturas, una botella llena de hojas de plantas, una botella llena de agua con aceite, una botella llena de arena, una botella llena de ramas y una botella llena de sorbetes. **(ANEXO 4)**
- Establece las relaciones de los objetos (una botella con plumas, una botella llena de arena, una botella llena de envolturas, una botella llena de hojas de plantas, una botella llena de agua con aceite, una botella llena de arena, una botella llena de ramas y una botella llena de sorbetes) según su masa: pesado y liviano al compararlos con la ayuda de la balanza casera, luego responde: ¿Qué botella pesa más? ¿Por qué crees que pesa más? ¿Qué objeto tiene adentro?

SALIDA

- Evaluación: Establece las relaciones de los objetos (una botella con plumas, una botella llena de arena, una botella llena de envolturas, una botella llena de hojas de plantas, una botella llena de agua con aceite, una botella llena de arena, una botella llena de ramas y una botella llena de sorbetes) según su masa: pesado y liviano al compararlos con la ayuda de la balanza casera.
- Metacognición: ¿Todos quisieron participar en la actividad? ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Cómo superaste las dificultades? ¿Qué pasos seguiste para relaciones el peso de los objetos?
- Transferencia: Busca en casa dos objetos que puedas pesarlo con la ayuda de la balanza casera.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 3 (35 MIN)

Relacionar según su masa: pesado y liviano al manipular un material lúdico aceptando distintos puntos de vista.

INICIO

- Los niños manipulan dos globos, el globo con el número uno estará inflado, pero dentro tendrá un poco de arena, y el globo con el número dos estará inflado sin nada adentro. Los niños manipulan los globos pasándolo uno por uno.
- Respondan las siguientes preguntas: ¿Todos manipularon ambos globos? ¿Ambos globos lo sintieron igual? ¿Los dos globos tienen el mismo tamaño?
- Los niños responden: ¿Cómo saben que globo pesa más que el otro? ¿Cómo se puede saber el peso de los objetos?

PROCESO

- Percibe mediante la observación y la manipulación los materiales: botellas, piedras y temperas (ANEXO 5)
- Identifica las características de los objetos respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué objetos has manipulado? Luego los niños pintan las botellas dejándola secar para luego llenar las botellas de piedras, unas botellas serán llenas por completo, otras a la mitad, algunas solo con pocas piedras y otras vacías. (ANEXO 6)
- Establece relaciones de los objetos (la botella llena con piedras) según su masa: pesado y liviano al compararlas con la manipulación de los objetos y una balanza casera luego responden: ¿Qué botellas son más pesadas?
-

SALIDA

- Evaluación: Relaciona según su masa: pesado y liviano, al comparar dos objetos.
- Metacognición: ¿Todos participaron de la actividad de hoy? ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo? ¿Podemos pesar los objetos de otra manera?
- Transferencia: Busca dos objetos para comparar según su masa: pesado y liviano con ayuda de su balanza casera.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 4 (35 MIN)

Muestra sentido de orientación la noción espacial juntos- separados mediante un juego lúdico muestran constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños se dirigen al patio al son de la música: <https://www.youtube.com/watch?v=AzXgPWSaLfs>
- En el patio jugaran el juego de “Simón dice” donde se le darán las siguientes indicaciones:
 - o Simón dice que se junten de dos personas
 - o Simón dice que se junten de tres personas
 - o Simón dicen que se separen dando 10 pasos a la derecha
 - o Simón dice que se junten de 6 personas
 - o Simón dice que se separen dando saltos
- Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron con ayuda de su cuerpo? ¿Qué te pide el juego de Simón? ¿Lograron identificar qué acciones están haciendo?
- Los niños responden: ¿Hoy la clase de que tratará?

PROCESO

- Percibe visualmente los objetos que se encuentran dispersos por el patio: boliches de colores y pelotas de colores. (ANEXO 7)
- Identificar elementos de las nociones espaciales: juntos- separados, al seguir las indicaciones:
 - o Los boliches de color azul estarán separados de los boliches blancos
 - o Los boliches amarillos estarán juntos a los boliches azules
 - o Los boliches rojos estarán juntos con las pelotas.
- Muestran sentido de orientación al mencionar las nociones espaciales: juntos-separados, respondiendo a las preguntas: ¿Cómo se encuentran los boliches blancos? ¿Juntos o separados? ¿Cómo se encuentran los boliches rojos con las pelotas? ¿Juntos o separados?

SALIDA

- Evaluación: Muestran sentido de orientación al mencionar las nociones espaciales: juntos- separados, respondiendo a las preguntas
- Meta cognición: ¿Lograron identificar la posición de los boliches? ¿Fue fácil o difícil identificar si estaban juntos o separados los objetos? ¿Cuál actividad te gusto más?
- Transferencia: Al término de la clase guardan los boliches juntos en una caja y las pelotas la separaran guardándolas por el salón.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 5 (35 MIN)

Mostrar sentido de orientación la noción espacial juntos- separados mediante la manipulación de material concreto muestran constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños se dirigen al patio donde encontraran varias pelotas de color: Rojo, amarillo, verde y azul. Luego se dividirán en dos grupos (**ANEXO 8**)
- Luego se les dará las indicaciones:
- El grupo A separa las pelotas verdes por todo el patio y el grupo B juntan las pelotas amarillas con las verdes
- El grupo B separan las pelotas rojas por el patio y el grupo A junta las pelotas rojas con las pelotas verdes, las indicaciones las realizarán al son de la música.
- -Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Todos trabajaron en el equipo? ¿Lograron identificar qué acciones están haciendo? ¿Qué acciones hicieron con las pelotas?
- - Los niños responden: ¿Hoy la clase de que tratara?

PROCESO

- Percibe visualmente los objetos que se encuentran sobre la mesa: jabas de huevo, bolitas de colores hechas con papel crepe.
- Identificar elementos de las nociones espaciales: juntos- separados, al separar y juntar las bolitas de papel crepe dentro de la jaba de huevo, los niños seguirán las indicaciones:
 - o Juntar todas las bolitas de color rojo en la primera línea de la jaba de huevos. (**ANEXO 9**)
 - o Luego separar las bolitas de color amarillo dejando un espacio en la jaba de huevos.
- Muestra sentido de orientación al mencionar las posiciones en la cual se encuentran las bolitas dentro de la jaba de huevos. Respondiendo a las preguntas ¿Cómo se encuentran las bolitas de color rojo? ¿Cómo se encuentran las bolitas de color amarillo?

SALIDA

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al mencionar las posiciones en la cual se encuentran los objetos en la jaba de huevos respondiendo a las preguntas.
- Metacognición: ¿Lograste identificar la posición de las bolitas dentro de la jaba? ¿Fue fácil o difícil de identificar las posiciones de las bolitas? ¿Todos sus compañeros trabajaron por igual?
- Transferencia: En casa con ayuda de papa o mama juntaran y separaran los cubiertos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 6 (35 MIN)

Mostrar sentido de orientación en la noción espacial juntos- separados en una actividad lúdica escuchando con atención.

INICIO

- Los niños salen al patio con un globo cada uno, donde bailan al ritmo de la canción y al escuchar la indicación realizan lo que se les pide: “Coloca tu globo junto a un compañero” “Coloca tu globo separado de un compañero” “Colócate cerca un compañero” “Coloca tu globo cerca de la caja” “Coloca tu globo separado de la caja”
- Los niños responden: ¿Qué hicieron con los globos? ¿Dónde colocaste tu globo cuando te dijeron que lo ubiques separado de la caja?
- Los niños responden: ¿Tus pies están juntos o separados del suelo?

PROCESO

- Percibe visualmente los objetos que se encuentran esparcidos en el patio: ula- ulas
- Identifica el lugar donde debe ubicarse (dentro del ula-ula) para poder realizar la actividad en el patio. (ANEXO 10)
- Muestra sentido de orientación al mencionar la posición en la que se encuentran, respondiendo a las preguntas: ¿Cómo se encuentran tus pies ahora? ¿Juntos o separados?

SALIDA

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al mencionar la posición en la que se encuentran, respondiendo a las preguntas: ¿Cómo se encuentran tus pies ahora? ¿Juntos o separados?
- Metacognición: Los niños responden: ¿Te gustó la actividad? ¿Fue fácil o difícil armar la balanza? ¿Cómo superaste las dificultades?
- Transferencia: Cuando llegues a casa observarás que objetos están junto a tu cama.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**ACTIVIDAD 7 (35 MIN)**

Identificar la secuencia temporal: hoy y mañana en una actividad lúdica cumpliendo con los trabajos asignados.

INICIO

- Los niños realizarán una asamblea donde se dialogará sobre las actividades que realizaron durante el día y luego conversan sobre qué actividades les gustaría realizar el día de mañana.
- Los niños responden: ¿Qué otras actividades te gustaría hacer mañana?
- Los niños responden: ¿Qué día es hoy? Luego marca en el calendario la fecha.

PROCESO

- Percibe observando su calendario de actividades del proyecto. **(ANEXO 11)**
- Reconoce las características del calendario de actividades de su proyecto al responder algunas preguntas: ¿Qué imágenes observas? ¿Qué actividades realizaremos el día de mañana?
- Relaciona las actividades que realizaron el día de ayer y las actividades que realizarán mañana con otras actividades que realizaron en sus casas.
- Identifica la secuencia temporal: hoy y mañana al señalar la imagen de la actividad que realizara mañana y la imagen de la actividad que realizo ayer.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la secuencia temporal: hoy y mañana al señalar la imagen de la actividad que realizara mañana y la imagen de la actividad que realizo ayer.
- Metacognición: Los niños responden: ¿Te gustó la actividad? ¿Fue fácil o difícil armar la balanza? ¿Cómo superaste las dificultades?
- Transferencia: Cuando lleguen a casa le preguntarán a mamá ¿Qué comida cocinará el día de mañana?

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 8 (35 MIN)

Identificar la secuencia temporal: hoy y mañana en una actividad lúdica cumpliendo con los trabajos asignados.

INICIO

- Los niños realizarán una asamblea donde se dialogará sobre las actividades que han trabajado el día de hoy y las actividades que desean trabajar mañana.
- Los niños responden: ¿Qué actividades trabajaron el día de hoy? ¿Alguien sabe qué día es mañana?
- Los niños responden: ¿Qué nueva rutina te gustaría agregar para mañana?

DESARROLLO

- Perciben la información de la secuencia temporal: hoy y mañana al observar algunos flash card donde muestran situaciones de las rutinas que suelen hacer los niños a diario. **(ANEXO 12)**
- Reconocen las características de la secuencia temporal: hoy y mañana al responder las siguientes preguntas: ¿Identifican algunas de las acciones que han observado en el flash card? ¿Qué acciones realizaste hoy? ¿Qué acciones te gustaría realizar mañana? ¿Te gustaría reemplazar algunas de estas acciones? ¿Cuáles? ¿Cómo las podemos organizar?
- Relaciona la secuencia temporal: hoy y mañana al realizar un calendario, donde los niños dibujan las acciones que hicieron el día de hoy, y las acciones que desean reemplazar para realizar el día de mañana. Luego las pegan en el calendario donde se encontrará la fecha de hoy de color roja y la fecha de mañana de color azul.
- Identifica la secuencia temporal: hoy y mañana al mencionar las acciones que hicieron hoy y las acciones que van a realizar el día de mañana.

SALIDA

- Evaluación: Identifica la secuencia temporal: hoy y mañana al mencionar las acciones que hicieron hoy y las acciones que van a realizar el día de mañana.
- Metacognición: Los niños responden: ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Encontraron alguna dificultad en la actividad realizada? ¿Cómo han superado esas dificultades?
- Transferencia: Los niños en casa con ayuda de papa y mama harán un calendario de sus actividades que les toca realizar hoy y las actividades que pueden programar para mañana.

3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

ANEXO 1



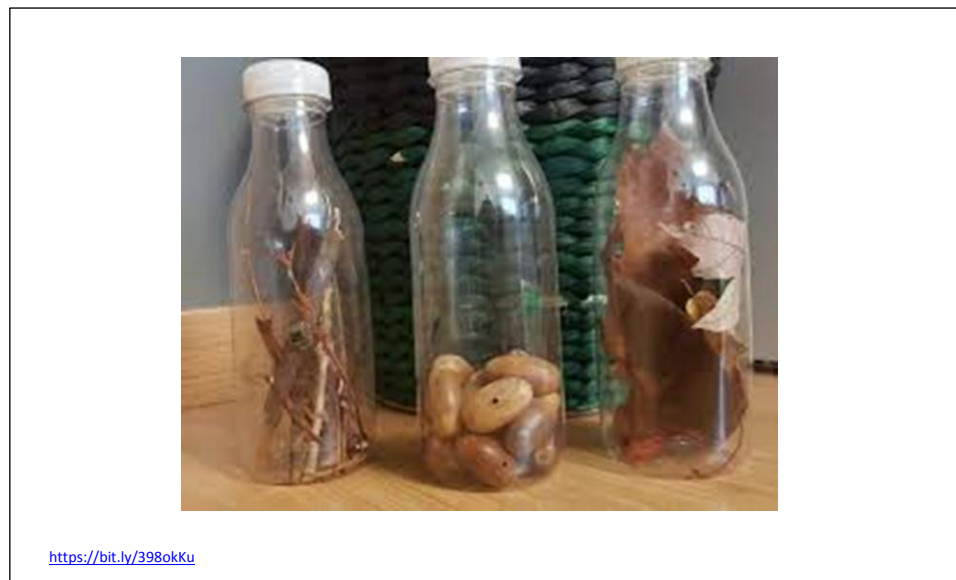
ANEXO 2



ANEXO 3



ANEXO 4



ANEXO 5



ANEXO 6



ANEXO 7



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











ANEXO 8:



<https://bit.ly/3IJ3>

ANEXO 9:**ANEXO 10:**

ANEXO 11:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<p>Imprime el calendario y ponlo en un lugar visible en casa. Podés compartir vuestras creaciones en redes sociales con este hashtag y ver qué están haciendo otros niños.</p> <p>#MEDIVIERTOENCASA</p> <p>muchas más ideas en www.elinvernaderoocreativo.com</p>				
<p>Día 64 ¹⁴</p> <p>Hacer pulseras de hilo (o de lana).</p> 	<p>Día 65 ¹⁵</p> <p>Hacer una tarta de frutas.</p> 	<p>Día 66 ¹⁶</p> <p>Jugar a encestar un balón en un cesto.</p> 	<p>Día 67 ¹⁷</p> <p>Dibujar retratos de toda la familia.</p> 	<p>Día 68 ¹⁸</p> <p>Fabricar un teléfono con unos papeles.</p> 
<p>Día 71 ²³</p> <p>Hacer un proyecto de costura.</p> 	<p>Día 72 ²⁴</p> <p>Crear una mariposa recortable y sus raspos.</p> 	<p>Día 73 ²⁵</p> <p>Jugar a Tela de Araña en el pasillo.</p> 	<p>Día 74 ²⁶</p> <p>Crear un abrapesueños.</p> 	<p>Día 75 ²⁷</p> <p>(Lase de yoga (puedes buscarla en Youtube))</p> 

<https://bit.ly/3rbWq6E>

ANEXO 12:



The image shows a vertical weekly calendar strip with seven colored tabs for each day of the week, hanging from a red string. Each tab contains several small icons representing different activities:

- sunday** (purple): Airplane, soccer ball, and a person playing.
- monday** (blue): Soccer ball, person playing, and a person reading.
- tuesday** (pink): A person's face, a person playing, and a person reading.
- wednesday** (orange): Soccer ball, person playing, and a person reading.
- thursday** (green): A person's face, a person playing, and a person reading.
- friday** (yellow): Soccer ball, person playing, and a person reading.
- saturday** (red): Soccer ball, person playing, and a person reading.

<https://bit.ly/3seeXk5>

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final

(Evaluación de proceso) Actividad 2

Relacionar según su masa: pesado y liviano al manipular un material concreto aceptando distintos puntos de vista.

	AD	A	B	C
1. Percibe mediante la observación y manipulación los materiales que están sobre la mesa.				
2. Identifica las características de los objetos respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué objetos observaste en la mesa? ¿Cómo son? ¿Qué podemos hacer con ellos?				
3. Establece las relaciones de los objetos según su masa: pesado y liviano al compararlos con la ayuda de la balanza casera.				

(Evaluación final) Actividad 3

Relacionar según su masa: pesado y liviano al manipular un material lúdico aceptando distintos puntos de vista.

	AD	A	B	C
1. Percibe mediante la observación y la manipulación los materiales.				
2. Identifica las características de los objetos respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué objetos has manipulado?				
3. Establece relaciones de los objetos (la botella llena con piedras) según su masa: pesado y liviano al compararlas con la manipulación de los objetos y una balanza casera.				

(Evaluación de proceso) Actividad 5

Mostrar sentido de orientación la noción espacial juntos- separados mediante la manipulación de material concreto muestran constancia en el trabajo.

	AD	A	B	C
1. Percibe visualmente los objetos que se encuentran sobre la mesa.				
2. Identificar elementos de las nociones espaciales: juntos- separados, al separar y juntar las bolitas de papel crepe dentro de la jaba de huevo siguiendo las indicaciones.				
3. Muestra sentido de orientación al mencionar las posiciones en la cual se encuentran las bolitas dentro de la jaba de huevos. Respondiendo a las preguntas ¿Cómo se encuentran las bolitas de color rojo? ¿Cómo se encuentran las bolitas de color amarillo?				

(Evaluación final) Actividad 6

Mostrar sentido de orientación en la noción espacial juntos- separados en una actividad lúdica escuchando con atención.

	AD	A	B	C
1. Percibe visualmente los objetos que se encuentran esparcidos en el patio: ula- ulas.				
2. Identifica el lugar donde debe ubicarse (dentro del ula-ula) para poder realizar la actividad en el patio.				
3. Muestra sentido de orientación al mencionar la posición en la que se encuentran, respondiendo a las preguntas: ¿Cómo se encuentran tus pies ahora? ¿Juntos o separados?				

(Evaluación de proceso) Actividad 7

Identificar la secuencia temporal: hoy y mañana en una actividad lúdica cumpliendo con los trabajos asignados.

	AD	A	B	C
1. Percibe observando su calendario de actividades del proyecto.				
2. Reconoce las características del calendario de actividades de su proyecto al responder algunas preguntas: ¿Qué imágenes observas? ¿Qué actividades realizaremos el día de mañana?				
3. Relaciona las actividades que realizaron el día de ayer y las actividades que realizarán mañana con otras actividades que realizaron en sus casas.				
4. Identifica la secuencia temporal: hoy y mañana al señalar la imagen de la actividad que realizara mañana y la imagen de la actividad que realizo ayer.				

(Evaluación final) Actividad 8

Identificar la secuencia temporal: hoy y mañana en una actividad lúdica cumpliendo con los trabajos asignados.

	AD	A	B	C
1. Perciben la información de la secuencia temporal: hoy y mañana al observar algunos flash card donde muestran situaciones de las rutinas que suelen hacer los niños a diario.				
2. Reconocen las características de la secuencia temporal: hoy y mañana al responder las siguientes preguntas: ¿Identifican algunas de las acciones que han observado en el flash card? ¿Qué acciones realizaste hoy? ¿Qué acciones te gustaría realizar mañana? ¿Te gustaría reemplazar algunas de estas acciones? ¿Cuáles? ¿Cómo las podemos organizar?				
3. Relaciona la secuencia temporal: hoy y mañana al realizar un calendario, donde los niños dibujan las acciones que hicieron el día de hoy, y las acciones que desean reemplazar para realizar el día de mañana. Luego las pegan en el calendario donde se encontrará la fecha de hoy de color roja y la fecha de mañana de color azul.				
4. Identifica la secuencia temporal: hoy y mañana al mencionar las acciones que hicieron hoy y las acciones que van a realizar el día de mañana.				

Conclusiones

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

- El paradigma Sociocognitivo- Humanista pretende dar respuestas a las necesidades y preguntas de los estudiantes, dando así una formación en tres campos que tiene toda persona los cuales son: el desarrollo cognitivo, los valores y el medio que lo rodea, estos son los que influyen en la toma de decisiones de la persona a lo largo de su vida.
- El docente debe ser un guía que facilita el aprendizaje a los estudiantes, ofreciéndoles los recursos y métodos necesarios para dar respuesta a sus intereses, capacidades y motivaciones. El docente para ello debe promover un clima agradable de trabajo, el cual tenga lugar la espontaneidad de todos los estudiantes.
- El propósito de la etapa preescolar, es lograr hacer del estudiante un niño competente, brindándole un conjunto de destrezas básicas para que logre formarse a lo largo de su vida escolar siendo también una persona llena de valores, habilidades y actitudes, de tal manera pueda realizarse de manera correcta dentro de la sociedad y mejorarla.

Recomendaciones

Gracias a la investigación realizada podemos brindar las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda al director de la institución educativa programar constantes capacitaciones para el personal educativo sobre el Currículo Nacional, para que tengan conocimiento de los lineamientos que indica el documento que nos brinda el ministerio de educación basado en el desarrollo de competencias, capacidades, desempeños, valores y enfoques. Así mismo, se le recomienda monitorear y planificar las actividades con su equipo de docentes, teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes.
- Se recomienda a los docentes de nivel inicial programar sesiones innovadoras y didácticas de acuerdo a la edad del estudiante que generen interés y motivación a través del juego. Así mismo utilizar recursos innovadores y didácticos con el fin de motivar y generar en los estudiantes el deseo por descubrir, investigar y aprender.
- Se recomienda a los padres de familia el apoyo y acompañamiento en todo el proceso de aprendizaje de sus hijos y que puedan reforzar lo enseñado por el docente en el colegio, considerando las orientaciones que se le brinda. Así mismo, manteniendo una comunicación permanente entre docente y padres de familia.

Referencias

- Abarca, J. (2017) Jerome Seymour Bruner (1915-2016). *Revista de Psicología* 35(2), p. 749-750 recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3378/337853121008/337853121008.pdf>
- Álvarez, A., y Orellana, E. (1979) Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lecto- escritura según la teoría de Piaget segunda parte. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 11(2), p. 249-259. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511205.pdf>
- Consoli, E. (2008) La teoría de la modificabilidad estructural cognitiva de Reuven Feuerstein. *Investigación Educativa*. 12(22), pp 203-221. Recuperado de: <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/download/3887/3109>
- Cortes, I. y Tlaseca, M. (2004). *Monografía Jean Piaget* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/20485.pdf>
- Ediciones Gonthier (1964) *Seis estudios de psicología Jean Piaget*. Recuperado de: http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Guilar, M. (2009) Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Revista Educere* 13(44), p. 235-241. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>
- García. (2007). *El diálogo como principal integrador de las relaciones humanas entre padres, madres e hijos, de la escuela primaria J. Pilar Olivares en Axapusco, Estado de México* (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional

Morelos, Cuernavaca, México. Recuperado de:
<http://200.23.113.51/pdf/25018.pdf>

Latorre, M. (2016) *Teorías y paradigmas de la educación* Lima, Perú: Editorial SM S.A.C.

Latorre, M. (2021) Paradigma cognitivo. *Universidad Marcelino Champagnat*. p. 1-9.
Recuperado de:
https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/11011/mod_resource/content/1/2.%20Paradigma%20COGNITIVO%20-%20Piaget.pdf

Latorre, M. (2021) Paradigma cognitivo aprendizaje significativo y funcional (Teoría de David Ausubel). *Universidad Marcelino Champagnat*. p.1-6. Recuperado de:
https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/11355/mod_resource/content/2/3.%20PARADIGMA%20COGNITIVO%20-%20Ausubel.pdf

Latorre, M. (2021) Paradigma cognitivo aprendizaje por descubrimiento (Jerónimo Bruner). *Universidad Marcelino Champagnat*. p. 1-5. Recuperado de:
https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/12145/mod_resource/content/8/4.%20%202021.%20PARADIGMA%20COGNITIVO%20-%20Bruner.pdf

Latorre, M. (2021) Paradigma sociocultural (Teoría de Lev S. Vygotsky). *Universidad Marcelino Champagnat*. p. 1-13. Recuperado de:
https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/12042/mod_resource/content/7/5.%202021.%20PARADIGMA%20SOCIOCUTURAL%20-%20Vygotsky.pdf

Latorre, M. (2021) Paradigma socio- contextual (Reuven Feuerstein). *Universidad Marcelino Champagnat*. p. 1-5. Recuperado de:
https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/12170/mod_resource/content/5/6.%202021.%20PARADIGMA%20SOCIO-CONTEXTUAL%20-Feuerstein.pdf

Latorre, M. (2021) Paradigma sociocognitivo- Humanista. *Universidad Marcelino Champagnat*. p. 1-11. Recuperado de:

https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/20778/mod_resource/content/7/7.%202021.%20PARADIGMA%20SOCIOCOGNITIVO%20HUMANISTA.pdf

Latorre, M. (2021). La inteligencia escolar como desarrollo de procesos cognitivos, afectivos y esquemas mentales. *Universidad Marcelino Champagnat*. p. 1-64. Recuperado de: https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/21877/mod_resource/content/9/7.%20La%20Inteligencia-Capacidades-Destrezas-Arquitectura.pdf

Latorre, M. (2021). La inteligencia escolar como desarrollo de procesos cognitivos, afectivos y esquemas mentales. *Universidad Marcelino Champagnat*. p. 1-64. Recuperado de: https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/21877/mod_resource/content/9/7.%20La%20Inteligencia-Capacidades-Destrezas-Arquitectura.pdf

Latorre, M. (2020) Las competencias, clases y características (50 destrezas, procesos y técnicas metodológicas). *Universidad Marcelino Champagnat*. p. 1-26. Recuperado de: https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/20779/mod_resource/content/8/7.%202021.%20LAS%20COMPETENCIAS%20C%20destrezas%20y%20t%C3%A9cnicas%20metodol%C3%B3gicas%20%2850%20destrezas%29.pdf

Latorre, M. (2020). Evaluación por capacidades y competencias. *Universidad Marcelino Champagnat*. p. 1-9. Recuperado de: https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/42450/mod_resource/content/1/8.%20EVALUAR%20POR%20CAPACIDADES%20Y%20COMPETENCIAS%20-%20I%20-.pdf

Ministerio de educación, (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

- Ministerio de educación, (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima.
Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-inicial-16-marzo.pdf>
- Mesonero, A. (s,f) *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*.
Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=L0SaKpGPkTIC&lpg=PA396&dq=aprendizaje%20por%20descubrimiento%20bruner&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Méndez, Z. (1993) *Aprendizaje y Cognición*. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=KzvsjxKNPQsC&pg=PA91&dq=ausubel&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiKwNbAz63uAhXxGbkGHQhBB0kQ6AEwAHoECAQQAg#v=onepage&q&f=false>
- Morrison, G. (2005) *Educación Infantil*. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=BBJWBEQTARAC&pg=PA99&dq=vygotsky+teoria&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjer7mf7rfuAhWsRzABHduRA6QQ6AEwAHoECAUQAg#v=onepage&q=vygotsky%20teoria&f=false>
- Piaget, J. (1972). *Psicología y Epistemología*. *Revista Emece*, p. 63-91. Recuperado de:
<https://epistemologiaum.files.wordpress.com/2013/09/piaget.pdf>
- Román., y Diez, E., (2009) *LA INTELIGENCIA ESCOLAR Aplicaciones al aula Una nueva teoría para una nueva sociedad*. Santiago de Chile, Chile: Editorial Conocimiento S.A
- Román, M. (2011) *Aprender a aprender en la sociedad del conocimiento*. Recuperado de:
https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/12036/mod_resource/content/6/Libro.%20Aprender%20a%20aprender%20en%20la%20S.%20del%20Conocimiento.%28Martiniano%29.pdf
- Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). *Biografía de David Ausubel*. [versión electrónica]. Barcelona (España). Recuperado de:
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>

- Rivera, H. y Malaver, M. (2011). *¿Qué estudia la estrategia?* (Trabajo de Investigación). Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia. Recuperado de: https://www.urosario.edu.co/urosario_files/a0/a0235d32-301a-4066-9027-789035821cb3.pdf
- Ruffinelli, A. (2002) Modificabilidad cognitiva en el aula reformada. *Revista electrónica diálogos educativos*. 2(3), p.58-77. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2099216.pdf>
- Sulle, A., Bur, R., Stasiejko, H. y Celotto, I. (2014) Lev Vygotsky, narrativas y construcción de interpretaciones acerca de su biografía y su legado. *Anuario de investigación XXI*, p.193-199. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139994065.pdf>
- Vielma, E. y Salas, M. (2000) Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Revista Educere* 3(9), p. 33-37. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>
- Valera, A., Gramacho, A. y Melo, C. (2006, Julio) Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI): alternativa pedagógica que responde al desafío de calidad en educación. *Revista Diversitas: Perspectivas en Psicología*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/679/67920209.pdf>
- Zubiria, J.(2006) Teorías contemporáneas de la inteligencia y la excepcionalidad. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=X6e3R_pX_9oC&printsec=frontcover&dq=Teor%C3%ADas+contempor%C3%A1neas+de+la+inteligencia+y+excepcionalidad&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj9xJHyt63uAhWAIrkGHdmUCp4Q6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q&f=false