



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

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE OXAPAMPA.

Para optar al Título Profesional de:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autores

ESPINOZA YALICO, XIOMY JENIFFER
CÓDIGO ORCID: 0000-0002-8609-6941

ROMÁN VALENZUELA, VERENISH
CÓDIGO ORCID: 0000-0001-8531-1462

Asesor (a)

Mg. BRINGAS ALVAREZ, Verónica
CÓDIGO ORCID: 0000-0002-6822-5121

Lima-Perú
2023



Reconocimiento-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

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

Esta licencia permite a los reutilizadores copiar y distribuir el material en cualquier medio o formato solo sin adaptarlo, solo con fines no comerciales y siempre que se le dé la atribución al creador.

Declaración de autoría

PAT - 2023

Nombres:

Xiomy Jeniffer

Apellidos:

ESPINOZA YALICO

Ciclo:

Verano 2023

Código UMCH:

2011168

N° DNI:

70784564

CONFIRMO QUE,

Soy el autor del trabajo realizado y que es la versión final la que se ha entregado a la oficina del Decanato. El trabajo de suficiencia profesional es original, no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional. Ha sido realizado bajo la asesoría de la magíster Verónica Bringas Alvarez.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual. Asumo la responsabilidad de cualquier error/ omisión que pudiera haber en el presente trabajo.

Surco, 03 de marzo de 2023



Firma

Declaración de autoría

PAT - 2023

Nombres:

Verenish

Apellidos:

ROMÁN VALENZUELA

Ciclo:

Verano 2023

Código UMCH:

2000591

N° DNI:

416116708

CONFIRMO QUE,

Soy el autor del trabajo realizado y que es la versión final la que se ha entregado a la oficina del Decanato. El trabajo de suficiencia profesional es original, no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional. Ha sido realizado bajo la asesoría de la magíster Verónica Bringas Alvarez.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual. Asumo la responsabilidad de cualquier error/ omisión que pudiera haber en el presente trabajo.

Surco, 03 de marzo de 2023



Firma



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. Aldino César SERNA SERNA	Presidente
Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Vocal
Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA	Secretaria

XIOMY JENIFFER ESPINOZA YALICO, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa de Oxapampa”**, 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	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
2011168	XIOMY JENIFFER ESPINOZA YALICO	APROBADA POR MAYORIA

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

Santiago de Surco, 11 de marzo del 2023.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTE



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. Aldino César SERNA SERNA	Presidente
Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Vocal
Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA	Secretaria

VERENISH ROMAN VALENZUELA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa de Oxapampa”**, 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	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
2000591	VERENISH ROMAN VALENZUELA	APROBADA POR MAYORIA

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

Santiago de Surco, 11 de marzo del 2023.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTE

Dedicatoria

Dedico este presente trabajo a Dios por la fuerza y el coraje que me dio a lo largo de mi formación profesional, a mis Padres por ser parte esencial en mi vida, en especial a mi madre por ser el pilar más importante y brindarme siempre su apoyo incondicional para poder superarme día a día y poder lograr este objetivo.

Dedico este trabajo profesional a mi esposo Nacho, por su apoyo incondicional en este proceso, a mis amados hijos Valentina y Bruno para que siempre perseveren y sigan sus sueños y metas hasta el final. A mi querido hermano que me acompaña y guía desde el cielo. A mi familia, amigas y compañeras de trabajo por sus palabras de aliento.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por darme el don de la sabiduría y por permitirme llegar hasta esta etapa de mi vida, a mis padres que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos y por último a la Universidad Marcelino Champagnat por permitirme obtener mi tan ansiado título. ¡Gracias!

Agradezco a Dios por permitirme cumplir esta meta, a mi querida Universidad Marcelino Champagnat, a mis maestros por sus enseñanzas, a mi esposo e hijos por su paciencia y apoyo constante, a mi Mamá por estar siempre a mi lado, a mis tías Geovanna y Yenny y a todas las personas que contribuyeron en mi desarrollo profesional. Muchas gracias, Dios los bendiga siempre.

Resumen

El presente trabajo de suficiencia profesional, tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica para el desarrollo de competencias del área de Matemática en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública en Oxapampa. Este trabajo se basa en el paradigma sociocognitivo humanista, desarrollando las teorías de Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky, Feuerstein, Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Diez. En esta propuesta el estudiante desarrolla sus aprendizajes mediante competencias, capacidades y destrezas, con finalidad de que el alumno no sólo adquiera conocimientos sino también practique valores. Esta propuesta contiene en el primer capítulo la planificación del trabajo, en el segundo capítulo el marco teórico y el último capítulo la programación curricular del área de Matemática.

ABSTRACT

The objective of this work of professional sufficiency is to design a didactic proposal for the development of competences in the area of Mathematics in four-year students of a public educational institution in Oxapampa. This work is based on the humanist socio-cognitive paradigm, developing the theories of Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky, Feuerstein, Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Díez. In this proposal, the student develops his learning through competencies, abilities and skills, with the aim that the student not only acquires knowledge but also practices values. This proposal contains in the first chapter the planning of the work, in the second chapter the theoretical framework and the last chapter the curricular programming of the Mathematics area.

Contenido

Introducción	6
CAPITULO I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	8
1.1 Título y descripción del trabajo	8
1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa	8
1.3 Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	10
1.4 Justificación	10
CAPÍTULOS II: Marco Teórico	12
2.1. Bases teóricas del paradigma sociocognitivo	12
2.2.1 Paradigma Cognitivo	12
2.1.1.1 Jean Piaget (1836-1986)	13
2.1.1.2 David Ausbel (1918-2008)	17
2.1.1.3 Jerome Bruner (1915-2016)	20
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	22
2.1.3 Lev Semiónovich Vygotsky (1896-1934)	22
2.1.2.2. Reuven Feuerstein (1921-2014)	25
2.1.3 Teoría de la Inteligencia	27
2.1.3.1 Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	27
2.1.3.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	29
2.2 Paradigma Sociocognitivo-humanista	31
2.2.1. Definición y naturaleza del paradigma	31
2.2.2. Competencias: definición y componentes	32
2.2.3 Metodología	34
2.2.4 Evaluación	36
2.3 Definición de términos básicos	39
CAPÍTULO III: Programación curricular	41
3.1 Programación general	41
3.3.1 Competencias del área	41
3.1.2 Estándares de aprendizaje: Ciclo II del Nivel Inicial	42
3.1.3. Desempeños del área	43
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	45
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	45
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	47
3.1.7. Métodos de aprendizaje	48

3.1.8. Panel de valores y actitudes	50
3.1.9. Definición de valores y actitudes	50
3.1.10. Evaluación diagnóstica	53
3.1.11. Programación anual	56
3.1.12 Marco conceptual de los contenidos	57
3.2. Programación específica	58
3.2.1 Unidad de aprendizaje	58
3.2.2 Red conceptual del contenido de la Unidad	59
3.2.3 Actividades de aprendizaje	60
3.2.4 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	81
3.2.5 Evaluaciones de proceso y final de la Unidad	93
3.3 Proyecto de aprendizaje	96
3.3.1 Programación del proyecto	96
3.3.2 Actividades de aprendizaje	103
3.3.3 Materiales de apoyo. Fichas, lecturas, etc.	113
3.3.4 Evaluación del proyecto	118
Conclusiones	122
Recomendaciones	123

Introducción

En la actualidad, se ha evidenciado que la primera infancia se ha visto afectada en el desarrollo de su aprendizaje debido a que hace dos años atrás empezó la pandemia Covid19 y sus variantes. Los estudiantes estuvieron confinados en sus hogares, las clases presenciales pasaron a un entorno virtual, esto generó deficiencia en el ámbito educativo, y en el área de Matemática, se pudo observar dificultad en el pensamiento lógico, déficit en la atención - concentración, atraso de habilidades sociales y comunicativas, pues los niños no contaban con un ambiente y apoyo adecuado para el desarrollo de las actividades escolares.

La Matemática es esencial en la etapa preescolar porque ayuda a mejorar el nivel intelectual de los niños y resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana; es decir, pueden utilizar dicha área como una herramienta que contribuya a buscar y encontrar soluciones a través del razonamiento y la exploración del entorno. De ahí que el niño desarrolla su pensamiento analítico, su habilidad investigadora; así como la curiosidad y la capacidad de abstracción.

Ante este contexto, urge reformular estrategias de enseñanza-aprendizaje. El paradigma sociocognitivo humanista se presenta como un modelo de pensamiento, basado en teorías pedagógicas que despiertan el interés y proponen una nueva manera de enseñar al estudiante.

Educar por competencias es fundamental porque fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas, potencia las destrezas y actitudes, fortalece las capacidades y valores del estudiante. Donde el maestro brinda las herramientas oportunas y hacen del estudiante una persona competente para hacer frente a los retos que se presentan en un mundo globalizado.

El presente trabajo de suficiencia profesional nos ayudará a plantear estrategias didácticas que desarrollen las competencias, capacidades y destrezas del área de Matemática en los niños de 4 años de una institución educativa de Oxapampa. El objetivo se logrará a través

de una programación anual, experiencias de aprendizajes, etc. que incluyan actividades significativas, donde los niños puedan resolver problemas de cantidad, forma, movimiento y localización, utilizando múltiples materiales didácticos. Esto permitirá que el estudiante obtenga el nivel de logro esperado y aprenda de manera integral.

CAPÍTULO I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1 Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa de Oxapampa.

Descripción del trabajo:

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primer capítulo desarrolla la descripción del trabajo, diagnóstico, características de la institución educativa, objetivos y justificación.

El segundo capítulo desarrolla las propuestas pedagógicas más relevantes de los autores Jean Piaget, David Ausubel, Jerome Bruner, Lev Vygotsky y Reuven Feuerstein.

Por último, el tercer capítulo desarrolla la programación curricular, detallada según las competencias indicadas por el Ministerio de Educación para el área de Matemática en el nivel inicial, las que luego serán separadas en los diferentes documentos de programación (panel de capacidades y destrezas, panel de valores y actitudes, entre otros). Todo ello se llevará a cabo en la programación de unidad y experiencias de aprendizaje, las cuales se encuentran vinculadas entre sí, siguiendo un criterio lógico y relación con las competencias.

1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa es de gestión estatal, se ubica en la provincia de Oxapampa en la región Pasco. En sus alrededores cuenta con áreas verdes, parque recreativo donde los niños pueden jugar, correr y saltar de manera libre. A su vez, está la Comisaría, Estación de Bomberos,

Centro de Salud. Durante la época de vacaciones, la Comisaría y la Municipalidad Provincial brindan talleres extracurriculares, como música, deporte, dibujo y pintura.

La institución educativa brinda servicios al nivel inicial con aulas de 3,4 y 5 años, teniendo una población aproximada de 45 estudiantes. Las aulas son amplias, ambientadas de acuerdo con las necesidades de cada edad, cuenta con servicios básicos de agua y luz, patio recreativo (con una resbaladera, columpios, sube y baja, entre otros.), un laboratorio de cómputo con acceso a internet y un biohuerto.

Cuenta con docentes altamente capacitados, interesados por el aprendizaje de sus estudiantes, comprometidos en el desarrollo integral. Tienen vocación de servicio, siempre están dispuestos a impartir conocimientos e inculcar valores, y prepararlos para la vida.

La mayoría de padres de familia se interesan por participar de las diferentes actividades y reuniones organizadas por la institución educativa para reforzar las habilidades comunicativas y sociales de sus hijos. Mientras otro porcentaje de padres de familia no asisten a las reuniones, tienen poca comunicación e interés por el aprendizaje de sus hijos. Algunos de los estudiantes quedan al cuidado de un familiar porque sus padres deben realizar el trabajo en el campo.

Los estudiantes del aula de 4 años muestran entusiasmo, participan en las actividades recreativas. Sin embargo, muchos de ellos presentan cierta debilidad y dificultad en las competencias del área de Matemática, lo que se evidencia al momento de realizar actividades de razonamiento lógico, análisis, orientación espacial, entre otros.

1.3 Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

Objetivo general

Proponer estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa de Oxapampa.

Objetivos específicos

- Diseñar sesiones de aprendizaje en el área de Matemática para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa de Oxapampa.
- Diseñar sesiones de aprendizaje en el área de Matemática para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización, de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa de Oxapampa.

1.4 Justificación

Siendo el área de Matemática fundamental en la primera infancia, es importante que, en la escuela, el niño logre tener una interdependencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático y afectivo; en este sentido, existe la necesidad de poder fortalecer estas debilidades a través de estrategias didácticas. Al retomar las clases presenciales, se pudo observar algunas deficiencias en el desarrollo del pensamiento lógico, así como déficit en la atención, concentración y poco desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.

Este proyecto tiene como propósito proponer estrategias para desarrollar actividades en el área Matemática e implementar materiales con el fin de fortalecer el pensamiento matemático en los niños de 4 años del nivel inicial.

Este proyecto es importante porque los aportes que se obtendrán permitirán a los docentes utilizar estrategias adecuadas para estimular el desarrollo matemático de los estudiantes y así

potenciar sus habilidades, capacidades y destrezas. Por otro lado, se quiere evidenciar que, teniendo un buen desarrollo del pensamiento matemático, los niños y niñas puedan relacionarse mejor con el mundo que los rodea.

CAPÍTULO II: Marco Teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma sociocognitivo

2.2.1 Paradigma Cognitivo

A inicios de los años setenta, surge el paradigma cognitivo que es un modelo de pensamiento, en el cual se considera al estudiante como un individuo activo, aquel que genera sus propios esquemas mentales a través de las experiencias adquiridas (Latorre, 2022).

“Los educadores innovadores y los investigadores saben que el paradigma es una estrategia heurística, que asume unos principios y una metodología propia para indagar acerca de la realidad o la verdad” (Ortega, et al., 2016, p.30). El paradigma cognitivo aparece y sustituye a la corriente conductista que se caracteriza por analizar el comportamiento conductual, el mismo que se fundamenta en estímulo-respuesta.

Mientras que el paradigma cognitivo tiene como objetivo identificar el proceso del ser humano para conocer y comprender su pensamiento en el desarrollo a lo largo de su vida (Lara y García, 2015).

Mediante el siguiente cuadro, se realiza una comparación entre el paradigma cognitivo y el paradigma conductista, resaltando lo más importante.

Tabla 1

Comparación paradigma cognitivo y paradigma conductista.

Paradigma cognitivo	Paradigma conductista
El sujeto es el protagonista activo, genera su propio aprendizaje	El sujeto es un ser pasivo y es receptor del aprendizaje
El docente aplica contenidos basados en capacidades, destrezas y valores	El docente aplica contenidos basados en las teorías.
Se origina a través de los procesos cognitivos (atención, percepción, memoria)	Tiene su origen en la conducta humana por medio de procesos observables (estímulo - respuesta)
Conceptualización de procesos de aprendizaje recibidos, organizados, almacenados y localizados.	No hace ningún intento de precisar cuáles son los procesos mentales que el sujeto necesita.

Nota. Se describe la comparación entre paradigma cognitivo y paradigma conductista.

Las ideas expresadas en este paradigma fueron desarrolladas por los principales exponentes de la pedagogía, entre ellos están Jean Piaget (aprendizaje cognitivo), David Ausubel (aprendizaje significativo) y Jerome Bruner (aprendizaje por descubrimiento) que a continuación explicaremos.

2.1.1.1 Jean Piaget (1836-1986)

Jean Piaget (1896) fue epistemólogo, reconocido como una de las figuras más influyentes e importantes de la Psicología y la Pedagogía moderna en el estudio del desarrollo infantil. Aportó en la psicología evolutiva, estudios sobre la infancia y su teoría del desarrollo cognitivo (Kluwer, 1977).

En su teoría, Piaget explica cómo el sujeto forma su conocimiento, iniciando de lo simple a lo complejo; según esta teoría, los niños comienzan sus procesos mentales desde el momento que nacen; por ello, centró su estudio en el desarrollo infantil, en las capacidades y destrezas intelectuales para adaptarse al entorno (Lara y García, 2015).

Para Piaget, el aprendizaje se produce según la madurez intelectual del niño. Así mismo, considera que la estructura de los esquemas mentales se logra a través de tres procesos: la asimilación, la acomodación y el equilibrio (adaptación).

- **Asimilación.** Proceso por el cual se incorporan nuevos esquemas mentales y comportamientos del medio, integrándose activamente en la realidad en función de las estructuras cognitivas ya existentes.
- **Acomodación.** Proceso complementario a la asimilación, por el cual se produce una adecuación de las nuevas estructuras mentales del medio, acoge nueva información, genera un desequilibrio y modifican sus saberes previos.
- **Equilibrio cognitivo.** Es la adaptación de conocimiento que sucede cuando lleva al estudiante a buscar soluciones ante el conflicto que surge cuando tiene un saber previo y recepciona uno nuevo. Pasan por procesos cognitivos y finalmente generan y permiten construir nuevos conocimientos (Martín, 2003).

Piaget profundiza en el desarrollo cognitivo infantil y establece 4 estadios que se muestran en el siguiente cuadro.

Tabla 2*Estadios de desarrollo cognitivo*

Estadio	Edad	Características
Estadio sensorio motor	0-2 años	El niño adquiere sus aprendizajes por medio de actividades sensoriales.
Estadio preoperatorio	2-7 años.	El niño tiene la capacidad de representar de manera simbólica sus aprendizajes, se desarrolla el lenguaje, lo cual permite extender su capacidad de pensamiento y comunicación.
Estadio de las operaciones concretas	7-12 años.	El niño en esta etapa no solo usa símbolos, sino que ya tiene la capacidad de usar su capacidad lógica para desarrollar sus aprendizajes.
Estadio operaciones formales	12-15 Años en adelante.	En esta etapa el sujeto se encuentra listo para manifestar y expresar sus ideas – pensamientos por sí mismo.

Nota. Se describe Estadios de desarrollo cognitivo (Ovejero, 2013, p.118)

La propuesta didáctica está dirigida a niños de 4 años del nivel inicial, los cuáles se encuentran en el estadio preoperatorio.

En este estadio, el niño tiene la capacidad de representar e interpretar el mundo de manera simbólica, se manifiestan las diferentes formas de desarrollo:

- **Juego simbólico:** El niño hace uso de un objeto de manera libre. Por ejemplo: Usar un palo de escoba y simular que es un caballo.

- **Imitación diferida:** Imita una acción según un modelo aprendido. Por ejemplo: Dar de comer a la muñeca.
- **Imagen mental:** Realizan representaciones de su vida diaria. Por ejemplo: Recuerda la ruta al parque al que van de manera habitual.
- **Dibujo:** Representaciones reales de sus vivencias a su manera. Por ejemplo: Dibuja lo que hizo en sus vacaciones.
- **Lenguaje:** Incrementa su vocabulario, estructura oraciones, entre otros.

Las características que son importantes en este estadio son las siguientes (Ovejero, 2013):

- **El egocentrismo:** El niño está centrado en sí mismo, tiene el pensamiento que el todo está en función de él.
- **Centración:** El niño tiende a fijar su atención en algo o en alguna situación específica que le gusta.
- **Sincretismo:** El niño tiene la capacidad de establecer la relación entre los objetos o acontecimientos que se suscitan en su entorno.
- **Irreversibilidad:** El niño tiene la incapacidad de asimilar acciones simultáneas y ejecutarlas a la vez.
- **Yuxtaposición:** Los niños a esta edad aún no tienen la capacidad de relacionar elementos de manera lógica.

Con los aportes de Piaget se quiere mejorar el desarrollo tanto lógico y psicológico con el fin de potenciar su pensamiento crítico, y fortalecer su memoria y concentración.

Se creará un ambiente específico y adecuado para trabajar las habilidades matemáticas, se programará experiencias de aprendizajes con actividades para el desarrollo del pensamiento lógico, usando estrategias lúdicas y musicales, donde los niños aprenderán de manera divertida, creativa y expresiva.

2.1.1.2 David Ausubel (1918-2008)

Fue psicólogo y pedagogo estadounidense, fundador de la teoría del aprendizaje significativo, uno de sus grandes aportes fue la pedagógica constructivista. Sus libros más importantes y destacados son: La Psicología del aprendizaje significativo verbal (1963), Psicología educativa (1968), entre otros.

Fue discípulo de Piaget. Profundizó cómo las personas adquieren el conocimiento a través del descubrimiento, esto tuvo una gran relevancia en la enseñanza y en la educación.

La teoría del aprendizaje significativo estudia los procesos que realiza el individuo para generar sus aprendizajes. También menciona diferentes elementos y condiciones para la adquisición, asimilación y retención de la información. Asimismo, Ausubel menciona en su teoría que el estudiante le otorga significado y sentido a la información que adquiere, por consiguiente, “la psicología educativa debe concentrarse en la naturaleza y la facilitación del aprendizaje de la materia de estudio” (Rodríguez, 2013, p. 8).

La otra propuesta de Ausubel es el aprendizaje mecánico o memorístico, este se produce cuando el estudiante no utiliza de manera adecuada la información de sus saberes previos, por ende, la nueva información es almacenada injustificadamente sin la interacción con los conocimientos preexistentes, es decir, carecen de significado para la persona que aprende, por lo que se basa sólo en la repetición o memorización de la información.

En el siguiente cuadro, se realiza una comparación: aprendizaje significativo - aprendizaje mecánico.

Tabla 3

Comparación: aprendizaje significativo - aprendizaje mecánico.

Aprendizaje significativo	Aprendizaje mecánico/memorístico
El aprendizaje se asimila de manera funcional.	La nueva información se asimila de manera arbitraria.
Reorganiza conocimientos para darle sentido y coherencia.	Adquiere conocimientos repetitivos.
Integra nuevos conocimientos con los ya existentes.	No relaciona el nuevo conocimiento relevante con el que existe.
Existen conceptos previos estables.	No hay conceptos previos adecuados.
Adquisición de nuevos significados, retención y transferencia de lo aprendido.	Asimila y almacena información para repetirla o aplicarla cuando lo requiera.

Nota: Se describe el aprendizaje significativo – aprendizaje mecánico

Ausubel también propone dos tipos de aprendizaje: por descubrimiento y por recepción. Por descubrimiento, el sujeto adquiere la información a través de la investigación, lo cual permite incorporar la información en su estructura cognitiva de tal forma que se logre el aprendizaje esperado. El aprendizaje por recepción, el estudiante adquiere la información en su forma final, incorpora la información de acuerdo a sus posibilidades y lo procesa según sus necesidades (Gallardo y Camacho, 2016).

Ausubel presenta ciertos requisitos que son importantes para el aprendizaje significativo que continuación se mencionan:

La motivación es fundamental dentro del ámbito escolar porque determina la satisfacción y el rendimiento académico, mejora los aspectos cognitivos y afectivos del estudiante, y al docente le permite desarrollar una enseñanza eficaz (Gallardo y Camacho, 2016, p.10).

Los saberes previos es un proceso pedagógico fundamental para facilitar la construcción del aprendizaje significativo del estudiante. Son conocimientos que se dan a partir de experiencias vividas y de las interpretaciones que le damos (Minedu, 2022).

En este proceso el maestro debe realizar una secuencia clara y adecuada, manteniendo el nivel de dificultad, acorde a sus capacidades con instrucciones sencillas que permitan al estudiante entender y así lograr un aprendizaje funcional y comprensivo (Latorre, 2022).

Ausubel considera tres tipos de aprendizaje significativo: representaciones, conceptos y, por último, de proposiciones. La primera se refiere a que los nuevos contenidos tienen relación con algunos aspectos ya existentes, tales como una imagen, un signo o un símbolo, esto quiere decir que es fundamental que el aprendizaje inicie a partir de lo que el estudiante ya sabe, de tal manera que se pueda establecer relaciones sustanciales con aquello que va a aprender.

En esta propuesta didáctica. Se considera que la teoría de Ausubel es fundamental en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial porque proporciona conocimientos adecuados a la edad, fomentando un ambiente propicio para la realización de las actividades de razonamiento matemático, motivándolos a través del desarrollo de experiencias de aprendizaje, juegos, canciones, cuentos, entre otros; sin dejar de lado sus conocimientos previos y su curiosidad, de esta manera, lograr que los niños adquieran un aprendizaje significativo para que sus conocimientos perduren.

2.1.1.3 Jerome Bruner (1915-2016)

Fue un psicólogo norteamericano de más prestigio, se doctoró en Harvard y allí fundó el Centro de Estudios Cognitivos, fue líder por varios años del avance de la psicología cognitiva. En la década de los 60, desarrolló una teoría del aprendizaje de índole constructivista, conocida como aprendizaje por descubrimiento.

Bruner plantea el aprendizaje por descubrimiento. Este aprendizaje consiste en involucrar al estudiante a que procese, reordene, integre, organice y transforme la información. El docente debe generar estímulos en el estudiante según su capacidad de madurez para el desarrollo de sus capacidades, perfección de sus facultades cognitivas, lenguaje, pensamiento, sentimientos, entre otros (Moreno, 2009).

La teoría de la metáfora del andamiaje tiene que ver con el tipo de ayuda que brinda el docente al estudiante, este proporciona herramientas necesarias para que el estudiante descubra y genere su propio aprendizaje. Por ello, se hace referencia a un andamio, el cual se retira en la medida en que ya no lo necesite y esto permite desarrollar autonomía y confianza (Desiderio, 1997).

Bruner, en su teoría del aprendizaje, considera cuatro aspectos fundamentales: motivación, estructuración, secuenciación y reforzamiento.

La motivación que propone Bruner es la extrínseca, donde el maestro debe mostrar un estímulo apoyado de recursos que ayude al estudiante a despertar su interés, activar su curiosidad y centrar su atención para poder desarrollar el proceso de aprendizaje según la

estructura planteada, de esta manera, el estudiante obtiene satisfacción por el resultado y la aprobación (Durand & Huertas, s. f).

La estructuración del aprendizaje se basa en la importancia de seguir una secuencia lógica para el desarrollo del aprendizaje, tomando en cuenta que los procesos deben ir de lo simple a lo más complejo, “el conocimiento debe tener significatividad lógica, adaptada a la significatividad psicológica del estudiante” (Latorre, 2022.a, p.2).

La secuenciación es una forma de guiar al estudiante con la finalidad de modificar y transmitir lo que está aprendiendo, los contenidos se dan de forma gradual y flexible para los distintos niveles según la edad y según sus conocimientos previos, habiendo temas que se repiten, pero con mayor intensidad. Para que el estudiante tenga la capacidad de modificar las representaciones mentales que ha venido construyendo (Latorre, 2022.b).

El reforzamiento es una estrategia que se aplica de manera repetitiva, con ejercicios variados, corregir los errores que se producen, hacer uso de guías o pautas para que el aprendizaje perdure en el estudiante. Brunner propone tres aspectos para una buena retroalimentación, momento en que se da la información, la condición del estudiante y la forma en que se da la información.

Basado en el planteamiento de Bruner, nuestra propuesta didáctica está dirigida a los niños de 4 años, en el área de Matemática. Permite desarrollar el aprendizaje por descubrimiento, ya que ellos se encuentran en una etapa donde adquieren nuevas capacidades

de razonamiento lógico. Las experiencias de aprendizaje que se desarrollarán tendrán como principio la motivación, se presentará un estímulo para captar la atención y despertar el interés de los niños. Se desarrollará a través de contenidos y siguiendo una secuencia. Las actividades se realizarán partiendo de lo simple a lo complejo; de esta manera, se reforzarán los contenidos para que el aprendizaje perdure.

2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual

El desarrollo del aprendizaje del individuo se da a través de la interacción con el entorno social y considera al adulto como un mediador, el cual proporciona herramientas necesarias y pertinentes para que haga uso de estas, teniendo en cuenta su estructura cognitiva y lograr el aprendizaje (Verkasa y Sheridan, 2018).

Vygotsky menciona: “[...] Por cuanto el desarrollo orgánico se realiza en un medio cultural, se convierte en un proceso biológico históricamente condicionado” (Ortiz, 2013, p.42). A continuación, se explicará el planteamiento de los principales exponentes de este paradigma, Lev Vygotsky y Reuven Feuerstein.

2.1.3 Lev Semiónovich Vygotsky (1896-1934)

Fue un psicólogo soviético de nacimiento y de origen judío, se interesó en aplicar técnicas psicológicas en la educación y en particular al contexto social, fue destacado por sus aportes sobre el estudio del desarrollo cognitivo, particularmente, sobre las relaciones entre lenguaje y pensamiento.

Enfatizó la importancia de los factores históricos, culturales y sociales que influye en el conocimiento. Sus obras más destacadas fueron *Pensamiento y Lenguaje* (1934) y *La Imaginación y el Arte en la infancia* (1930) (Vygotsky, 2014).

Para Vygotsky, el conocimiento no es algo que se pasa de una persona a otra, sino que se va formando mediante operaciones y relaciones cognitivas por medio de la interrelación social. El estudiante solo podrá desarrollar su aprendizaje si lo que aprende del entorno tiene significado para él (Gallardo y Camacho, 2016).

El autor plantea la idea de la doble formación, al justificar que toda función cognitiva aparece primero a nivel interpersonal (social) y luego se reconstruye a nivel intrapersonal (individual) (Ortiz, 2013).

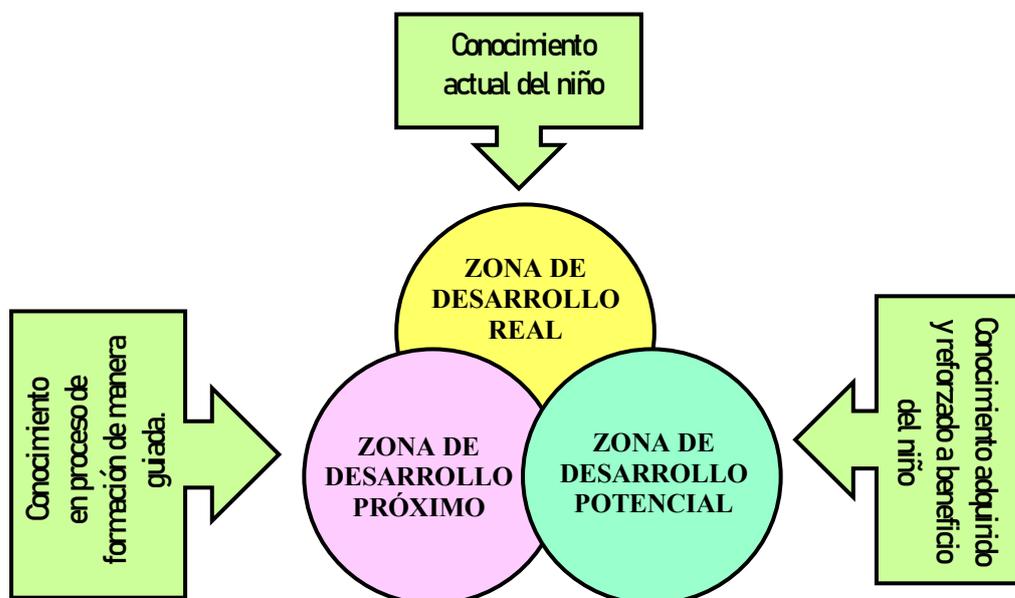
Otros de los aportes de Vygotsky señalan que la persona necesita de la ayuda de instrumentos mediadores: herramientas y signos; el primero está orientado hacia afuera, es producto de la interacción socio cultural, haciendo referencia al lenguaje, la escritura y el cálculo, y generando cambios en el individuo; el segundo está orientadas hacia adentro, se refiere a la autorregulación sobre los procesos internos que rigen su actuación, antes y durante las acciones que realiza (Latorre, 2022).

Vygotsky establece tres niveles de desarrollo: la zona de desarrollo real, refiere a las acciones, al conjunto de conocimientos y habilidades ya establecidas que el individuo realiza de manera espontánea, autónoma e independiente sin la ayuda de otra persona. La zona de desarrollo próximo refiere a la ayuda que el individuo recibe por parte de otras personas con mayor conocimiento; por último, la zona de desarrollo potencial es la relación de las zonas

antes mencionadas. En esta última zona, el niño puede aprender con la ayuda de otra persona, puede resolver problemas solo y ejecutar otras acciones con la ayuda de alguien (Picado, 2001).

Figura 1

Niveles de desarrollo de Vygotsky



En el paradigma Socio cultural-contextual, el docente cumple el rol de mediador, busca las condiciones necesarias entre el contexto en el que vive y los procesos de apropiación e internalización de la cultura para que el sujeto logre desarrollar su aprendizaje (Latorre, 2022). De ahí que “los mediadores son instrumentos que cambian la realidad en lugar de imitarla. Su función no es adaptarse pasivamente a las condiciones del ambiente, sino modificarlas activamente” (Gallardo y Camacho, 2016, p.53).

La propuesta didáctica que se trabajará es con estudiantes de 4 años del nivel inicial. Tomando en cuenta su contexto sociocultural, se elaborarán experiencias de aprendizaje, sin dejar de lado la zona de desarrollo real del estudiante, observando las acciones que el estudiante pueda realizar por sí solo. En esta propuesta, también se crearán actividades grupales para

potenciar las habilidades matemáticas del estudiante, contando con la experiencia y apoyo constante del docente, quien brindará una ayuda apropiada y de esta manera lograr un aprendizaje eficaz.

2.1.2.2. Reuven Feuerstein (1921-2014)

Feuerstein psicólogo rumano, discípulo de Piaget, dedicó su vida a la docencia, ayudando a niños y jóvenes con problemas de aprendizaje. Terminó sus estudios en Ginebra. A los 23 años, se encargó de reinsertar a los jóvenes judíos huérfanos y con trastornos emocionales provenientes de la Segunda Guerra Mundial, ante esta experiencia plantea su teoría de la modificabilidad cognitiva. Fue fundador y director del Centro Internacional para el Enriquecimiento del Potencial del Aprendizaje en Jerusalén.

Para Feuerstein, la inteligencia es un sistema abierto, regulable y flexible que se desarrolla a partir de la interrelación entre el organismo, la persona y el ambiente o contexto en el que vive, todo esto favorece el desarrollo cognitivo del individuo, (La Torre, 2022). El sujeto es capaz de modificar sus estructuras mentales y adaptarse mejor en el medio en el que se desenvuelve.

Por otra parte, Feuerstein considera importante la función del docente porque actúa como mediador del aprendizaje, facilitando estrategias cognitivas y dando insumos necesarios para que el sujeto construya sus conocimientos, interactúe con el medio y logre un aprendizaje significativo.

La teoría de la modificabilidad cognitiva supone que la inteligencia parte de un determinado número de funciones cognitivas que son necesarias para el aprendizaje, tales como las habilidades innatas, historial de aprendizaje, motivación para aprender, actitud hacia el aprendizaje y estrategias utilizadas, entre otros. La deficiencia de estas funciones provoca un nivel de aprendizaje por debajo de lo esperado, considerando la madurez mental de cada sujeto, en consecuencia, esto conlleva a que sean modificadas y enriquecidas (Latorre, 2022).

El programa de enriquecimiento instrumental es una herramienta que favorece el desarrollo de las estructuras cognitivas del sujeto: se centra en aquellas que presentan alguna dificultad y no le permiten desenvolverse de manera íntegra. Este programa ayuda a producir cambios estructurales en la inteligencia. También orienta los comportamientos del sujeto, prepara para la vida y estructura sus formas de sentir, ser, vivir, convivir y trascender en el medio que lo rodea, sin dejar de lado el apoyo del docente y la disposición que debe tener el estudiante para conseguir el aprendizaje esperado (Ortiz, 2013).

Luego de revisar la teoría de Feuerstein, donde considera al estudiante como un ser modificable y al docente como agente de cambio, en esta propuesta didáctica, se tomará en cuenta la modificabilidad cognitiva, ya que permitirá identificar el logro obtenido de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se plantean estrategias adecuadas para lograr la modificación de las estructuras mentales del individuo durante las experiencias de aprendizaje.

2.1.3 Teoría de la Inteligencia

La teoría de la inteligencia es una actividad mental que comprende una amplia gama de habilidades que está orientada a la adaptación, selección y transformación del entorno real que es esencial en la vida de un individuo. Enfatiza el vínculo de la relación del sujeto con su entorno. El autor se basa en tres subteorías: inteligencia componencial (analítica), inteligencia experiencial (creativa) e inteligencia contextual (práctica); las cuales se relacionan entre sí, siendo parte fundamental en el desarrollo de la inteligencia.

2.1.3.1 Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert Jeffrey Sternberg (1949), psicólogo norteamericano con mucha influencia en la actualidad. Se dedicó al estudio del aspecto cognitivo. Fue profesor de la Universidad de Yale, expresidente de la APA (American Psychology Association). Su investigación con más relevancia fue la teoría triárquica de la inteligencia, donde señala que lo más importante no es resultado final, sino el proceso mental que el sujeto realiza para poder lograr el aprendizaje.

Destacó la importancia de los procesos cognitivos a través de las tres subteorías:

- **Contextual:** Tiene que ver con la relación del sujeto y su entorno externo e interno. Este surge por medio de la observación. Conocer el entorno es la clave, ahí reside la inteligencia contextual, la capacidad de interpretar las nuevas realidades, comprender el entorno que nos rodea, adaptarse y tomar las mejores decisiones para enfrentarse a la realidad del día a día.

- **Experiencial:** Hace referencia a la capacidad y a las experiencias que tiene cada persona para relacionarse con el mundo externo y ponerlos en prácticas para llevarlo a situaciones nuevas y desarrollar su pensamiento creativo e innovador.
- **Procesual:** Refiere al comportamiento del sujeto que realiza sus propios procesos mentales, tiene que ver con el mundo interno del individuo que le permite una conducta inteligente, que explica la estructura y los mecanismos de la inteligencia.

Ante esto, Sternberg señala que el procesamiento intelectual está regulado por componentes que tienen diferentes funciones: la analítica, conformada por metacomponentes de rendimiento y adquisición de conocimientos; la creativa que posee componentes de novedad y automatización; por último, la práctica está constituida por un componente de adaptación, conformación y selección (Maureira, 2018).

Propone que el procesamiento de la información de la mente inicia por medio de las capacidades (macro habilidades) de manera general, que generan habilidades de manera específica, dando lugar a las destrezas (micro habilidades).

En esta propuesta didáctica se considera valiosa la teoría de la inteligencia triárquica, ya que permitirá desarrollar las experiencias de aprendizajes teniendo en cuenta los procesos mentales de los niños de 4 años. De acuerdo con la teoría contextual, tendremos en cuenta el medio en el que se encuentra cada niño para generar un adecuado aprendizaje. Considerando la teoría experiencial, también se ejecutarán actividades concretas significativas y funcionales para desarrollar el pensamiento creativo del niño.

2.1.3.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

La teoría tridimensional de la inteligencia fue planteada por Martiniano Román y Eloísa Díez en el año 2006, quienes lo definen como un conjunto de procesos cognitivos, conformado por tres dimensiones distintas de inteligencia: inteligencia cognitiva (procesos cognitivos), inteligencia afectiva (procesos afectivos) y arquitectura mental (conjunto de esquemas mentales). Dicha teoría estudia cómo de esta manera los estudiantes pueden lograr una enseñanza basada en procesos cognitivos y afectivos (Latorre, 2014.a).

Martiniano Román Pérez es doctor en Pedagogía y licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid. En la actualidad, Catedrático de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Ha realizado 18 tesis doctorales, orientadas al desarrollo de las capacidades, valores y arquitectura del conocimiento. Eloísa Díez López, es doctora en Psicología, licenciada en Educación y profesora titular de Psicología del Pensamiento de la Universidad Complutense de Madrid.

Para ambos pedagogos, la inteligencia tridimensional posee tres aspectos esenciales: inteligencia cognitiva, inteligencia afectiva y arquitectura mental, estas se caracterizan por lo siguiente:

- **Inteligencia escolar cognitiva:** Se define como un conjunto de procesos cognitivos en el cual se desarrollan las capacidades, destrezas y habilidades. Las capacidades se clasifican en prebásicas, estas son la atención, percepción y memoria; las capacidades básicas, comprensión, expresión, orientación y socialización; y las capacidades superiores o fundamentales, el pensamiento creativo, pensamiento crítico, pensamiento

resolutivo y pensamiento ejecutivo. Estas tres capacidades son imprescindibles para el desarrollar al máximo los procesos cognitivos.

- **Inteligencia escolar afectiva:** Se refiere a un conjunto de procesos afectivos valores, actitudes y microactitudes. Los valores se trabajan en la parte afectiva de la metodología a través de unidades de aprendizaje, normas, clima institucional, entre otros. Los valores se descomponen en actitudes y estas, a su vez, en microactitudes observables; el desarrollo de estas actitudes nos permite conocer si un valor es asumido o no.
- **Arquitectura mental:** Se define como un conjunto de estructuras y esquemas mentales donde se adquiere información (proceso); se almacenan en la memoria a largo plazo (producto), es aquí donde la labor del docente es importante, ya que se transforma en un arquitecto del conocimiento al utilizar de manera adecuada métodos y estrategias, de esta manera, se brindará una mejor calidad de aprendizaje y enseñanza (Latorre, 2014.b).

Siguiendo la teoría tridimensional, nuestra propuesta didáctica la trabajará a través de las competencias, desarrollando las capacidades, destrezas, valores y actitudes del niño, por medio de actividades metodológicas y estratégicas. Asimismo, se trabajarán los valores y actitudes en todas las actividades propuestas con el acompañamiento del docente.

2.2 Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.2.1. Definición y naturaleza del paradigma

Un paradigma es un modelo teórico con base pedagógica y científico, que sirve de guía en la comprensión, análisis y resolución de problemas para generar procesos de aprendizaje. Es aquella que nos orienta ante los cambios constantes que se presentan en su momento o determinada situación, aplicando nuevas estrategias que se acomoden al contexto en el cual nos encontramos.

En el paradigma tradicional o conductista, muy usado antiguamente, el protagonista principal es el docente, ya que este se centra en impartir una gran cantidad de información a los estudiantes, generando así una educación monótona, memorística y poco reflexiva. Al estudiante de ese sistema le era difícil incorporarse a un ambiente nuevo, donde se le permite ejercer un pensamiento crítico por sí mismo.

En conclusión, ambos paradigmas se centran exclusivamente en el estudiante, quien genera su propio aprendizaje, desarrollando sus habilidades, valores y actitudes según sus propias necesidades, con ayuda del docente quien es solo un mediador.

2.2.2. Competencias: definición y componentes

La competencia es la facultad que tiene cada persona para lograr un propósito, desarrolla ciertas habilidades personales, sociales y emocionales que permiten obtener resultados eficaces en una situación determinada. Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa (Currículo nacional, 2016).

Para Zarzar (2015), una competencia es la capacidad que tiene una persona para realizar una determinada acción o tarea de manera eficaz obteniendo un resultado favorable.

Según Zabala (2007), una competencia es la capacidad o habilidad que tiene la persona para realizar una tarea de forma eficaz en un contexto determinado, desarrollando actitudes, habilidades y conocimientos para conseguir su objetivo (Santiváñez, 2012).

A Continuación, mencionamos los componentes que tiene la competencia:

- a) **Contenidos.** Es un conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes para lograr los objetivos y el desarrollo de las competencias (Jiménez, 2019).
- b) **Capacidades.** Es una cualidad, aptitud, talento que tiene una persona para tener un buen desempeño en el contexto o situación en el que se desenvuelve (Zarzar, 2015).
- c) **Destrezas.** Es una habilidad natural y específica, que utiliza el estudiante para realizar acciones de manera flexible, eficaz y con sentido (Latorre, 2018.a).
- d) **Valores.** Los valores son referentes, pautas que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Se definen también como guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social (Fresno, 2018).

- e) **Actitudes.** Son formas habituales de pensar, sentir y comportarse de una persona ante una situación dada. Se desarrolla a lo largo de la vida, a través de las experiencias y educación recibida. Su componente principal es emocional-afectivo (Latorre, 2018.b).
- f) **Métodos/ estrategias.** “Es un conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el docente, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje y el logro de los objetivos planteados” (Jiménez, 2019, p.72).

2.2.3 Metodología

La metodología educativa se define como el modo en que los docentes y pedagogos se desenvuelven. Esta se aplica en torno a las distintas teorías del aprendizaje, donde se contempla el papel del docente y del estudiante, el uso de recursos, materiales educativos, desarrollo de actividades, el tiempo y el espacio; teniendo en cuenta el contexto donde se implementa y las características del grupo.

La metodología debe ser activa y participativa, ya que ayuda en el desarrollo de los procesos de enseñanza y construcción de los conocimientos; de esta manera el estudiante tiene la oportunidad de interactuar, desarrollar sus habilidades y competencias por medio de las prácticas y experiencias que les brinda el docente.

Según la experiencia, si el interés inicial o el comportamiento por la actividad a realizar son muy baja; el docente debe recurrir a la motivación extrínseca, (premios, recompensas, calificaciones altas, etc.), en ocasiones, este sirve de gran ayuda para captar la atención y despertar el interés del estudiante.

Como lo señala Ausubel, es importante recoger los saberes previos del estudiante antes del inicio de una sesión de aprendizaje, puesto que facilita la construcción y adquisición de nuevos aprendizajes. Esto se puede desarrollar por medio de lluvia de ideas, preguntas, dinámicas, asambleas, entre otros; pues se trata de completar, complementar, contrastar o refutar lo que el estudiante ya sabe y no de ignorarlo.

Piaget, en su teoría, nos enfatiza la importancia de generar una situación retadora en la mente de los estudiantes, entre lo que ya saben y los nuevos conocimientos que van adquiriendo, provocando un conflicto cognitivo y que esto conduce a un nuevo aprendizaje, más amplio y ajustado a la realidad.

La metodología que se emplea a diario en las aulas debe incluir actividades de interacción, grupos de trabajo cooperativo y colaborativo, como lo señala Vygotsky, el ser humano es un ser social que necesita de interacción, esto afirma que los estudiantes construyan su propio conocimiento, desarrollan habilidades cognitivas y aprenden de manera significativa los contenidos.

El rol del docente es fundamental en la etapa escolar porque acompaña al estudiante en la construcción de su aprendizaje y en el proceso integral, tanto de manera individual como de forma colaborativa. El docente hace uso de instrumentos, herramientas, técnicas, estrategias y métodos didácticos, para afianzar, motivar y darle sentido al conocimiento; luego evalúa, diagnostica y analiza las capacidades y dificultades de los estudiantes y logra que la enseñanza sea clara y coherente.

Dentro de las aulas es de vital importancia que se genere la metacognición, ya que está directamente relacionada con los procesos de enseñanza y aprendizaje. También es importante lograr que los estudiantes aprendan a aprender, que lleguen a ser capaces de aprender de forma autónoma y autorregulado. El estudiante es un aprendiz que constantemente está en cambios (Osses y Jaramillo, 2008).

La retroalimentación es considerada como un proceso fundamental y relevante en la educación del estudiante porque permite que el estudiante identifique sus aciertos, desaciertos, errores, etc.; y es el docente quien entrega sugerencias y recomendaciones con la intención de mejorar y reforzar el aprendizaje, siendo el estudiante quien reflexione y busque estrategias que le permita generar sus propios aprendizajes y desarrolla sus habilidades de autoevaluación y automonitoreo (Minedu, 2020).

2.2.4 Evaluación

La evaluación es un proceso que ayuda a obtener información sobre el estado y avance de los estudiantes a nivel cognitivo; la evaluación permite tomar medidas de mejora, esto se debe generar de manera colectiva, tanto del docente como del estudiante, propiciando que la enseñanza - aprendizaje sea más efectiva y auténtica. En la actualidad, hablar de evaluación por competencias en la educación es fundamental. Con ello, se busca superar diversos problemas en el desarrollo personal y del contexto (comunitario, social, laboral-profesional, ambiental-ecológico, artístico e investigativo) del estudiante. La evaluación debe ser integrada de forma natural a través de diversos procesos didácticos, de manera que el estudiante vaya aprendiendo. “Es decir, inclina a la formación integral que favorece el saber, el saber hacer en

la vida y para la vida, el saber ser, el saber emprender, el saber vivir en comunidad y el saber trabajar en equipo” (Camargo & Pardo, 2008, p. 444, Citado por Saavedra, 2021, p.15).

En el paradigma Sociocognitivo Humanista, la evaluación se realiza a través de competencias, porque no deja de lado las capacidades, destrezas, valores y actitudes del estudiante. La evaluación se convierte así en una oportunidad para las personas de demostrar lo que saben, cómo lo saben y cómo lo han aprendido para verificar que su aprendizaje sea significativo y funcional.

Existen tres tipos de evaluación; evaluación diagnóstica (inicial), la evaluación formativa (proceso) y la evaluación sumativa (final).

La evaluación diagnóstica plantea que el docente haga un análisis del contexto educativo y de las necesidades de los estudiantes, saber cuál es el nivel cognitivo actual, cuál es su actitud frente a las clases, entre otros: esta información le permite hacer una programación y tomar mejores decisiones antes del proceso de aprendizaje-enseñanza.

La evaluación formativa es continua, participativa y personalizada “La evaluación formativa se convierte en una actividad de aprendizaje estrechamente ligada a la práctica reflexiva y crítica de la que salen beneficiados, tanto el que aprende como el que enseña” (Álvarez, 2011, p.70). La evaluación permite que los estudiantes sepan de los conocimientos, habilidades, emociones y dificultades que presentan y desarrollan en cada momento del proceso formativo. También permite que el docente sepa cómo se está produciendo el aprendizaje, qué

se debe mejorar o cambiar. Por consiguiente, la evaluación facilita la mejora del aprendizaje y enseñanza del estudiante y del docente.

La evaluación sumativa es como un control de calidad. Se trata de saber lo que ha aprendido el estudiante y cómo lo ha aprendido, se valora el producto conseguido, por lo general se realizan al final de un bimestre/trimestre o del curso escolar. No existen promedios, se evalúa el grado de desarrollo de la competencia en el momento en que se ejecuta, con la finalidad de garantizar y mejorar el proceso de aprendizaje-enseñanza.

La forma de aplicar una evaluación puede ser de la siguiente manera: autoevaluación, cada estudiante se evalúa a sí mismo; coevaluación, evaluación colectiva entre compañeros de aula; y la heteroevaluación, el docente es quien evalúa a los estudiantes.

Para evaluar, se necesita distintos instrumentos o técnicas que son recursos o herramientas (rúbricas, escala de valoración, etc.), estrategias (mapas conceptuales, el portafolio, las entrevistas, los paneles, los foros, los problemas de casos, los experimentos, formulario de preguntas o problemas, etc.) que se aplican según la naturaleza de la competencia y reunir información que se quiere evaluar. Es importante emplear metodologías o técnicas para potenciar el trabajo del estudiante y docente, así se logrará el objetivo del proceso de la enseñanza y aprendizaje (Saavedra, 2021).

En el nivel inicial, los instrumentos de evaluación del área de Matemática que se emplean son: lista de cotejo, guía de observación, rúbricas, etc. Finalmente, la evaluación es esencial en la educación, tanto para el estudiante como para el docente, porque ayuda a mejorar la enseñanza-aprendizaje con el objetivo de generar una educación integral y de calidad.

2.3 Definición de términos básicos

a) 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 (CN, Minedu, 2016, p.29).

b) 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 (CN, Minedu, 2016, p.30).

c) 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 (CN, Minedu, 2016, p.38).

d) Desempeño precisado. MINEDU. Los desempeños de grado pueden ser precisados para adaptarse al contexto o a la situación significativa, sin perder sus niveles de exigencia (cartilla de planificación curricular, Minedu, 2017, p.12).

e) Competencias de área.

- **Resuelve problemas de cantidad:** Cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combina las siguientes capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
- **Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:** Cuando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización, combina las siguientes capacidades: 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. (CN, Minedu, 2016, pp.174- 180).

CAPÍTULO III: Programación curricular

3.1 Programación general

3.3.1 Competencias del área

Área de Matemática

Competencia	Definición
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Consiste en que el estudiante resuelva problemas cotidianos relacionados a partir de sus vivencias y experiencias. Generar situaciones que inviten a los niños y niñas a resolver retos o desafíos que sean de su interés, en los que puedan establecer relaciones, poniendo en juego sus ideas y estrategias, utilizando material concreto. Traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo.
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	Consiste en que el estudiante establece relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida, estimar ubicaciones y distancias, utilizar expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones, identifican algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Nota. Se describen las competencias del área matemática de 4 años. (MINEDU, 2016).

3.1.2 Estándares de aprendizaje: Ciclo II del Nivel Inicial

Competencia	Estándar
<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p>	<p>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”.</p>
<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p>	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>

Nota. Se muestran los estándares de aprendizaje por competencia del área de Matemática. (Currículo Nacional, 2016, pp. 174 - 180)

3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños área de Matemática– 4 años
<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. ● Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. ● Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas ● Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después” en situaciones cotidianas. ● Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. ● Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos.

<p>“RESUELVZ PROBLEMA S DE FORMA, MOVIMIEN TO Y LOCALIZA CIÓN”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. ● Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. ● Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. ● Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. ● Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.
--	---

Nota: Se describen los desempeños del área de Matemática para el Nivel Inicial (Currículo Nacional, 2016, pp. 175 - 181)

Desempeños de las competencias transversales

Competencias	Desempeños
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> ● Se desenvuelve en entornos virtuales generados por el tic. ● Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	

Nota: Se describen los desempeños de las competencias transversales para el nivel Inicial, (Currículo Nacional, 2016, pp.204-210)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS		
ÁREA: Matemática		
CAPACIDADES	Comprensión	Orientación espacio - temporal
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Relacionar ● Comparar ● Clasificar ● Expresar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ubicar ● Ordenar - organizar ● Resolver

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS
Comprensión	Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son.
	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.
	Comparar: Cotejar, examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes o diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios de comparación. Cotejar: comparar dos o más cosas teniéndolas a la vista (la autenticidad de algo). Confrontar dos o más objetos poniéndolos uno frente al otro para compararlos.
	Relacionar: Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos, e ideas, en base a algún criterio.
	Clasificar: Agrupar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación.
	Ubicar: Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar y situar hechos y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados. En el espacio: ¿Dónde está, o dónde sucedió?

Orientación espacio - temporal	Graficar: Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc. (Los conceptos se representan; los objetos se dibujan).
	Mostrar sentido de orientación: Evidenciar coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESO MENTAL
	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.
	Secuenciar/seriar	<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.
	Agrupar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar los elementos u objetos y sus características. 3. Seleccionar el criterio/s de clasificación 4. Relacionar las características de los objetos con el criterio/s.

Comprensión		5. Agrupar por clases
	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.
	Clasificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir de forma clara e identificar los elementos y sus características 2. Identificar los elementos u objetos y sus características. 3. Seleccionar el criterio/s de clasificación. 4. Relacionar-comparar las características de los objetos con el o los criterios. 5. Clasificar.
Orientación espacio – temporal	Ubicar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar variables de localización (espacio o tiempo). 3. Aplicar convenciones en el instrumento de ubicación elegido. 4. Identificar lugares, hechos, fenómenos
	Graficar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar elementos o variables. 3. Organizar la información. 4. Elegir medio para representar. 5. Realizar la representación.
	Mostrar sentido de orientación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información claramente. 2. Identificar elementos de orientación 3. Orientarse de acuerdo al elemento elegido

3.1.7. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE

Identificación de colores, texturas, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.

Identificación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico.

Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos, utilizando material gráfico, evocando los conocimientos previos.

Identificación de las nociones espaciales a través de diversas posturas y desplazamientos.

Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas y estrategias. Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organizadores de información.

Identificación y seguimiento de instrucciones a través de diversos ejercicios.

Comparación de objetos, imágenes y personas, a través de la observación y manipulación de material concreto.

Comparación de cantidades mediante el uso de material concreto y gráfico.

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”

Relación de objetos, cantidades, números, mediante el uso de materiales concreto y gráfico.

Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos, utilizando cuantificadores a través del uso de material concreto y gráfico.

Relación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas o estrategias.

Agrupación de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos.

Agrupación de materiales gráficos a través de la observación identificando los criterios de clasificación adecuada

Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente, mediante el uso de material estructurado.

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.

Graficar representar información utilizando imágenes.

Nota: Se describen los métodos de aprendizaje. (Latorre 2018, pp. 7,10, 11, 14)

3.1.8. Panel de valores y actitudes

VALORES	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> ● Cumplir con los trabajos asignados. ● Mostrar constancia en el trabajo. ● Asumir las consecuencias de los propios actos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Escuchar con atención. ● Aceptar distintos puntos de vista. ● Asumir las normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ayudar a los demás. ● Compartir lo que se tiene.
ENFOQUE TRANSVERSALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inclusivo o de atención a la diversidad. 2. Intercultural. 3. Igualdad de género. 4. Ambiental. 5. Búsqueda de la excelencia. 6. Orientación al bien común. 7. De derechos. 		

3.1.9. Definición de valores y actitudes

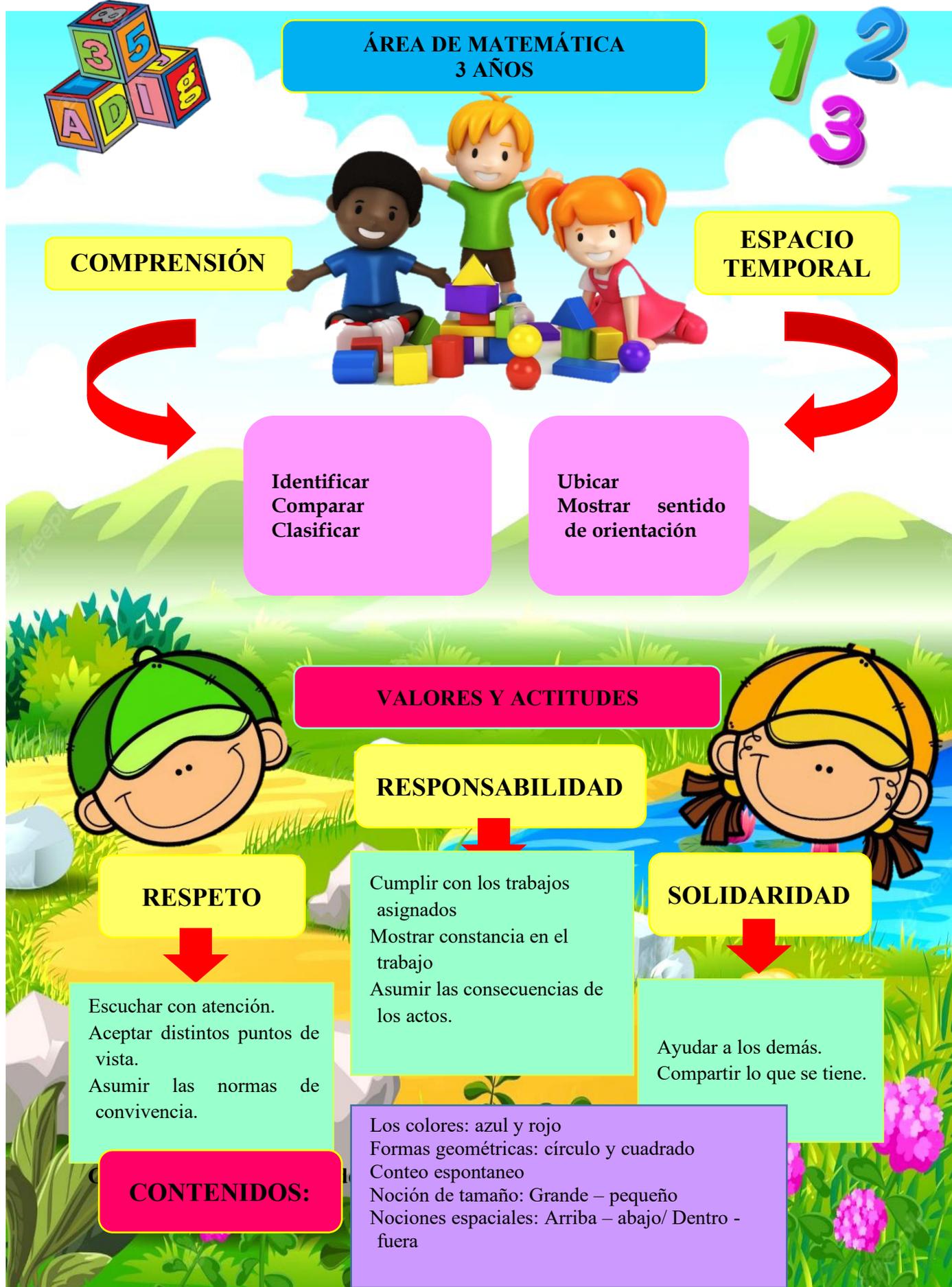
VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
<p>RESPONSABILIDAD</p> <p>Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</p>	Cumplir con los trabajos asignados.	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolas de forma adecuada.
	Mostrar constancia en el trabajo.	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.
	Asumir las consecuencias de los propios actos	Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.
<p>RESPECTO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.
	Asumir las normas de convivencia.	Es una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros.
<p>SOLIDARIDAD</p> <p>Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada.</p>	Ayudar a los demás.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
	Compartir lo que se tiene.	Actitud por la cual la persona comparte lo que posee al percatarse de las necesidades de los que lo rodean.

ENFOQUE	DEFINICIÓN
Inclusivo o de atención a la diversidad.	Busca reconocer y valorar a todas las personas por igual, con el fin de erradicar la exclusión, discriminación y desigualdad de oportunidades.
Intercultural.	Promueve el intercambio de ideas y experiencias entre las distintas formas de ver el mundo.
Igualdad de género	Busca brindar las mismas oportunidades a hombres y mujeres, eliminando situaciones que generan desigualdades entre ellos.
Ambiental	Busca formar personas conscientes del cuidado del ambiente, que promuevan el desarrollo y estilos de vida, saludables y sostenibles.
Búsqueda de la excelencia	Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad.
Orientación al bien común.	Busca que el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.
De derecho	Fomenta el reconocimiento de los derechos y deberes; así mismo, promueve el diálogo, la participación y la democracia.

Nota: Se describen los enfoques transversales. (Currículo Nacional 2016, p.204-2010)

3.1.10. Evaluación diagnóstica

Imagen visual



SABERES PREVIOS		
N°	Concepto	Definición
01	Establecer relaciones	Se refiere a cómo el niño, por propia iniciativa, hace correspondencias, enlaces y conexiones –entre su cuerpo y los objetos, entre los objetos mismos, entre personas y hechos– como resultado de las comparaciones que realiza durante su exploración en su entorno inmediato.
02	Características perceptuales	Son las características observables que definen los objetos. Algunos ejemplos de las propiedades de objetos incluyen el tamaño, el peso, la forma, el color, el grosor y la temperatura.
03	Clasificación	Es la capacidad de agrupar objetos expresando semejanzas y diferencias entre ellos. Esto permitirá, posteriormente, formar subclases que se incluirán en una clase de mayor extensión.
04	Correspondencia	Es la acción que significa que a un elemento de una colección se le vincula con un elemento de otra colección. Es la base para determinar el “cuántos” al contar y es una habilidad fundamental en la construcción del concepto de número.
05	Números ordinales:	Son aquellos números que determinan qué posición tiene un elemento en una sucesión ordenada. Los números ordinales expresan el orden de las cosas, mientras que los cardinales expresan cantidad. Usamos los ordinales, por ejemplo, para identificar la posición en acciones cotidianas, como al salir del aula: “María salió primero, Marco segundo y Carlos tercero”.
06	Relaciones espaciales	Es la manera en que objetos y personas están ubicados en el espacio en relación con otros objetos y personas, y la manera en que se mueven unos en relación con otros.

07	Seriación	Es el ordenamiento en serie de una colección de objetos con una misma característica (tamaño, grosor, etc.) Es decir, los objetos se comparan uno a uno y se va estableciendo la relación de orden: "...es más grande que...", "...es más pequeño que...", "...es más grueso que...", "...es más delgado que...".
-----------	-----------	---

LISTA DE COTEJO – 4 AÑOS

Nombres y apellidos:		Profesoras:	
N°	Ítem	SI	NO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
1	Identifica los colores de objetos de su entorno. (rojo – azul)	Cantan la canción de los colores y luego buscan objetos de color rojo, azul y amarillo y lo colocan en la caja que corresponde.	
2	Agrupar objetos de su entorno según su utilidad.	Agrupar los objetos según la indicación (útiles de aseo, útiles escolares, etc.).	
3	Cuenta los números de manera espontánea.	Juegan “ritmo a go go” donde van mencionando los números que conocen.	
4	Utiliza la expresión verbal de cantidad (mucho – poco)	Juegan a la cocinita, donde sirven la comida utilizando expresiones como: “me sirves poco” “me sirves mucho”	
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN			
1	Compara y menciona el tamaño de los objetos (grande – pequeño)	Observan las imágenes de la “familia oso” responden las preguntas: ¿De qué tamaño es papá oso? ¿De qué tamaño es el hijo oso?	

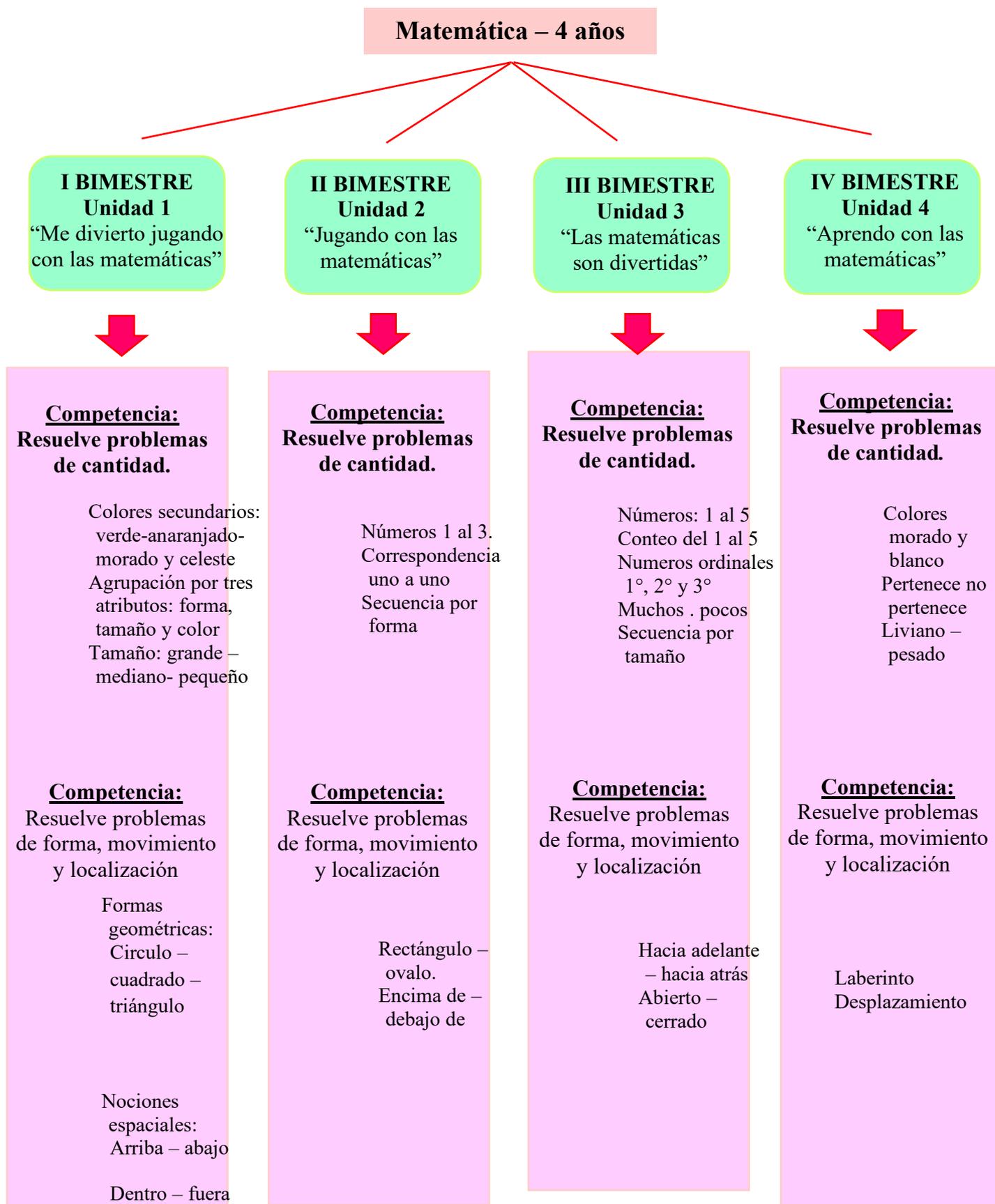
2	<p>Compara y menciona el tamaño de los objetos (círculo – cuadrado)</p>	<p>Colocan los objetos de forma circular en la canasta roja y los objetos de forma cuadrada en la canasta azul.</p>		
3	<p>Se ubica en el espacio (arriba – abajo) (dentro – fuera)</p>	<p>Cantan la canción “las manos hacia arriba, las manos hacia abajo” responden las siguientes preguntas: ¿Dónde están tus manos?</p> <p>Juegan con aros y simulan ser conejitos: siguen las indicaciones: conejitos dentro de su casa, conejitos fuera de su casa. ¿Dónde te has ubicado?</p>		
4	<p>Ubica objetos en el espacio (arriba – abajo) (dentro – fuera).</p>	<p>Observan la lámina del árbol y mencionan la ubicación de las manzanas, ¿Dónde están las manzanas verdes? ¿Dónde están las manzanas rojas?</p> <p>Cantan la canción “la granja de mi tío”. Observan la lámina y mencionan la ubicación de los animales ¿Qué animales están dentro del corral? ¿Qué animales están fuera del corral?</p>		

3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN		
Institución Educativa:	Nivel: Inicial	Año: 4 Años
Sección: “Los conejitos” Área: Matemática Profesora: Xiomy Espinoza – Verenish Román		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colores secundarios: verde-anaranjado, morado • Tamaño: grande – pequeño. • Agrupar por tres atributos: forma, tamaño y color <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formas geométricas: círculo – cuadrado - triángulo • Nociones espaciales : Arriba – abajo <p>Dentro – fuera</p>		<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. 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>II BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colores secundarios: • Correspondencia uno a uno • Números 1al 3 • Secuencia figuras geométricas: círculo - cuadrado – triángulo. <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rectángulo - Ovalo • Encima de – debajo de • Delante de – detrás de 		<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. 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>III BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Números: 1 al 5 • Conteo del 1 al 5 • Numeros ordinales 1º, 2º y 3º • Muchos . pocos • Secuencia por tamaño <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rectángulo y ovalo • Hacia adelante – hacia atrás • Abierto – cerrado 		<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 clasificación adecuada</p> <p>Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente, mediante el uso de material estructurado.</p> <p>Ubicación de las nociones espaciales a través del cuerpo y objetos en diversos ambientes.</p> <p>Ubicación de las direcciones y trayectorias a través de las posiciones que tome el cuerpo y objetos en el espacio físico.</p> <p>Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como color, tamaño, forma mediante juegos lúdicos.</p>
<p>IV BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colores morado y blanco 		<p>Secuenciación de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Pertenece no pertenece ● Liviano –pesado <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Laberinto ● Desplazamiento 	<p>Secuenciación de elementos diversos utilizando algún criterio de secuenciación, como tamaño, color, forma, tiempo, orientación, etc. (orientación espacio temporal)</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales, cerca- lejos, mediante de las posiciones del cuerpo y objetos en el espacio.</p> <p>Graficar representar información utilizando imágenes</p>	
CAPACIDADES	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p style="text-align: center;">Capacidad: Comprensión</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Secuenciar/seriar ● Relacionar ● Agrupar <p style="text-align: center;">Capacidad: Espacio – temporal</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ubicar ● Graficar ● Mostrar sentido de orientación 	<p>Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cumplir con los trabajos asignados ● Mostrar constancia en el trabajo ● Asumir las consecuencias de los actos. <p>Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Escuchar con atención. ● Aceptar distintos puntos de vista. ● Asumir las normas de convivencia. <p>Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ayudar a los demás. ● Compartir lo que se tiene. 	

3.1.12 Marco conceptual de los contenidos



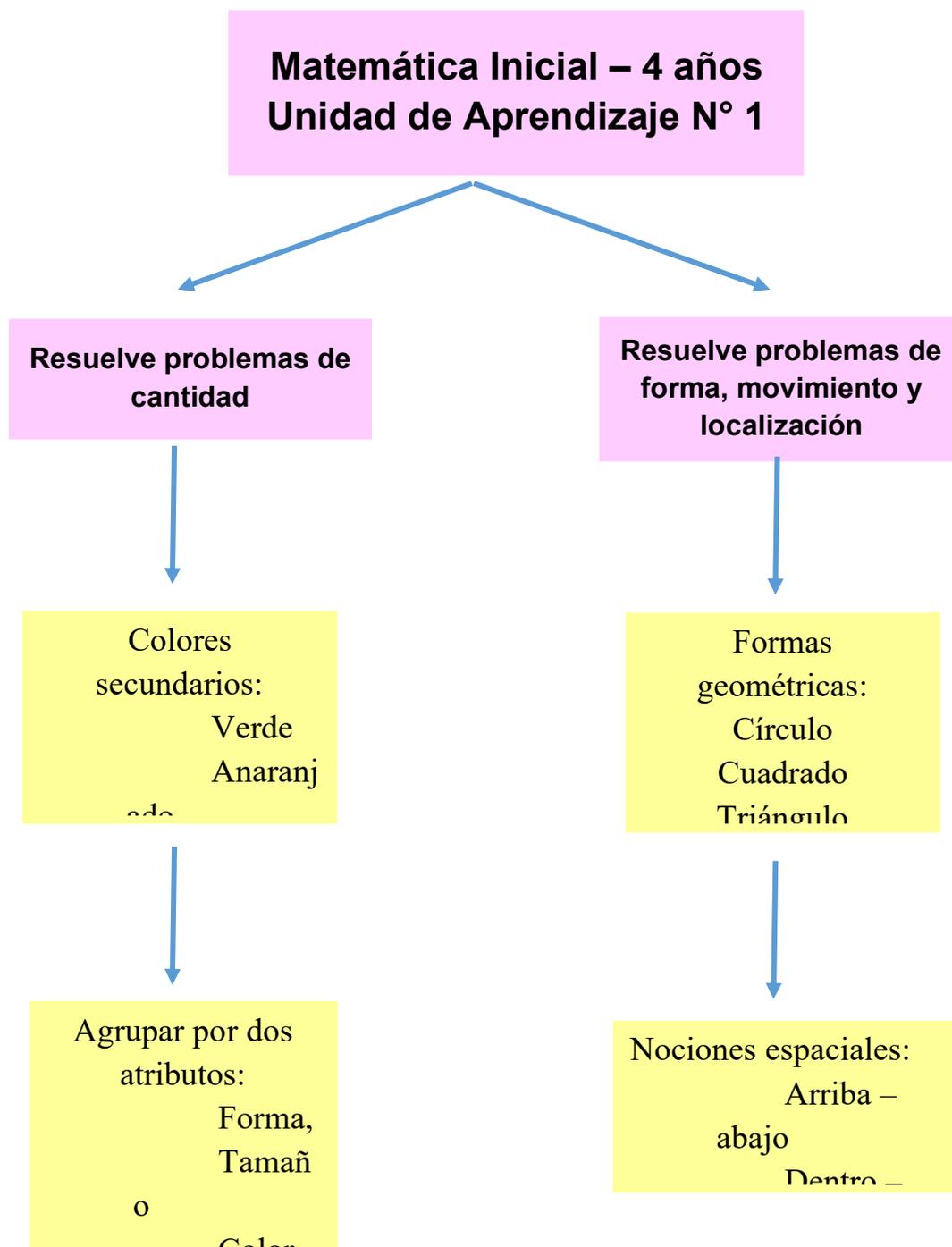
3.2. Programación específica

3.2.1 Unidad de aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
Institución Educativa: Matemática Nivel: II Año: 4 años Sección: Área:		
Profesora: Xiomy Espinoza – Verenish Román		
Título de la unidad: “Me divierto jugando con las matemáticas”		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I BIMESTRE</p> <p>Competencia: Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Colores secundarios: verde, anaranjado , morado y celeste ● Tamaño: grande – pequeño. ● Agrupar por tres atributos: forma, tamaño y color. <p>Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formas geométricas: <ul style="list-style-type: none"> ● Circulo ● Cuadrado ● Triángulo ● Nociones espaciales : <ul style="list-style-type: none"> ● Arriba – abajo ● Dentro – fuera ● Delante de – detrás de 		<p>Comparación de objetos de su entorno según su color: rojo – azul y amarillo, mediante la manipulación de objetos de su entorno.</p> <p>Comparación de objetos de su entorno según su tamaño: grande, mediano y pequeño, mediante la manipulación del material concreto.</p> <p>Identificación del cuerpo geométrico: cubo y esfera, mediante la manipulación de los materiales concretos.</p> <p>Ubicación de objetos usando las nociones espaciales: arriba – abajo, dentro – fuera, a través de diversos juegos.</p>
CAPACIDADES - DESTREZAS	FINES	VALORES - ACTITUDES

<p style="text-align: center;">COMPRENSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">● Identificar● Agrupar <p style="text-align: center;">ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL</p> <ul style="list-style-type: none">● Mostrar sentido de orientación	<p style="text-align: center;">VALORES</p> <ul style="list-style-type: none">● Respeto <p style="text-align: center;">ACTITUD</p> <ul style="list-style-type: none">● Escuchar con atención.● Aceptar distintos puntos de vista.● Asumir las normas de convivencia
---	--

3.2.2 Red conceptual del contenido de la Unidad



3.2.3 Actividades de aprendizaje

Matemática

I Bimestre

I Unidad “ME DIVIERTO JUGANDO CON LAS MATEMÁTICAS”

PROFESORAS:

Xiomy Jeniffer Espinoza

Yalico

Verenich Román



ACTIVIDADES

Actividad 1: 35 minutos

Identificar el color verde mediante material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio:

- Los niños cantan la canción “El sapito verde, vive en el río, entre hojas y flores dice yo me río jajaja, por ahí pasaban unos gorrioncitos (bis) y al sapito verde ya se lo llevaron (bis)”
- Responden a las siguientes preguntas: ¿De qué animal trata la canción? ¿Has escuchado alguna vez esta canción? ¿De qué color es el sapito? ¿qué objetos de color verde conoces?

Proceso:

- **Percibe** dos botellas de t mpera una de color amarillo y azul. Cada ni o echa un poco de t mpera en cada plato, luego con ayuda de un globo lo mezclan.
- **Reconoce** el color verde al combinar el color amarillo y azul y responden: ¿Qu  color obtuvieron? (**Anexo 1**)
- **Relaciona** el color verde, estampando con un globo inflado en una hoja, con la mezcla obtenida.
- **Se ala** el color verde al nombrar los objetos del color que encuentran en el aula.

Salida:

- **Evaluaci n:** Identifica el color verde al realizar la siguiente actividad: En una caja de pelotas de varios colores, elegir las que son de color verde y colocarlas en una canasta. (**Anexo 2**)
- **Metacognici n:** ¿Qu  aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar el color verde? ¿Qu  hiciste para identificar el color verde? ¿Qu  objetos de color verde encontraste en el aula?
- **Transferencia:** Busca en casa objetos, frutas y verduras de color verde y mu stralos a tus padres.

ACTIVIDADES

Actividad 2: 35 minutos

Identificar el color anaranjado a través de material concreto, escuchando con atención.

Inicio:

- Los niños juegan al veo – veo descubriendo los objetos, frutas y verduras colocadas en diversos lugares del aula (**Anexo 3**)
- Responden las siguientes preguntas: ¿Qué objetos descubrieron? ¿De qué color son? ¿Qué fruta es de color anaranjado? ¿Qué verdura es de color anaranjado?

Proceso:

- **Percibe** los objetos, frutas y verduras a través de la manipulación (Pañuelo, pelota, medias, vaso, mandarina, zanahoria, papaya y naranja)
- **Reconoce** y descubre el color anaranjado mezclando temperas de color rojo y amarillo.
- **Relaciona** el color anaranjado estampando la palma de sus manos en el papelógrafo, usando la mezcla obtenida. (**Anexo 4**)
- **Señala** el color anaranjado al nombrar los objetos del color que encuentran en el aula.

Salida:

- **Evaluación:** Identifica el color anaranjado al formar un collar eligiendo sólo las cuentas de color anaranjado.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar el color anaranjado? ¿Qué hiciste para identificar el color anaranjado? ¿Qué objetos de color anaranjado encontraste en el aula?
- **Transferencia:** Observa en tu casa qué frutas y verduras son de color anaranjado y muéstrale a tu familia.

ACTIVIDADES

Actividad 3: 35 minutos

Identificar el color morado a través de material concreto, escuchando con atención.

Inicio:

- Los niños observan y bailan al ritmo del “Osito Gominola” <https://youtu.be/jiwsGxxjP9c>
- Responden a las siguientes preguntas: ¿De qué color era el Osito Gominola? ¿Has escuchado alguna vez esta canción? ¿Conoces alguna fruta de color morado? ¿Qué verdura es de color morado?

Proceso:

- **Percibe** el color morado a través de la manipulación de objetos que hay en la caja sorpresa (sombrero, pelota, gorra, polo, flor uva y berenjena)
- **Reconoce** el color morado mezclando témperas de color rojo y azul. **(Anexo 5)**
- **Relaciona** el color morado obtenido de la mezcla del rojo y del azul pintando la imagen de una berenjena.
- **Nombra** objetos de color morado que encuentra en el aula y responde: ¿Qué objetos observamos en el salón que tengan el mismo color?

Salida:

- **Evaluación:** Identifica el color morado, armando una torre, donde eligen solo el color morado de los bloques entregados. **(Anexo 6)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar el color morado? ¿Qué hiciste para identificar el color morado? ¿Qué objetos de color morado encontraste en el aula?
- **Transferencia:** Busca en casa objetos de color morado y muéstralos a tus padres.

ACTIVIDADES

Actividad 4: 35 minutos

Identificar colores secundarios mediante la manipulación de material concreto aceptando distintos puntos de vista. EVALUACIÓN DE PROCESO

Inicio:

- Los niños observan manchas grandes de diferentes colores (verde, anaranjado y morado) que se encuentran pegadas en las paredes del salón y sobre la mesa se encuentran manchas pequeñas del mismo color. **(Anexo 7)**
- Responden algunas preguntas: ¿De qué color son las manchas grandes? ¿Qué colores son las manchas pequeñas? ¿Alguno tiene ropa del mismo color que las manchas?

Proceso:

- **Percibe** una caja grande con diferentes objetos (pelotas, ganchos, chapitas, plumones y pañuelos), cada objeto tendrá un color diferente (anaranjado, verde y morado).
- **Reconoce** las características de los objetos que se encuentran dentro de la caja y menciona su nombre y color.
- **Relaciona** los colores de los objetos (pelotas, ganchos, chapitas, plumones y pañuelos) con las manchas de color (verde, anaranjado y morado), y los colocan según corresponda.
- **Señala** los colores secundarios (verde, anaranjado y morado) con objetos que hay en su aula.

Salida:

- **Evaluación:** Identifica los colores secundarios de los objetos (verde, anaranjado y morado). Al señalar según su color, dentro de un grupo de objetos. **(Anexo 8)**
- **Metacognición:** ¿Qué colores has visto hoy? ¿Te fue complicado identificar todos los colores secundarios? ¿Qué hiciste para reconocer los colores secundarios?

- **Transferencia:** En casa busca juguetes que sean de color verde, anaranjado o morado y muéstrale a algún familiar.

ACTIVIDADES

Actividad 5: 35 minutos

Identificar la figura geométrica “el círculo” a través de la manipulación de material concreto, cumpliendo con las normas de convivencia.

Inicio:

- Los niños salen al patio y observan en el piso la figura de dos círculos una grande y dentro una pequeña trazado con masking tape, bailan al ritmo de la canción <https://youtu.be/HsaapLEIWw8>
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figura observamos en el piso? ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos lados tiene? ¿Qué otros objetos conoces que tienen la forma de un círculo?

Proceso:

- **Percibe** objetos que tienen la forma de un círculo mediante la manipulación (reloj, espejo, botón, tapa, CD, moneda).
- **Reconoce** las características del círculo pegada en la pizarra, y responde: ¿Cómo es? ¿A qué se parece? ¿Tiene lados?
- **Relaciona** la figura del círculo con objetos que encuentran en el aula, que tienen la misma forma, colocándolo en su mesa.
- **Señala** la figura del círculo plasmando con témpera la forma de la tapa de una botella. **(Anexo 9)**

Salida:

- **Evaluación:** Identifica la forma del círculo al formar la figura con la ayuda de una plastilina, teniendo en cuenta sus características. **(Anexo 10)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar objetos de forma circular? ¿Qué hiciste para identificar el círculo? ¿Qué objetos de forma circular encontraste en el aula?

- **Transferencia:** Busca en casa 3 objetos de forma circular y muéstrales a tus compañeros en la siguiente clase.

ACTIVIDADES

Actividad 6: 35 minutos

Identificar la figura geométrica “el cuadrado” a través de material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio:

- Los niños escuchan y observan atentamente el cuento “el cuadrado” <https://youtu.be/0zJmGBJghYk>
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué objetos observaste en el cuento? ¿Qué otros objetos conoces que tienen la forma de un cuadrado?

Proceso:

- **Percibe** objetos que tienen la forma de un cuadrado (espejo, tostada, reloj, cajita, porta retrato, galleta) (**Anexo11**)
- **Reconoce** las características de la figura del cuadrado pegada en la pizarra, y responde: ¿Cómo es? ¿A qué se parece? ¿Cuántos lados tiene? ¿Todos los lados del cuadrado son iguales?
- **Relaciona** la figura geométrica el cuadrado con objetos que encuentran en el aula, que tienen la misma forma, colocándolo en su mesa.
- **Señala** la figura geométrica del cuadrado, eligiendo sólo los bloques lógicos que tienen la forma de un cuadrado.

Salida:

- **Evaluación:** Identifica la figura geométrica el cuadrado al realizar la actividad: con palitos de chupetes formarán un cuadrado teniendo en cuenta sus características y lo decoran libremente. (**Anexo 12**)
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil reconocer el cuadrado? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar objetos con forma del cuadrado?
- **Transferencia:** Mientras te diriges a casa, observa objetos con la forma de un cuadrado y cuenta a tus papitos.

ACTIVIDADES

Actividad 7: 35 minutos

Identificar la figura geométrica “triángulo” mediante material lúdico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio:

- Los niños observan la figura de una pizza, luego cada uno recibe un trozo de una pizza y juegan a los cocineros. **(Anexo 13)**
- Responden a las preguntas: ¿Qué hiciste con el trozo de pizza? ¿Te gustó el juego de los cocineros? ¿Qué forma tiene el trozo de pizza?

Proceso:

- **Percibe** la forma geométrica del triángulo en el trazo formado con masking tape mediante la observación. **(Anexo 14)**
- **Reconoce** las características de la figura geométrica del triángulo trazado en el piso mientras caminan sobre él y cantan: “Triángulo, triángulo, tiene tres lados, triángulo, triángulo 1,2 y 3”. Responden a las preguntas ¿Qué forma geométrica es? ¿Cuántos lados tiene el triángulo?
- **Relaciona** la figura geométrica del triángulo con objetos que encuentra en el aula.
- **Señala** la forma geométrica del triángulo al elegirlo de la caja de bloques lógico.

Salida:

- **Evaluación:** Identifica la forma geométrica: triángulo al realizar la siguiente actividad: con palitos de chupetes forman un pollito y lo decoran libremente. **(Anexo 15)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar la figura geométrica del triángulo? ¿Qué objetos que tienen la figura geométrica del triángulo encontraste en el aula?
- **Transferencia:** Observa en tu casa qué objetos tienen la forma geométrica de un triángulo y coméntalo a tu familia.

ACTIVIDADES

Actividad 8: 35 minutos

Identificar las formas geométricas “círculo, cuadrado y triángulo” a través de la manipulación de material concreto, escuchando con atención. Evaluación final.

Inicio:

- Los niños observan varias figuras geométricas hechos con cartulinas de colores en el piso. Al ritmo de la canción bailan y se ubican en la figura según la indicación de la profesora. **(Anexo 16)**
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figuras había en el piso? ¿De qué color era el círculo? ¿De qué color era el cuadrado? ¿De qué color era el triángulo?

Proceso:

- **Percibe** objetos: plato, reloj, galleta, porta retrato, triángulo musical, escuadra.
- **Reconoce** las características de las figuras geométricas: el círculo, el cuadrado y el triángulo, observando la en las imágenes en la pizarra, responde: ¿Qué formas tienen los objetos que observas? ¿todos los objetos tenían la misma forma? ¿Cuántos lados tiene el cuadrado y el triángulo?
- **Relaciona** las figuras geométricas, buscando objetos dentro del aula que tengan la misma forma geométrica colocando en la mesa que corresponda.
- **Señala** las figuras geométricas, agrupando los bloques lógicos que tienen la misma forma y colocarlos en la canasta que corresponda. **(Anexo 17)**

Salida:

- **Evaluación:** Identifican las tres figuras geométricas, al realizar la actividad: Pegar objetos según la figura geométrica que corresponda. **(Anexo 18)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil identificar el círculo, el cuadrado y el triángulo? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar objetos y agruparlos según su forma geométrica?
- **Transferencia:** Mientras juegas en casa, busca objetos y agrupa según su forma geométrica y luego comenta con tus papitos el trabajo que realizaste.

ACTIVIDADES

Actividad 9: 35 minutos

Agrupar objetos teniendo en cuenta su color y forma, mediante la manipulación de material concreto, cumpliendo las normas de convivencia.

Inicio:

- Los niños salen al patio y observan figuras hechas de cartón de diversos colores y bailan al ritmo de la canción “la estatua” <https://youtu.be/ggsHwhXzWFY>
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figuras observaste? ¿Todas las figuras son iguales? ¿Todas las figuras son del mismo color?

Proceso:

- **Percibe** observando las figuras grandes hechas de cartulina, círculo, cuadrado y triángulo de color azul, rojo y amarillo.
- **Identifica** las características de las figuras observando su forma y color que se entregó a cada niño
- **Selecciona** las figuras en un cuadro de doble entrada teniendo en cuenta su color y forma.
- **Relaciona** las figuras, con los objetos del aula, teniendo en cuenta su color y forma. **(Anexo 19)**
- **Agrupar** objetos de aula, con las figuras teniendo en cuenta su color y forma.

Salida:

- **Evaluación:** Agrupa las figuras teniendo en cuenta su color y forma en una hoja bond, recortando las figuras de diferentes colores y luego pega según corresponda. **(Anexo 20)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil clasificar las figuras? ¿Cómo lo hiciste? ¿De qué manera agrupamos las figuras?
- **Transferencia:** Ordena en casa tus bloques reconociendo su forma y color.

ACTIVIDADES

Actividad 10: 35 minutos

Agrupar objetos teniendo en cuenta su color y tamaño mediante la manipulación de material concreto, aceptando distintos puntos de vista.

Inicio:

- Los niños salen al patio y observan aros de colores, grandes y pequeños. Bailan al ritmo de la canción de los colores.
- <https://www.youtube.com/watch?v=L95CuhBrLpo>
- Responden las siguientes preguntas: ¿Qué observas en el piso? ¿Tienen el mismo color? ¿Tienen el mismo tamaño?

Proceso:

- **Percibe** observando alimentos: palta, naranja, pera, zanahoria, lechuga, camote, que se encuentran en la mesa.
- **Identifica** las características observando y manipulando las frutas y verduras, mencionando su color y tamaño.
- **Selecciona** las frutas y verduras teniendo en cuenta su color y tamaño.
- **Relaciona** las características de las frutas y verduras según su color y tamaño.
- **Agrupar** las verduras y frutas teniendo en cuenta su color y tamaño. (**Anexo 21**)

Salida:

- **Evaluación:** Agrupa objetos del aula teniendo en cuenta su color y tamaño, menciona cuál fue el criterio escogido.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste? ¿De qué manera se pueden agrupar todos los objetos del salón?
- **Transferencia:** Los niños en casa con ayuda de un adulto podrán agrupar sus juguetes eligiendo su criterio libremente.

ACTIVIDADES

Actividad 11: 35 minutos

Agrupar objetos teniendo en cuenta su color y tamaño mediante material concreto, asumiendo las normas de convivencia. Evaluación de proceso.

Inicio:

- Los niños salen al patio y juegan lanzando dados de colores, grandes y pequeños, hechos de cartón. **(Anexo 22)**
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Todos los dados son iguales? ¿Todas tienen el mismo color? ¿Todos los dados tienen el mismo tamaño?

Proceso:

- **Percibe** diferentes imágenes de diversos colores y tamaños que se encuentran en el centro del aula. **(Anexo 23)**
- **Identifica** las características de los objetos, observando y mencionando su color y su tamaño.
- **Selecciona** los objetos teniendo en cuenta su color y tamaño.
- **Relaciona** los objetos del aula con las imágenes, considerando su color y forma.
- **Agrupar** objetos teniendo en cuenta su color y forma, colocando en la caja que corresponda.

Salida:

- **Evaluación:** Agrupa las figuras teniendo en cuenta su color y forma en una ficha de aplicación, recorta las figuras de diferentes formas y colores y luego pega según corresponda. **(Anexo 24)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil? ¿Cómo lo hiciste? ¿De qué manera agrupamos las figuras?
- **Transferencia:** Colecciona tapitas de botellas de diferentes colores y tamaños y las agrupas.

ACTIVIDADES

Actividad 12: 35 minutos

Agrupar objetos teniendo en cuenta su color y forma, manipulando material concreto, aceptando distintos puntos de vista.

Inicio:

- Los niños buscan objetos que se encuentran escondidos en el aula (pañuelos, aros, pelotas y cajas) (**Anexo 25**)
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué objetos encontraron? ¿Todas serán del mismo color? ¿Tendrán la misma forma?

Proceso:

- **Percibe** observando y manipulando objetos los cuales tendrán diferentes colores y formas (pañuelos, aros, pelotas y cajas).
- **Identifica** las características de los objetos mencionando su color y forma.
- **Selecciona** en una caja los objetos teniendo en cuenta su color y forma.
- **Relaciona** los objetos del aula con los objetos de la canasta, teniendo en cuenta su color y forma.
- **Agrupar** diferentes objetos teniendo en cuenta su color y forma, coloca cada objeto en el grupo que pertenece y menciona cuál fue el criterio escogido.

Salida:

- **Evaluación:** En el patio de juego, agrupa en canastas los bloques lógicos teniendo en cuenta su color y forma luego menciona cuál fue el criterio escogido. (**Anexo 26**)
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil? ¿Cómo lo hiciste? ¿De qué manera agrupaste las figuras?
- **Transferencia:** Los niños en casa deberán agrupar objetos eligiendo su criterio libremente.

ACTIVIDADES

Actividad 13: 35 minutos

Agrupar objetos teniendo en cuenta su forma y tamaño mediante la manipulación de material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio:

- Los niños salen al patio y juegan con los bloques lógicos formando un muñeco con diferentes figuras geométricas. **(Anexo 27)**
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figuras geométricas observas? ¿Qué formas tienen? ¿Todas son del mismo tamaño?

Proceso:

- **Percibe** las figuras de los bloques lógicos de las diferentes formas y tamaños que están dentro de varias canastas.
- **Identifica** las características, observando las figuras, mencionando su forma y tamaño.
- **Selecciona** las figuras geométricas, teniendo en cuenta su forma y tamaño.
- **Relaciona** las figuras geométricas, con los objetos del aula según su color y forma.
- **Agrupar** las diferentes figuras geométricas, teniendo en cuenta su forma y color, colocando las figuras donde corresponda. **(Anexo 28)**

Salida:

- **Evaluación:** Forma dibujos con diferentes figuras geométricas de diferentes formas y tamaños. **(Anexo 29)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil? ¿Cómo lo hiciste? ¿De qué manera agrupamos las figuras?
- **Transferencia:** En casa ordena tus juguetes eligiendo un criterio.

ACTIVIDADES

Actividad 14: 35 minutos

Agrupar objetos según su forma y tamaño, manipulando material concreto, aceptando distintos puntos de vista. Evaluación final

Inicio:

- Los niños buscarán las formas geométricas que se encuentran escondidas en el patio.
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figuras geométricas encontraron? ¿Todas serán del mismo tamaño? ¿Tendrán el mismo color?

Proceso:

- **Percibe** observando y manipulando los bloques lógicos de las figuras geométricas: círculo y cuadrado, los cuales tendrán diferentes colores y tamaños. **(Anexo 30)**
- **Identifica** las características de los bloques lógicos teniendo en cuenta su forma y tamaño
- **Selecciona** en diferentes cajas los bloques lógicos, teniendo en cuenta su color y forma.
- **Relaciona** los bloques lógicos según el criterio elegido y coloca cada bloque en el grupo que pertenece y menciona cuál fue el criterio que utilizó.
- **Agrupar** sobre la mesa los bloques lógicos, mencionando su forma y tamaño.

Salida:

- **Evaluación:** Agrupa objetos del aula teniendo en cuenta su color y tamaño, menciona cuál fue el criterio escogido. **(Anexo 31)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar la forma y tamaño de los bloques lógicos? ¿Qué hiciste para identificar la forma y tamaño de los bloques lógicos?
- **Transferencia:** Agrupa en tu casa objetos que tengan la misma forma y tamaño, coméntalo a tu familia.

ACTIVIDADES

Actividad 15: 35 minutos

Mostrar sentido de orientación de las nociones espaciales, arriba y abajo a través de su propio cuerpo, escuchando con atención.

Inicio:

- Los niños forman dos filas, el primer niño de cada fila recibe un globo lo pasa al siguiente por arriba estirando los brazos y después lo regresara por debajo de las piernas. **(Anexo 32)**
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué objetos usamos para el juego? ¿Por dónde pasó el globo? ¿Por dónde regreso?

Proceso:

- **Percibe** a través de su cuerpo la noción arriba y abajo al caminar con los brazos arriba, luego con los brazos abajo, coloca un pañuelo en su cabeza y luego en los pies.
- **Identifica** la noción espacial de arriba y abajo al observar la ubicación del pañuelo.
- **Muestra sentido de orientación** al mencionar la ubicación del globo lanzado, respondiendo: ¿Dónde se ubica el globo cuando es lanzado? ¿Dónde se ubica el globo cuando cae? **(Anexo 33)**

Salida:

- **Evaluación:** Muestra sentido de orientación arriba y abajo, al salir al patio y al realizar la dinámica al ritmo de la canción “el baile del gorila” <https://youtu.be/d80h0xmEjbl>
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Te resultó fácil ubicar los objetos?
- **Transferencia:** Camino a casa observa que cosas hay arriba en el cielo y que cosas hay abajo en el suelo.

ACTIVIDADES

Actividad 16: 35 minutos

Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales arriba y abajo, mediante la manipulación de material concreto, aceptando distintos puntos de vista. Evaluación de proceso.

Inicio:

- Los niños salen al patio y forman parejas, se colocan frente a frente y lanzan la pelota por arriba y luego por abajo. **(Anexo 34)**
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos con las pelotas? ¿Por dónde lanzamos la pelota primero? ¿Luego por dónde lanzamos la pelota?

Proceso:

- **Percibe** la noción espacial de arriba y abajo al observar y manipular los objetos del aula que están en la mesa.
- **Identifica** las nociones espaciales arriba y abajo colocando los objetos donde corresponda. el reloj arriba, la silla abajo, etc.
- **Muestra sentido de orientación** de arriba y abajo, al colocar diversos objetos del aula en su ubicación correcta.

Salida:

- **Evaluación:** Muestra sentido de orientación arriba y abajo, al mencionar donde están ubicados los medios de transportes y pegarlos de manera correcta. **(Anexo 35)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar la noción espacial? ¿Qué hiciste para identificar la ubicación de los objetos?
- **Transferencia:** Comparte con tus papitos la experiencia que tuviste y de cómo te ubicaste los objetos del aula.

ACTIVIDADES

Actividad 17: 35 minutos

Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales arriba y abajo, mediante material gráfico, escuchando con atención. Evaluación de proceso

Inicio:

- Los niños forman media luna y observan varias figuras (manzanas, mono, pajarito, vaca, gato, ardilla, etc.) y un árbol grande en el centro. (**Anexo 36**)
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿Dónde se pueden ubicar los animales? ¿Qué objetos se ubican arriba? ¿Qué objetos se ubican abajo?

Proceso:

- **Percibe** la noción espacial de arriba y abajo al ubicar la posición de los elementos pegados en el árbol.
- **Identifica** las nociones espaciales arriba y abajo respondiendo las preguntas ¿Dónde ubicaste al pajarito? ¿Dónde ubicaste a la vaca? ¿Por qué?
- **Muestra sentido de orientación** de arriba y abajo, al ubicar y mencionar la posición de los elementos.

Salida:

- **Evaluación:** Muestra sentido de orientación arriba y abajo, al realizar la siguiente actividad, en una ficha de aplicación encierra la imagen de manera correcta (**Anexo 37**)
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para ubicar los objetos? ¿Qué hiciste para identificar la noción espacial de los objetos?
- **Transferencia:** camino a casa observa la ubicación de los objetos y luego comparte tu experiencia con tu familia.

ACTIVIDADES

Actividad 18: 35 minutos

Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales, dentro y fuera a través de su propio cuerpo, aceptando distintos puntos de vista.

Inicio:

- Los niños cantan y bailan al ritmo de la canción “Saltan, saltan los conejitos”. Se colocan aros y se le pide que una vez que termine la canción cada uno se coloque dentro del aro. **(Anexo 38)**
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué decía la canción? ¿Dónde bailaste? ¿Dónde te colocaste cuando acabó la canción?

Proceso:

- **Percibe** visualmente una caja grande donde se colocan diversos objetos dentro de ella y se dejan otros fuera.
- **Identifica** y nombra los objetos que se colocaron dentro y los que se quedaron fuera.
- **Muestra sentido de orientación** al ubicarse dentro del aro y fuera del aro que está colocado en el patio según la canción “Aran sam – sam” si la canción es rápida dentro del aro, si la canción es lenta fuera del aro. Respondiendo las siguientes preguntas: ¿Dónde te ubicaste cuando la canción fue rápida? ¿Cuándo la canción fue lenta estuviste dentro del aro?

Salida:

- **Evaluación:** Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales, dentro y fuera al realizar la siguiente actividad: Ubicarse dentro y fuera de la caja, según la indicación de la profesora. **(Anexo 39)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar la noción dentro - fuera? ¿Cuándo te colocaste fuera del aro? ¿Cuándo te colocaste dentro del aro?

- **Transferencia:** Cuéntales a tus padres del baile que hiciste y cómo te ubicaste en los aros.

ACTIVIDADES

Actividad 19: 35 minutos

Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales dentro y fuera, a través de material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio:

- Los niños salen al patio y observan varias botellas de plástico y cuentas, botones, etc. de colores, al ritmo de la canción cada niño deberá colocar los objetos dentro de sus botellas. (**Anexo 40**)
- Responden las siguientes preguntas: ¿Qué objetos observas? ¿Dónde están ubicadas las cuentas? ¿Ahora dónde están las cuentas?

Proceso:

- **Percibe** varios objetos que se encuentran en la mesa, tales como, cartuchera, regla, goma, t mpera, colores, tijera, mu eca, pelota, carrito, peluche.
- **Identifica** la posici n en el cual se colocar  cada objeto que est  sobre la mesa y colocar dentro de la caja los objetos que son  tiles escolares y fuera de la caja los que son juguetes.
- **Muestra sentido de orientaci n** al mencionar la posici n de cada objeto, respondiendo las siguientes preguntas:  D nde est  la pelota, dentro o fuera de la caja?  Qu  objetos est n dentro de la caja?  Qu  objetos est n fuera de la caja?

Salida:

- **Evaluaci n: Muestra sentido de orientaci n** dentro y fuera, colocando los pompones dentro de las latas donde corresponde (**Anexo 41**)
- **Metacognici n:**  Qu  aprendiste hoy?  Fue f cil o dif cil ubicar los objetos dentro y fuera?  Qu  fue lo que m s te gust ?
- **Transferencia:** Llegando a casa ordena tus  tiles escolares (cuaderno, colores, tijera) ubicando dentro de los cajones que corresponda.

ACTIVIDADES

Actividad 20: 35 minutos

Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales dentro y fuera a través de material gráfico, asumiendo las normas de convivencia. Evaluación final.

Inicio:

- Los niños forman una ronda y realiza el juego “El gato y el ratón”
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué formamos para jugar? ¿Dónde estaba ubicado el ratón? ¿Dónde estaba ubicado el gato?

Proceso:

- **Percibe** observando una tina con peces de colores en el agua, las cuales pescará con la ayuda de una caña de pescar según la indicación de la profesora. (**Anexo 42**)
- **Identifica** la ubicación de los peces y la nombra, siguiendo las indicaciones de la profesora: los peces de color rojo deben estar fuera de la tina, los azules dentro de la tina, etc.
- **Muestra sentido de orientación** cogiendo la caña de pescar y sacar los peces que se encuentran dentro de la tina para colocarlos fuera de la piscina. Responden ¿Dónde estaban los peces? ¿Al pescar están dentro o fuera del agua?

Salida:

- **Evaluación:** Muestra sentido de orientación dentro y fuera al realizar la siguiente actividad: pegar las figuras dentro de los círculos y otras fuera de los círculos. (**Anexo 43**)
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué tenías que hacer en el juego? ¿Fue difícil ubicar la noción dentro y fuera?
- **Transferencia:** Camino a casa observa quienes van dentro del auto.

3.2.4 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

ACTIVIDAD N° 1

Anexo 1:

<https://www.pinterest.es/pin/1002050985814003182/>



Anexo 2:

<https://i.pinimg.com/564x/f9/b2/d3/f9b2d33edb21ca99ae6f3d84fb7fbb78.jpg>



ACTIVIDAD N° 2

Anexo 3:

<https://www.pinterest.es/pin/447967494171870070/>



Anexo 4:

<https://i.pinimg.com/564x/73/34/f3/7334f3ba96ee15c84c37e2b2b4fcd32.jpg>



ACTIVIDAD N° 3

Anexo 5

<https://i.pinimg.com/564x/c4/14/ae/c414aed574a83bed86c491009c182ebc.jpg>



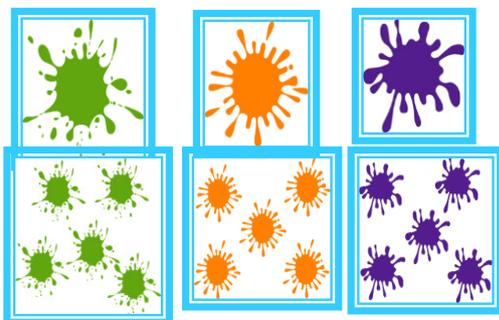
Anexo 6

<https://www.pinterest.es/pin/621989398553045986/>



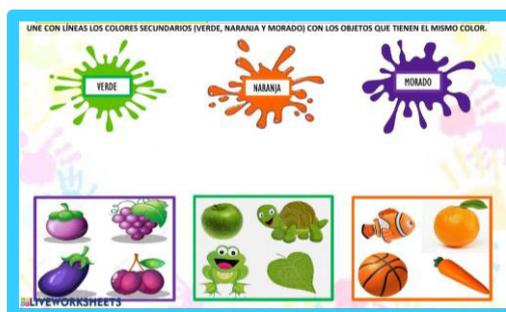
ACTIVIDAD N° 4

Anexo 7



Anexo 8

<https://www.pinterest.es/pin/576953402267216178/>



ACTIVIDAD N° 5

Anexo 9

<https://www.pinterest.es/pin/24136547996766447/>



Anexo 10

[https://2.bp.blogspot.com/-](https://2.bp.blogspot.com/-SwKpnrZgKIU/UmbcqSRTbGI/AAAAAAAAA9I/H9qACXx91m4/s1600/P1030100.JPG)

[SwKpnrZgKIU/UmbcqSRTbGI/AAAAAAAAA9I/H9qACXx91m4/s1600/P1030100.JPG](https://2.bp.blogspot.com/-SwKpnrZgKIU/UmbcqSRTbGI/AAAAAAAAA9I/H9qACXx91m4/s1600/P1030100.JPG)



ACTIVIDAD N° 6

Anexo 11

<https://i.ytimg.com/vi/OU7srQSL0a0/maxresdefault.jpg>



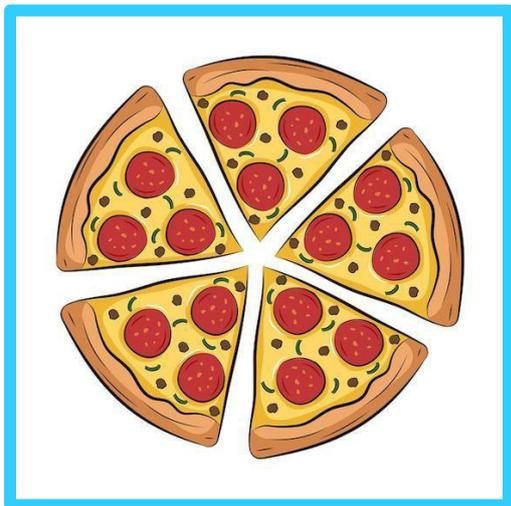
Anexo 12

<https://www.manualidadeson.com/wp-content/uploads/2019/03/colgantes-3-1.jpg>

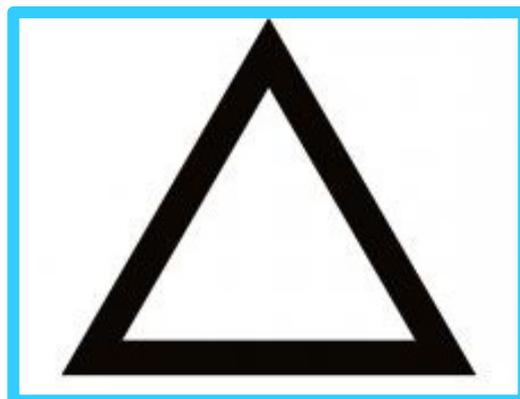


ACTIVIDAD N° 7**Anexo 13:**

<https://www.pinterest.es/pin/292593307056756704/>

**Anexo: 14**

<https://www.soyvisual.org/fotos/triangulo>

**Anexo 15:**

<https://i.pinimg.com/564x/99/bb/fd/99bbfd7f16683c0be6fcdc26bb4ee057.jpg>



ACTIVIDAD N° 8

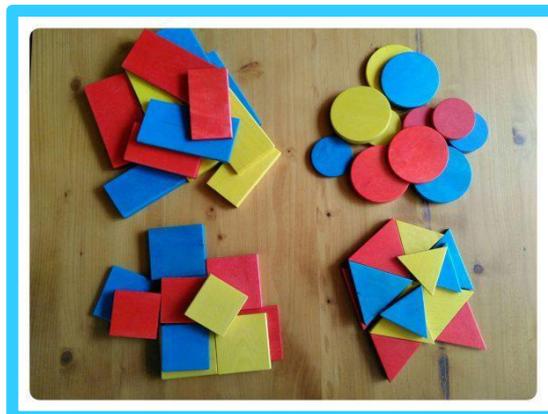
Anexo 16:

<http://colegiolasdunas.es/wp-content/uploads/2020/05/figuras2.jpeg>



Anexo 17:

https://pequenosplanes.com/wp-content/uploads/2017/05/20170523_170946-600x450.jpg



Anexo 18:



<https://i.pinimg.com/564x/55/9a/db/559adb6ec23c5531c6127778a578c716.jpg>

ACTIVIDAD N° 9

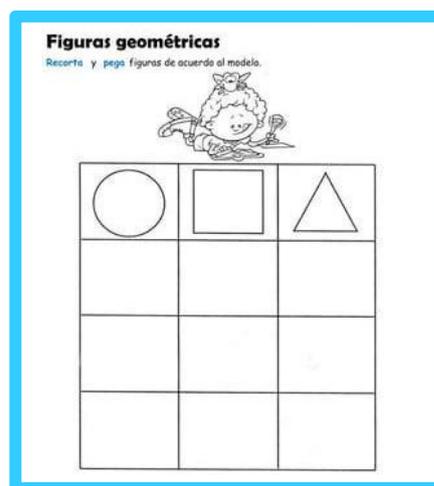
Anexo 19:

<https://1.bp.blogspot.com/-s2C4nDNMRc0/YDaExWfuoZI/AAAAAAAAActI/30ZkpKIT0ikISQ/Y6IXij-E8v6SYkR-4xgCNcBGAsYHQ/s671/Cuadrodobleentrada5.jpg>



Anexo 20:

<https://image.slidesharecdn.com/3aosmatematicas-ii-170616165524/85/cuaderno-de-trabajo-ii-3-aos-matematicas-5-320.jpg?cb=1665818123>



ACTIVIDAD N° 10

Anexo 21:

<https://www.pinterest.es/pin/753578950139177890/>



ACTIVIDAD N° 11

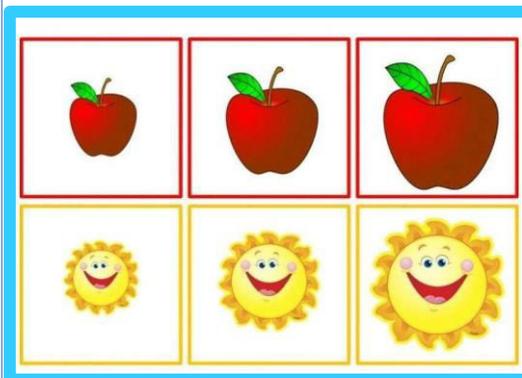
Anexo 22:

https://arteyjuegos.weebly.com/uploads/5/2/4/2/5242097/20160511-135701_orig.jpg



Anexo 23:

<https://casitadelatiamaary.files.wordpress.com/2020/05/index.jpeg>



Anexo 24:

<https://i.pinimg.com/564x/a6/5b/c9/a65bc94c41130e8924650631adc4114a.jpg>

Nombre: _____ Edad: _____ Fecha: _____

¡CADA FIGURA EN SU LUGAR!

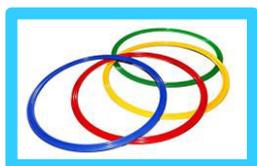
Pega figuras autoadhesivas dentro de los frascos de la misma forma y el mismo color que tiene cada tapa.

<https://recursosdeapoyoeducativo.blogspot.com>

Pin de María Estela - Escuela de Ciencias Exactas y Naturales de Santiago

ACTIVIDAD N° 12**Anexo 25:**

<https://merkur.pe/producto/aros-planos-50-cm/>



<https://globosyuli.com/juguetes/pelota-plastico-piscina.html>



<https://www.alupe.es/producto/paneles-colores-grandes/>

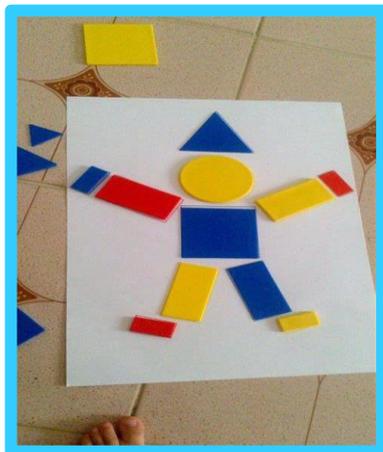
**Anexo 26:**

<https://i.pinimg.com/564x/66/51/8a/66518adc6e3dc5be3fa51c28d17e41f7.jpg>

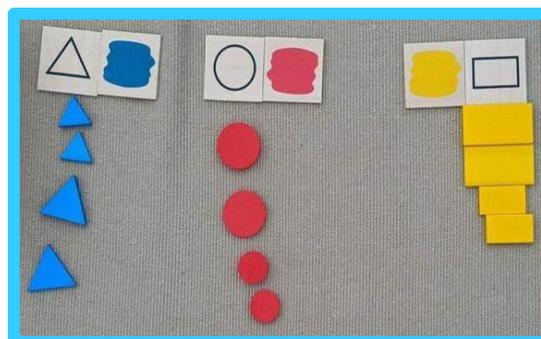


ACTIVIDAD N° 13**Anexo 27:**

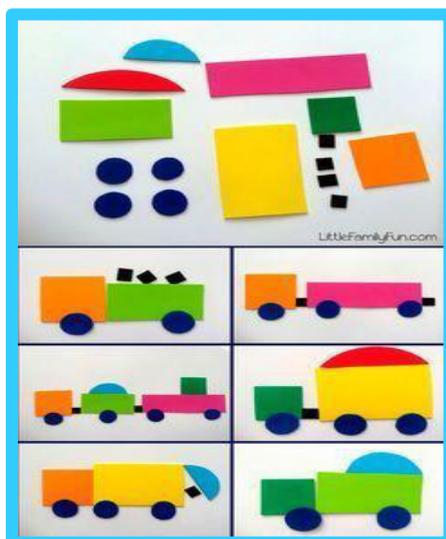
<https://www.pinterest.es/pin/480337116519627613/>

**Anexo 28:**

<https://i.pinimg.com/564x/58/f0/f8/58f0f8840c3f7000e36e3649aaa9c169.jpg>

**Anexo 29**

<https://www.pinterest.es/pin/531917406001148860/>



ACTIVIDAD N° 14**Anexo 30**

<https://www.ekaprecio.com/tienda/bloques-logicos-pequenos/>

**Anexo 31**

<https://www.pinterest.es/pin/905997650007981047/>

**ACTIVIDAD N° 15****Anexo 32:**

<https://i.pinimg.com/564x/ac/32/80/ac3280455afbf1a44680c7691a984a73.jpg>

**Anexo 33**

<https://i.pinimg.com/564x/b2/4d/19/b24d19d7a1a67fd0f7c941f319833b91.jpg>



ACTIVIDAD N° 16

Anexo 34

<https://i.pinimg.com/564x/15/6b/81/156b81151417e35f3b9e7084eaccca3d.jpg>



Anexo 35

<https://i.pinimg.com/564x/8d/d7/a5/8dd7a5165d7d0bf1fcfe3cc9fcd6160.jpg>



ACTIVIDAD N° 17

Anexo 36

<https://i.pinimg.com/564x/70/ee/f5/70eef5715316a18e48efa76a53a65916.jpg>



Anexo 37

<https://i.pinimg.com/564x/c0/72/ec/c072ec78f28fd83d81f667e8155ee6a7.jpg>



ACTIVIDAD N° 18**Anexo 38**

<https://i.pinimg.com/564x/78/87/ad/7887ad6e224cac73bcbc94587d9ece64.jpg>

**Anexo 39**

<https://i.pinimg.com/564x/e3/d2/35/e3d235de8e60df9d12c368ee182b23fb.jpg>

**ACTIVIDAD N° 19****Anexo 40**

<https://i.pinimg.com/564x/81/a4/ea/81a4ea436fe6427bedf47db474e70cc5.jpg>

**Anexo 41**

<https://i.pinimg.com/564x/9b/f4/26/9bf426406bf1990979a30aff5be347f6.jpg>



ACTIVIDAD N° 20

Anexo 42

<https://i.pinimg.com/564x/ad/f4/12/adf412028debd9fd4351>

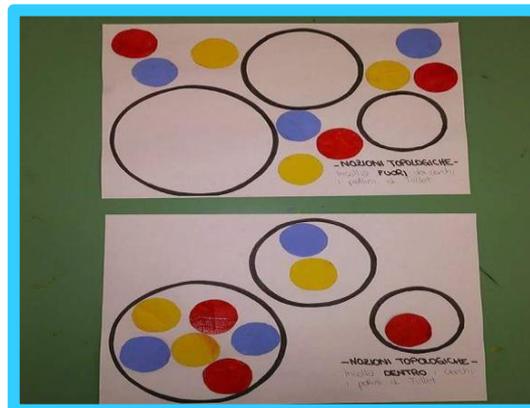
[e7a059e78136.jpg](https://i.pinimg.com/564x/ad/f4/12/adf412028debd9fd4351/e7a059e78136.jpg)



Anexo 43

<https://i.pinimg.com/564x/ab/d5/b0/abd5b081f4121886053f>

[84211cf5ba6f.jpg](https://i.pinimg.com/564x/ab/d5/b0/abd5b081f4121886053f/84211cf5ba6f.jpg)



3.2.5 Evaluaciones de proceso y final de la Unidad

Evaluación de proceso: *Actividad N°4*

Identificar colores secundarios: verde, anaranjado y morado, al señalar el color que se le indique de un grupo de objetos.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROCESO	NIVEL DEL LOGRO	
	SI	NO
Percibe una caja grande con diferentes objetos (pelotas, ganchos, chapitas, plumones y pañuelos), cada objeto tendrá un color diferente (anaranjado, verde y morado).		
Reconoce las características de los objetos que se encuentran dentro de la caja y menciona su nombre y color.		

Relaciona los colores de los objetos (pelotas, ganchos, chapitas, plumones y pañuelos) con las manchas de color (verde, anaranjado y morado), y los colocan según corresponda.		
Señala los colores secundarios (verde, anaranjado y morado) con objetos que hay en su aula.		
Identifica los colores secundarios (verde, anaranjado y morado) aceptando distintos puntos de vista.		

Evaluación final: *Actividad N° 8*

Identificar las figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo, a través de la manipulación de material concreto, señalando y mencionando sus características.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL	NIVEL DEL LOGRO
Identificar las figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo, a través de la manipulación de material concreto, señalando y mencionando sus características	A
Identificar las figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo, a través de la manipulación de material concreto, señalando y mencionando sus características con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar las figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo, a través de la manipulación de material concreto, señalando y mencionando sus características	C

Evaluación de proceso: *Actividad N° 11*

Agrupar objetos de su entorno, teniendo en cuenta su color y tamaño mediante la observación del material concreto.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROCESO	NIVEL DEL LOGRO	
	SI	NO
Percibe diferentes imágenes de diversos colores y tamaños que se encuentran en el centro del aula.		
Identifica las características de los objetos, observando y mencionando su color y su tamaño.		
Selecciona los objetos teniendo en cuenta su color y tamaño.		
Relaciona los objetos del aula con las imágenes, considerando su color y forma.		
Agrupar objetos teniendo en cuenta su color y forma, asumiendo las normas de convivencia.		

Evaluación de final: *Actividad N°14*

Agrupar objetos teniendo en cuenta su forma y tamaño, manipulando material concreto, menciona cuál fue el criterio escogido.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL	NIVEL DEL LOGRO
Agrupar objetos teniendo en cuenta su forma y tamaño, manipulando material concreto, menciona cuál fue el criterio escogido.	A
Agrupar objetos teniendo en cuenta su forma y tamaño, manipulando material concreto, menciona cuál fue el criterio escogido, con ayuda.	B
Muestra dificultad al agrupar objetos teniendo en cuenta su forma y tamaño, manipulando material concreto, menciona cuál fue el criterio escogido.	C

Evaluación de proceso: *Actividad N° 17*

Mostrar sentido de orientación de las nociones espaciales arriba y abajo en material gráfico.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROCESO	NIVEL DEL LOGRO	
	SI	NO
Percibe la noción espacial arriba y abajo al ubicar la posición de los elementos en el árbol.		
Identifica las nociones espaciales arriba y abajo respondiendo las preguntas ¿Dónde ubicaste al pajarito? ¿Dónde ubicaste a la vaca? ¿Por qué?		
Muestra sentido de orientación arriba y abajo, al ubicar y mencionar la posición de los elementos en el árbol.		
Muestra sentido de orientación arriba y abajo escuchando con atención.		

Evaluación de final: *Actividad N° 20*

Mostrar sentido de orientación de las nociones espaciales dentro y fuera, mediante material gráfico.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL	NIVEL DEL LOGRO
Muestra sentido de orientación de las nociones espaciales dentro y fuera, mediante material gráfico.	A
Muestra sentido de orientación de las nociones espaciales dentro y fuera, mediante material gráfico con ayuda	B
Presenta dificultad al mostrar sentido de orientación de las nociones espaciales dentro y fuera, mediante material gráfico.	C

3.3 Proyecto de aprendizaje

3.3.1 Programación del proyecto

1. Datos informativos

- **Nivel:** Inicial
- **Grado:** 4 años
- **Secciones:** Conejitos
- **Área:** Matemática
- **Título del proyecto:** “Jugando y explorando con las matemáticas”
- **Temporización:** 2 semanas
- **Profesores:** Xiomy Espinoza y Verenish Román

2. Situación problemática

En la institución educativa de Oxapampa, se ha observado que algunos estudiantes del aula de 4 años, presentan dificultades al agrupar diversos objetos de su entorno, teniendo en cuenta sus características perceptuales: forma, color y tamaño.

Ante esta situación se propone este proyecto denominado “Jugando y explorando con las matemáticas” con el objetivo de lograr que los niños puedan agrupar los objetos con distintos materiales concretos, así mismo fomentar un aprendizaje más significativo, dinámico y creativo, a través de la elaboración de materiales lúdicos.

Este proyecto tiene como finalidad, desarrollar habilidades matemáticas, mediante el juego y la manipulación del material concreto, donde el niño haga uso de estos recursos, que le permita identificar, agrupar y clasificar los objetos, para resolver problemas de cantidad y resolver problemas de forma, movimiento y localización y construir nuevos aprendizajes.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Ejemplo: Una niña quiere construir una casa y para ello selecciona de sus bloques de madera aquellos que le pueden servir, y realiza su construcción colocando los más pequeños y livianos encima, y los más grandes y pesados como base.</p> <p>Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Ejemplo: Luisa ayuda a su mamá a ordenar los platos en la cocina. Ella decide colocar primero los platos grandes, luego los medianos y después los pequeños.</p>

	CANTIDAD”		
	<p align="center">“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p>	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométrica</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Ejemplo: El plato tiene la misma forma que la tapa de la olla.</p> <p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.</p> <p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.</p> <p>Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Ejemplo: Los niños están jugando a encajar cajas de diferentes tamaños y una niña dice: “¡Ahora me toca a mí! Mi caja es grande”.</p>
		<p>Se valora a sí mismo.</p> <p>Autorregula sus emociones</p>	<p>Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.</p> <p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.</p>

PERSONAL SOCIAL	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”		Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Ejemplo: Una niña observa que otro compañero está llorando porque le cayó un pelotazo. Se acerca para darle la mano y consolarlo.
	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</p> <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: Un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.</p> <p>Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención.</p>

4. Planificación del producto

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
1. Diagnóstico con los estudiantes sobre el problema que hay en el salón.	Mediante una actividad los niños en grupos compartan el material, sigan las indicaciones de manera ordenada. ¿Todos participaron? ¿Compartieron los materiales?	Radio. USB
2. Presentación del problema (causas y consecuencias).	Cada grupo de niños recibe un tapers de los bloques lógicos y los comparten respetando su turno.	Bloques lógicos.
3. Analizar la realidad que hay en el entorno.	Los niños observan y eligen los bloques lógicos de manera libre, algunos eligen los mismos ocasionando un conflicto para seguir la indicación dada por la profesora. Otros no eligen ninguno Algunos siguen las indicaciones de manera adecuada.	Bloques lógicos Material concreto
4. Me divierto descubriendo el color celeste	Los niños elaboran una botella sensorial donde percibirán el color del mar, mezclando diversos materiales.	Botella de plástico Témpera de color celeste Agua Aceite de bebé Escarcha celeste
5. Juego y aprendo los tamaños	Los niños cantan la canción de caracolito y describen las características. Selecciona objetos grandes y pequeños según convenga.	Imágenes de objetos grandes y pequeños

6. Me divierto y aprendo los tamaños	Los niños identifican los tamaños, observando, manipulando osos de peluche, cucharas, platos y tazas. Relacionan el tamaño según corresponda.	3 osos de peluche 3 cucharas 3 platos 3 tazas
7. Aprendo jugando con los botones	Los niños recibirán vasos de plásticos y botones de colores, donde de manera lúdica se agruparán en cada caja según su color.	Vasos de plástico Botones de colores Témperas.
8. Juego, exploro y agrupo libremente	Los niños perciben distintos objetos de su entorno, los cuales deberán agrupar según el criterio que ellos eligen.	Hojas. Piedritas. Tapas de gaseosa. Palitos. Canastas
9. Nos movemos al ritmo del tren de la alegría	Los niños formarán dos filas, el más pequeño se ubicará delante y el más grande detrás.	Radio USB
10. Me divierto y aprendo a respetar mi turno	Los niños formarán dos grupos, ubicarán diversos objetos siguiendo la siguiente indicación: Colocar todos los objetos pequeños delante de las sillas y todos los objetos grandes detrás de la silla.	Dos sillas. Pelotas. Cajas. Juguetes.

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Color celeste ● Tamaños: Grande- Mediano - Pequeño <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Delante de - detrás de 		<p>Identificación de colores, formas, tamaños, etc. mediante la utilización de material concreto.</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>Agrupación de objetos según sus diferencias o semejanzas, verbalizando el criterio a seguir utilizando objetos.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las relaciones espaciales: delante-detrás; las posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio, utilizando material concreto.</p>
CAPACIDADES - DESTREZAS	FINES	VALORES - ACTITUDES
<p>CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Agrupar <p>CAPACIDAD: ORIENTACIÓN- ESPACIO TEMPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar sentido de orientación 		<p>VALORES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Solidaridad <p>ACTITUD</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ayudar a los demás. ● Mostrar aprecio e interés por los demás.

3.3.2 Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES

Actividad 1: 35 minutos

Identificar las características perceptuales de los objetos mediante la manipulación de material concreto, ayudando a los demás.

Inicio:

- Los niños juegan “El barco se hunde” se les pide que se desplacen por el patio de manera libre y a la indicación que se agrupen todos los que tienen el mismo color de polo, todos los que usan zapatillas, todos los que usan lentes, etc.
- Responden algunas preguntas: ¿Cómo te has agrupado? ¿Cuál ha sido tu grupo? ¿Fue fácil agruparte?

Proceso:

- **Percibe** las figuras geométricas de diversos colores, formas y tamaños
- **Reconoce** las características de las figuras geométricas: color, forma y tamaño y los menciona.
- **Relaciona** las figuras geométricas agrupando según sus características: color, forma y tamaño (**Anexo 1**)
- **Señala** los objetos del aula según su color, forma y tamaño.

Salida:

- **Evaluación:** Identifica las características perceptuales de los objetos, a través del juego “El rey manda”: colocar sobre la mesa objetos de un mismo color, objetos de un mismo tamaño y objetos que tienen la misma forma.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue complicado identificar el color de los objetos? ¿Te fue complicado identificar la forma de los objetos? ¿Cómo lo hiciste?
- **Transferencia:** En tu casa ordena tus juguetes teniendo en cuenta el color, la forma y tamaño.

ACTIVIDADES

Actividad 2: 35 minutos

Identificar objetos según su color, forma y tamaño, mediante la manipulación de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

Inicio:

- Los niños reciben un táper de bloques lógicos por grupos, se les pide que elijan los bloques y los agrupan teniendo en cuenta su color, forma y tamaño. (**Anexo 2**)
- Responden algunas preguntas: ¿Qué has recibido? ¿Qué colores tienen? ¿Qué forma tienen? ¿Qué tamaño tienen?

Proceso:

- **Percibe** observando y manipulando los bloques lógicos.
- **Reconoce** las características perceptuales: color, forma y tamaño que tienen los bloques lógicos.
- **Relaciona** los objetos del aula que tengan el mismo color, forma y tamaño que los bloques lógicos.
- **Señala** qué otros objetos que conoce tienen forma de un círculo, de un cuadrado y de un triángulo, los menciona mediante el juego ritmo ago – go.

Salida:

- **Evaluación:** Durante la hora del recreo en el patio de juegos busca y describe objetos según su color, tamaño y forma.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué material usaste para jugar? ¿Qué hiciste para agrupar objetos por color? ¿Te fue difícil agrupar objetos por su tamaño?
- **Transferencia:** En tu casa observa que forma tiene tu cama, la mesa, el televisor, de qué color es la puerta, las sillas y coméntalo con tus padres.

ACTIVIDADES

Actividad 3: 35 minutos

Identificar de manera libre las características perceptuales: color, forma y tamaño de los objetos mediante la manipulación de material concreto, ayudando a los demás.

EVALUACIÓN DE PROCESO

Inicio:

- Los niños reciben un táper de bloques lógicos y se les pide que elijan el que desean (**Anexo 3**)
- Responden algunas preguntas: ¿Qué figura geométrica has elegido? ¿De qué color es? ¿Qué tamaño tiene? ¿Por qué lo elegiste?

Proceso:

- **Percibe** visualmente y manipula los bloques lógicos de manera libre.
- **Reconoce** las características de los bloques lógicos que quiere agrupar.
- **Relaciona** libremente los bloques lógicos que escogió con los de sus compañeros.
- **Señala** las características perceptuales de los bloques lógicos con la de sus compañeros y las comparte.

Salida:

- **Evaluación:** Identifica y elige de forma libre los juguetes y objetos del salón.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo agrupamos los objetos? ¿Fue complicado identificar las características de los objetos?
- **Transferencia:** En tu casa agrupa tus juguetes de manera libre y coméntalo con tus padres.

ACTIVIDADES

Actividad 4: 35 minutos

Identificar el color celeste a través de la elaboración de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás.

Inicio:

- Los niños observan la botella mágica “El mar en una botella”, donde se mostrará el color celeste (**Anexo 4**).
- Responden algunas preguntas: ¿De qué color es el agua de la botella mágica? ¿Hay algún objeto dentro del aula de color celeste? ¿Conoces algún objeto de color celeste?

Proceso:

- **Percibe** diferentes materiales (botella, agua, tempera celeste, aceite de bebé y escarcha) para elaborar el “Mar en una botella”. (**Anexo 5**)
- **Reconoce** y descubre el color celeste mezclando t mpera, agua, aceite de beb  y escarcha.
- **Relaciona** el color celeste del agua obtenido de la mezcla con otros objetos de mismo color que encuentra en su aula.
- **Se ala** el color celeste al mencionar los objetos del mismo color que encuentran en el aula.

Salida:

- **Evaluaci n:** Identifica el color celeste, escogiendo de la caja de pelotas, s lo las que son de color celeste.
- **Metacognici n:** ¿Qu  aprendiste hoy? ¿De qu  color era el agua de la botella? ¿Te fue complicado identificar el color celeste? ¿Qu  hiciste para reconocer el color celeste?
- **Transferencia:** Menciona los objetos de color celeste que encuentres en el patio.

ACTIVIDADES

Actividad 5: 35 minutos

Identificar la noción de tamaño grande y pequeño, mediante la manipulación de material concreto, ayudando a los demás. EVALUACIÓN FINAL

Inicio:

- Los niños entonan la canción “Caracolito” https://www.youtube.com/watch?v=hLf8if4_DAg realizando movimientos con su cuerpo siguiendo las letras de la canción.
- Responden algunas preguntas: ¿De qué animalito trata la canción? ¿Cómo era el caracol? ¿Todos los animales tienen el mismo tamaño?

Proceso:

- **Percibe** observando varios objetos grandes y pequeños que están dentro de una caja.
- **Reconoce** las características de los objetos: grande y pequeño que se van sacando de la caja. **(Anexo 6)**
- **Selecciona** los objetos grandes y pequeños de la caja y los menciona.
- **Señala** todos los objetos grandes que encuentra en el aula y los coloca sobre la mesa de trabajo y los objetos pequeños dentro de la caja.

Salida:

- **Evaluación:** Identifica los objetos grandes y pequeños, colocando los objetos dentro de los aros que corresponde. **(Anexo 7)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo clasificamos los objetos? ¿Qué objetos grandes encontraste en el aula? ¿Qué objetos pequeños encontraste en el aula? ¿Cómo lo hiciste?
- **Transferencia:** En casa coloca tus juguetes grandes en una bolsa y los pequeños en una caja y enséñaselos a tus padres.

ACTIVIDADES

Actividad 6: 35 minutos

Agrupar los objetos según su tamaño mediante la manipulación de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás. EVALUACIÓN DE PROCESO

Inicio:

- Los niños salen al patio y observan objetos como: peluches, tazas, platos y cucharas y juegan libremente. **(Anexo 8)**
- Responden las siguientes preguntas: ¿Qué objetos observas? ¿Para qué sirven? ¿Los objetos son del mismo tamaño? ¿el oso grande podrá comer en el plato pequeño?

Proceso:

- **Percibe** los diversos objetos que hay en el aula. Osos de peluche, tazas, platos y cucharas.
- **Identifica** las características de los objetos observando su forma, color y tamaño.
- **Selecciona** los objetos de acuerdo al tamaño que corresponda: Oso grande con los objetos grandes, osos medianos con los objetos medianos y osos pequeños con los objetos pequeños.
- **Relaciona** los objetos de acuerdo a su tamaño y los menciona.
- **Agrupar** el tamaño de los objetos según su criterio y responde las siguientes preguntas: ¿Cómo has agrupado los objetos? ¿Por qué lo agrupaste de esta forma? ¿De qué otra forma podemos agrupar?

Salida:

- **Evaluación: Agrupa** las imágenes del cuento, pegando según el tamaño que corresponda. **(Anexo 9)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué desafíos hubo? ¿En qué situación de la vida lo podemos usar? ¿Qué otros objetos podemos agrupar?
- **Transferencia:** Camino a casa recoge los palitos que encuentres, luego los agrupas según su tamaño: grande mediano y pequeño.

ACTIVIDADES

Actividad 7: 35 minutos

Agrupar objetos según su color, mediante la manipulación de material concreto, ayudando a los demás.

Inicio:

- Los niños salen al patio, se sientan media luna y observan los siguientes objetos: vasos de plásticos, témperas de colores y botones de colores.
- Responden las siguientes preguntas: ¿Qué objetos observan? ¿Qué colores de témperas hay? ¿De qué color son los botones?

Proceso:

- **Percibe** varios objetos que se encuentran en el patio, vasos de plásticos, témperas de colores, botones de colores.
- **Identifica** los colores, pintando el fondo de cada vasito de plásticos de uno de los colores de los botones.
- **Selecciona** los botones colocando cada botón en el vaso según el color que corresponda. (**Anexo 10**)
- **Relaciona** los botones de colores con los vasos del color que corresponde.
- **Agrupar** los colores, agrupando según su color y responde las siguientes preguntas: ¿De qué color pintaste los vasitos? ¿De qué color son los botones? ¿Cómo los agrupas?

Salida:

- **Evaluación:** Agrupa los ganchos de colores, colocando en el cuadro que le corresponde (**Anexo 11**)
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil agrupar? ¿Para qué te sirve lo que aprendimos?
- **Transferencia:** Llegando a casa agrupa en varios vasos los ganchos de ropa teniendo en cuenta su color.

ACTIVIDADES

Actividad 8: 35 minutos

Agrupar los objetos teniendo en cuenta su color y tamaño mediante la manipulación de material concreto, mostrando aprecio e interés por los demás. EVALUACIÓN FINAL

Inicio:

- Los niños salen al patio y observan varias canastas con objetos de su entorno como: semillas, hojas, palitos y tapitas de gaseosas y juegan libremente.
- Responden las siguientes preguntas: ¿Qué objetos observas? ¿Dónde podemos encontrar esos objetos? ¿Todos los objetos son iguales? ¿Se podría ordenar? ¿De qué manera?

Proceso:

- **Percibe** los diversos objetos de su entorno: semillas, hojas, palitos y tapitas de gaseosas
- **Identifica** las características de los objetos de su entorno observando sus características: forma. Color y tamaño.
- **Selecciona** los objetos de su entorno: semillas, hojas, palitos y tapitas de gaseosas, teniendo en cuenta sus características. Puede ser por su color, su forma y/o tamaño.
- **Relaciona** los objetos de su entorno: semillas, hojas, palitos y tapitas de gaseosas, teniendo en cuenta sus características.
- **Agrupar** el color, forma y tamaño de los objetos de su entorno, según su criterio y responde las siguientes preguntas: ¿Cómo has agrupado los objetos? ¿Por qué lo agrupaste de esta forma? ¿De qué otra forma podemos hacer para ordenarla?

Salida:

- **Evaluación: Agrupa** los objetos de su entorno, realizando un trabajo a base de tapitas de gaseosa, teniendo en cuenta su color, forma y tamaño. **(Anexo 12)**
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué desafíos hubo? ¿En qué situación de la vida lo podemos usar?
- **Transferencia:** En casa recolecta las hojas y luego agruparlas teniendo en cuenta sus características.

ACTIVIDADES

Actividad 9: 35 minutos

Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales delante de y detrás de, mediante una actividad lúdica, ayudando a los demás. EVALUACIÓN DE PROCESO

Inicio:

- Los niños salen al patio y formarán dos filas, el más pequeño se ubicará delante y el más grande detrás y se moverán al ritmo de la canción “Súbete al tren de la alegría”
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué formaste? ¿Quién se ubicó adelante? ¿Quién se ubicó detrás? ¿Por qué se ubicaron de esa manera?

Proceso:

- **Percibe** la ubicación delante de y detrás de, al formar un tren al ritmo de la canción.
- **Identifica** las nociones espaciales delante de y detrás de, al realizar la dinámica del trencito y responde ¿Dónde te has ubicado? ¿Quién se colocó delante y por qué? ¿Quién se colocó detrás? ¿Por qué?
- **Muestra sentido de orientación al** ubicarse en el lugar que corresponda teniendo en cuenta su tamaño.

Salida:

- **Evaluación:** Muestra sentido de orientación delante de y detrás de, al realizar la siguiente actividad: Ubicarse en el espacio siguiendo las indicaciones de la profesora: Juanita se coloca detrás de la profesora, etc. (**Anexo 13**)
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?
- **Transferencia:** Llegando a casa forma un tren con los miembros de tu familia, teniendo en cuenta las nociones espaciales: delante de y detrás de.

ACTIVIDADES

Actividad 10: 35 minutos

Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales delante de y detrás de, mediante una actividad lúdica, mostrando aprecio e interés por los demás. EVALUACIÓN FINAL

Inicio:

- Los niños salen al patio y forman media luna y en el centro observan dos sillas, pelotas, cajas y juguetes.
- Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué objetos observas? ¿Lo podremos ubicar en algún lugar?

Proceso:

- **Percibe** los objetos que se muestran en el patio como: dos sillas, pelotas, cajas y juguetes.
- **Identifica** las nociones espaciales delante de y detrás de, colocando los objetos según la indicación de la profesora, la pelota detrás de la silla, el juguete delante de la silla, etc.
- **Muestra sentido de orientación** delante de y detrás de, al ubicar los objetos y responde ¿Dónde está ubicado la pelota? ¿Dónde está el juguete?

Salida:

- **Evaluación:** Muestra sentido de orientación delante de y detrás de, al realizar la siguiente actividad: en parejas ubicar un globo delante de y luego detrás de (**Anexo 14**)
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil o difícil? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?
- **Transferencia:** Comparte con tus papitos la experiencia que tuviste y de cómo te ubicaste delante de la silla y detrás de la silla.

3.3.3 Materiales de apoyo. Fichas, lecturas, etc.

ACTIVIDAD: N° 1

Anexo 1:

https://www.pinterest.com/pin/671669731948174434/feedback/?invite_code=1a72c896de2d4c38921f41d116b0f9f4&sender_id=801500202342162152



ACTIVIDAD: N° 2

Anexo 2:

<https://www.pinterest.es/pin/74590937567846230/>



ACTIVIDAD: N° 3

Anexo 3:

<https://www.pinterest.es/pin/412501647129815955/>



ACTIVIDAD: N° 4**Anexo 4**

<https://www.craftologia.com/tips/manualidades/manualidades-faciles/mar-en-una-botella>

**Anexo 5**

<https://www.manualidadesinfantiles.org/el-mar-en-una-botella>

**ACTIVIDAD: N° 5****Anexo 6**

<https://es.liveworksheets.com/l568058ht>



Anexo 7

<https://i.pinimg.com/564x/9b/2a/b7/9b2ab72fabf222f49cf8f36962ab6f47.jpg>



ACTIVIDAD: N° 6

Anexo 8:

<https://i.pinimg.com/564x/1a/29/9d/1a299d70c24f17ea20bf3a2fe7af58cd.jpg>

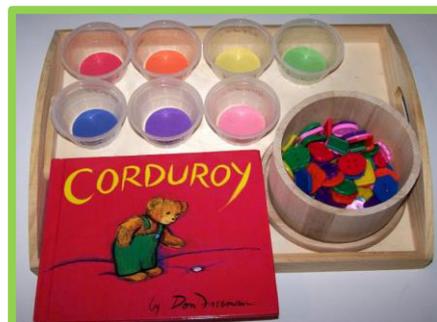


Anexo 9:

<https://i.pinimg.com/564x/1d/0d/a9/1d0da97e89abc3ea0785b96a9b67a78a.jpg>

**ACTIVIDAD: N° 7****Anexo 10:**

<https://aprendiendomatematicas.com/wp-content/uploads/2011/12/botones-color-768x585.jpg>



Anexo 11:

<https://i.pinimg.com/564x/21/48/5e/21485e5790d2a2743afaa6f51c7b0524.jpg>

ACTIVIDAD: N° 8**Anexo 12:**

<https://i.pinimg.com/564x/40/c8/78/40c878056377546e45bce2c1eebcb833.jpg>

ACTIVIDAD: N° 9**Anexo 13:**<https://i.ytimg.com/vi/PUOsD9vdTOo/maxresdefault.jpg>**ACTIVIDAD: N° 10****Anexo 14:**<https://i.pinimg.com/564x/19/c1/08/19c108be05328ac2494d4da3032fb8a8.jpg>

3.3.4 Evaluación del proyecto

Evaluación de proceso: *Actividad 3*

Identificar de manera libre las características perceptuales: color, forma y tamaño de los objetos mediante la manipulación de material concreto.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROCESO	NIVEL DEL LOGRO	
	SI	NO
Percibe visualmente y manipula los bloques lógicos de manera libre.		
Reconoce las características de los bloques lógicos que quiere agrupar.		
Relaciona libremente los bloques lógicos que escogió con los de sus compañeros.		
Señala las características perceptuales de los bloques lógicos con la de sus compañeros y las comparte.		
Identifica las características perceptuales de los objetos ayudando a los demás.		

Evaluación de final: *Actividad 5*

Identificar la noción de tamaño grande y pequeño, mediante la manipulación de material concreto, señalando y mencionando sus características.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL	NIVEL DEL LOGRO
Identificar la noción de tamaño grande y pequeño, mediante la manipulación de material concreto, señalando y mencionando sus características.	A

Identificar la noción de tamaño grande y pequeño, mediante la manipulación de material concreto, señalando y mencionando sus características con ayuda.	B
Muestra dificultad al identificar la noción de tamaño grande y pequeño, mediante la manipulación de material concreto, señalando y mencionando sus características.	C

Evaluación de proceso: *Actividad 6*

Agrupar los objetos según su tamaño mediante la manipulación de material concreto.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROCESO	NIVEL DEL LOGRO	
	SI	NO
Percibe los diversos objetos que hay en el aula. Osos de peluche, tazas, platos y cucharas.		
Identifica las características de los objetos observando su forma, color y tamaño.		
Selecciona los objetos de acuerdo al tamaño que corresponda: Oso grande con los objetos grandes, osos medianos con los objetos medianos y osos pequeños con los objetos pequeños.		
Relaciona los objetos de acuerdo a su tamaño y los menciona		
Agrupar el tamaño de los objetos según su criterio y responde las siguientes preguntas: ¿Cómo has agrupado los objetos? ¿Por qué lo agrupaste de esta forma? ¿De qué otra forma podemos agrupar?		
Agrupar los objetos según su tamaño mostrando aprecio e interés por los demás.		

Evaluación de final: *Actividad 8*

Agrupar los objetos teniendo en cuenta su color y tamaño mediante la manipulación de material concreto.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL	NIVEL DEL LOGRO
Agrupar los objetos teniendo en cuenta su color y tamaño mediante la manipulación de material concreto.	A
Agrupar los objetos teniendo en cuenta su color y tamaño mediante la manipulación de material concreto con ayuda.	B
Muestra dificultad al agrupar los objetos teniendo en cuenta su color y tamaño mediante la manipulación de material concreto.	C

Evaluación de proceso: *Actividad 9*

Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales delante de y detrás de, mediante una actividad lúdica.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE PROCESO	NIVEL DEL LOGRO	
	SI	NO
Percibe la ubicación delante de y detrás de, al formar un tren al ritmo de la canción.		
Identifica las nociones espaciales delante de y detrás de, al realizar la dinámica del trencito y responde ¿Dónde te has ubicado? ¿Quién se colocó delante y por qué? ¿Quién se colocó detrás? ¿Por qué?		
Muestra sentido de orientación al ubicarse en el lugar que corresponda teniendo en cuenta su tamaño.		
Muestra sentido de orientación de la noción espacial delante de y detrás de ayudando a los demás.		

Evaluación de final: *Actividad 10*

Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales delante de y detrás de, mediante una actividad lúdica.

MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL	NIVEL DEL LOGRO
Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales delante de y detrás de, mediante una actividad lúdica.	A
Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales delante de y detrás de, mediante una actividad lúdica con ayuda	B
Presenta dificultad al mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales delante de y detrás de, mediante una actividad lúdica.	C

Conclusiones

En este trabajo de suficiencia profesional podemos concluir:

- Que el paradigma socio cognitivo humanista, tiene como finalidad formar personas competentes para la sociedad. Porque se centra exclusivamente en el estudiante, quien genera su propio aprendizaje, desarrollando sus habilidades, valores y actitudes según sus propias necesidades, con ayuda del docente que cumple el rol de mediador.
- Este trabajo responde a los objetivos del área de Matemática, porque desarrolla las competencias, capacidades, destrezas y actitudes de manera integrada. Donde el estudiante potencia sus habilidades matemáticas mediante la aplicación de estrategias y recursos que permitan que su aprendizaje sea significativo y funcional.

Recomendaciones

- Al director de la institución educativa, realizar capacitaciones y actualizaciones al personal docente de manera constante, para poder plantear una programación curricular concreta y específica, teniendo en cuenta el Currículo Nacional y los diferentes lineamientos que propone el Ministerio de Educación con el fin de lograr en los estudiantes un aprendizaje integral.
- A las docentes del nivel inicial, aplicar métodos y estrategias funcionales, teniendo en cuenta la edad y el contexto donde se encuentran los estudiantes, ser capaces de guiar y apoyar su desarrollo afectivo, comunicativo, social y cognitivo.
- A los padres de familia, tener mayor compromiso en la educación de sus hijos, ya que su apoyo es fundamental para la construcción de algunas habilidades sociales como cognitivas. También es importante mantener una comunicación adecuada con el docente, seguir las recomendaciones y reforzar los aprendizajes en casa.
- Difundir el paradigma sociocognitivo humanista, en el ámbito educativo, ya que ayuda al aprendizaje – enseñanza mediante el desarrollo de competencias, capacidades, destrezas, valores y actitudes de los estudiantes.

Referencias

- Abarca, C. J.C, (2017). *Psicología*. Universidad Nacional de San Agustín
<https://web.p.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=f31fd354-2f06-4a0e-99ff-866dc4ee0a46%40redis>
- Actualidades Investigativas en Educación. Revista Electrónica publicada por el Instituto de Investigación en Educación Universidad de Costa Rica – 2007
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44770320.pdf>
- Cáceres. R, M. P. y López. N, J. A. (2021). Análisis sobre metodologías activas y TIC, para la enseñanza y el aprendizaje. 1. Madrid, Dykinson.
<https://elibro.net/es/ereader/umch/218620?>
- Desisderio, D. P. A. (1997). Escuelas y educación para la ciudadanía global: una mirada transformadora (1997;91)
- Ertmer, P. A y Newby, T. J. (1993). Cognitivismo y constructivismo: una Comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva Del diseño de instrucción. *Performance Improvement Quarterly*, 1993, 6(4), 50-72
- Fresno Chávez, C. (2018). La formación de valores: características. Córdoba, Argentina: Ciudad Educativa. <https://elibro.net/es/ereader/umch/36729?>
- Gallardo Vázquez, P. y Camacho Herrera, J. M. (2016). Teorías del aprendizaje y práctica docente. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.
<https://elibro.net/es/ereader/umch/33745?>
- Jiménez Rodríguez, M. Á. (Coord.) (2019). Programar al revés: el diseño curricular desde los aprendizajes. Madrid, Narcea Ediciones.
<https://elibro.net/es/ereader/umch/118430?>

- Kluwer, W. (Il.) (1977). Cuadernos de Pedagogía (27): Entrevista en exclusiva a Jean Piaget. Lugar de distribución no identificado, WK - Cuadernos de Pedagogía. <https://elibro.net/es/ereader/umch/173022?>
- Lara, P. D. & García, V. A. (2015). Desarrollo cognitivo y motor: técnico superior en educación infantil. Editorial CEP, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/umch/50775?>
- Latorre A. M, (2022) Revisión de los paradigmas de la educación a través de la historia / Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. Universidad Marcelino Champagnat
- Latorre, A. M. (2022) Paradigma sociohistórico-cultural (Teoría de Lev S. Vygotsky). Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación Universidad Marcelino Champagnat
- Latorre, M. (2022). Teoría triárquica de la inteligencia. Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación.
- Latorre. A. M. (2014). Inteligencia y arquitectura del conocimiento Latorre Ariño, M. UMCH-Lima. <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/6.-Inteligencia-y-arquitectura-del-conocimiento.pdf>
- Latorre, A. M. (2015). Capacidades, destrezas y procesos mentales -- Educación Inicial, Primaria y Secundaria – Dr. Marino Latorre Ariño Universidad Marcelino Champagnat Lima - 2015 <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/25.-Capacidades-destrezas-procesos.pdf>
- Latorre, A. M. (2022) 22 Competencias. https://issuu.com/uchampagnat/docs/67_definiciones_de_competencias_umch
- López, V.M. (2001) Historia y Ciencias Sociales. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Editorial Pax – México.

<https://books.google.com.pe/books?id=EWWOxrrRIgAC&pg=PA97&dq=paradigma+cognitivo+y+paradigma+conductista&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiUup6KrMD8AhUaCbkGHUvVBsMQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q&f=false>

Maureira Cid, F. (2018). ¿Qué es la inteligencia? Madrid, Spain: Bubok Publishing S.L.
<https://elibro.net/es/ereader/umch/51359?>

Morales López H, Irigoyen Coria A. (2016) El Paradigma Conductista y Constructivista de la Educación a través del Decálogo del Estudiante
<https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2016/amf162a.pdf>

Moreno, F. (2009). Teoría de la instrucción vs. teoría del aprendizaje significativo: contraste entre J. Bruner y D. Ausubel. El Cid Editor | apuntes.
<https://elibro.net/es/ereader/umch/29632?>

Ministerio de Educación (2016). Diseño Curricular Nacional. Perú: MINEDU
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Minedu, (2022) Fascículos: Saberes previos y conflicto cognitivo. Ministerio de Educación – Perú (Conocimientos pedagógicos y curriculares MINEDU p.6)
<https://www.mineduperu.com//12/evaluacion-docente-2022.html>

Ortega Navas, M. D. C. Albert Gómez, M. J. y López-Barajas Zayas, E. (2016). El paradigma de la educación continua: reto del siglo XXI. Madrid, Spain: Narcea Ediciones.
<https://elibro.net/es/ereader/uarm/46032?>

Ortiz Ocaña, A. (2013). Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje. Bogotá, Ediciones de la U. <https://elibro.net/es/ereader/umch/93369?>

- Ovejero Hernández, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, Spain: Macmillan Iberia, S.A. <https://elibro.net/es/ereader/umch/43265?>
- Piaget, J. (s.f.) *DESARROLLO COGNITIVO* <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30ZJVMP-10MKYH2-QWH/Desarrollo%20Cognitivo.pdf>
- Picado, G. F. D. M. (2001) *Didáctica General* <https://books.google.com.pe>
- Rivas, N. M. RIVAS (2008) *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo conductismo*, <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4809>
- Rivero, M. (s.f) *Teoría genética de Piaget: constructivismo cognitivo* <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/32321/6/Teoria%20de%20Jean%20Piaget.pdf>
- Rodríguez Palmero, M. L. (2013). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona, Spain: Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/umch/61891?>
- Santiváñez Limas, V. (2012). *Diseño curricular a partir de competencias*. Bogotá, Ediciones de la U. <https://elibro.net/es/ereader/umch/116755?>
- Universidad autónoma del Estado de México <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30Z7PXT-P3900Q50/Piaget,%20Ausubel%20y%20Vygotsky.pdf>
- Veraksa, N. y Sheridan, S. (2018). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en educación infantil: los enfoques ruso y occidental*. Madrid, Ediciones Morata, S. L. <https://elibro.net/es/ereader/umch/184216?>
- Vigotsky, L. (2014). *Teoría de las emociones: estudio histórico-psicológico*. Madrid, Spain: Ediciones Akal. <https://elibro.net/es/ereader/umch/49593?>
- Villamizar A. G. A. y Donoso Torres, R. (Dir.) (2012). *El proceso de construcción social de una teoría sobre la inteligencia y sus implicaciones en el ámbito pedagógico ()*. <https://elibro.net/es/ereader/umch/177563?>

Zarzar Charur, C. (2015). Planeación didáctica por competencias. México D.F, Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/ereader/umch/114227?>.

TSP_EDUC_INICIAL_ESPINOZA_ROMÁN

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

18%

2

www.litres.ru

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado