



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHORRILLOS

Para optar al Título Profesional de:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Autores

LORENA FIGARI GUTIÉRREZ
CÓDIGO ORCID: 0000-0002-1046-1367

MAHIRA RANDICH SAAVEDRA
CÓDIGO ORCID: 0000-0002-4382-0901

INGRID MILAGROS SERRATO ROMERO
CÓDIGO ORCID: 0000-0002-8395-4285

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:

Apellidos:

Ciclo: **Código UMCH:**

N° DNI:

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:

Mahira

Apellidos:

Randich Saavedra

Ciclo:

Verano 2023

Código UMCH:

75096293

N° DNI:

75096293

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 magister 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: Ingrid Milagros

Apellidos: Serrato Romero

Ciclo: Verano 2023

Código UMCH: 72543296

N° DNI: 72543296

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. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA | Presidenta |
| Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO | Vocal |
| Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS | Secretaria |

LORENA FIGARI GUTIERREZ, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado “**Estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias del área de Matemática en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una Institución educativa de Chorrillos**”, 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 |
|----------|-------------------------|----------------------|
| 70136514 | LORENA FIGARI GUTIERREZ | APROBADA POR MAYORIA |

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

Santiago de Surco, 18 de marzo del 2023.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

| | |
|-----------------------------------|------------|
| Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA | Presidenta |
| Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO | Vocal |
| Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS | Secretaria |

MAHIRA RANDICH SAAVEDRA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado “**Estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias del área de Matemática en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una Institución educativa de Chorrillos**”, 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 |
|----------|----------------------------|-------------------------|
| 75096293 | MAHIRA RANDICH SAAVEDRA | APROBADA POR MAYORIA |

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

Santiago de Surco, 18 de marzo del 2023.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
Facultad de Educación y Psicología

ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

| | |
|-----------------------------------|------------|
| Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA | Presidenta |
| Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO | Vocal |
| Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS | Secretaria |

INGRID MILAGROS SERRATO ROMERO, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado “**Estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias del área de Matemática en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una Institución educativa de Chorrillos**”, 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 |
|----------|--------------------------------|----------------------|
| 72543296 | INGRID MILAGROS SERRATO ROMERO | APROBADA POR MAYORIA |

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

Santiago de Surco, 18 de marzo del 2023.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA

Dedicatoria

Dedicamos el presente trabajo a nuestros padres, amigos y profesores, quienes estuvieron con nosotras durante todo este proceso de constante esfuerzo y nos dieron la fuerza para continuar a pesar de las dificultades que se nos presentaron en el camino.



Agradecimientos

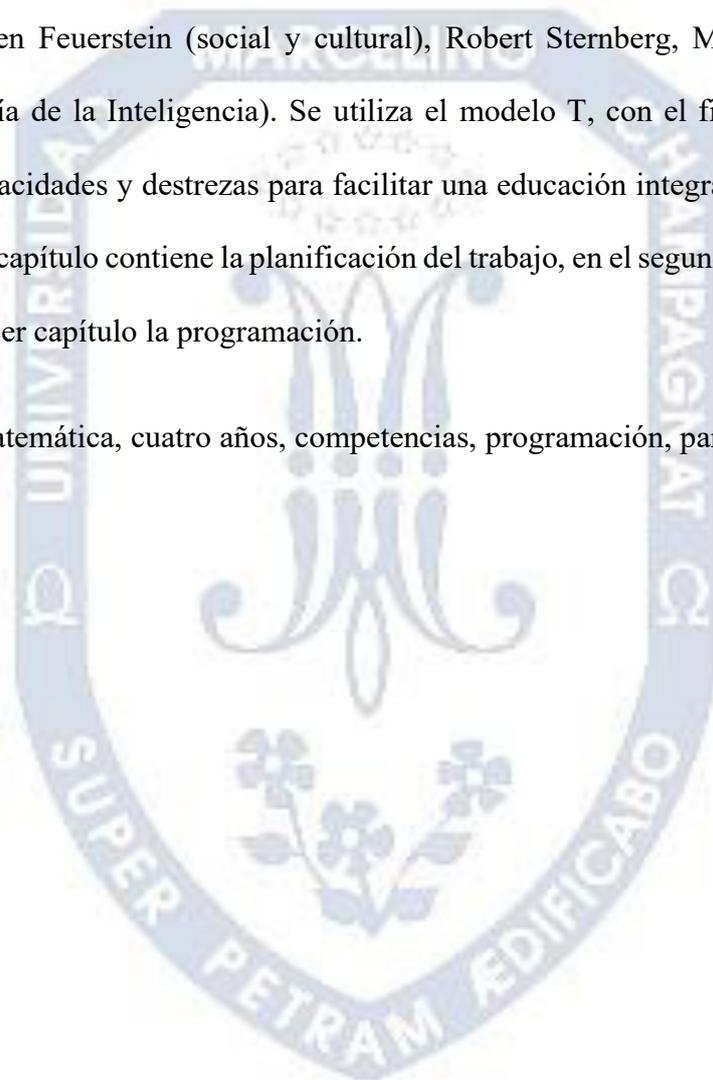
Agradecemos a Dios por concedernos su ayuda. A nuestros familiares por apoyarnos y darnos fuerzas para seguir adelante, también a los familiares que ya no están con nosotros por guiarnos desde el cielo. Al apoyo de nuestras amistades por motivarnos a seguir superándonos cada día más. A nuestras mascotas por acompañarnos en todas las noches de trabajo constante.



RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como objetivo diseñar estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias del área de Matemática en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una Institución educativa de Chorrillos. El trabajo está fundamentado en el Paradigma Sociocognitivo Humanista de: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner (cognitivo), Lev Vygotsky y Reaven Feuerstein (social y cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Diez (Teoría de la Inteligencia). Se utiliza el modelo T, con el fin de desarrollar las competencias, capacidades y destrezas para facilitar una educación integral y la formación en valores. El primer capítulo contiene la planificación del trabajo, en el segundo capítulo el marco teórico y en el tercer capítulo la programación.

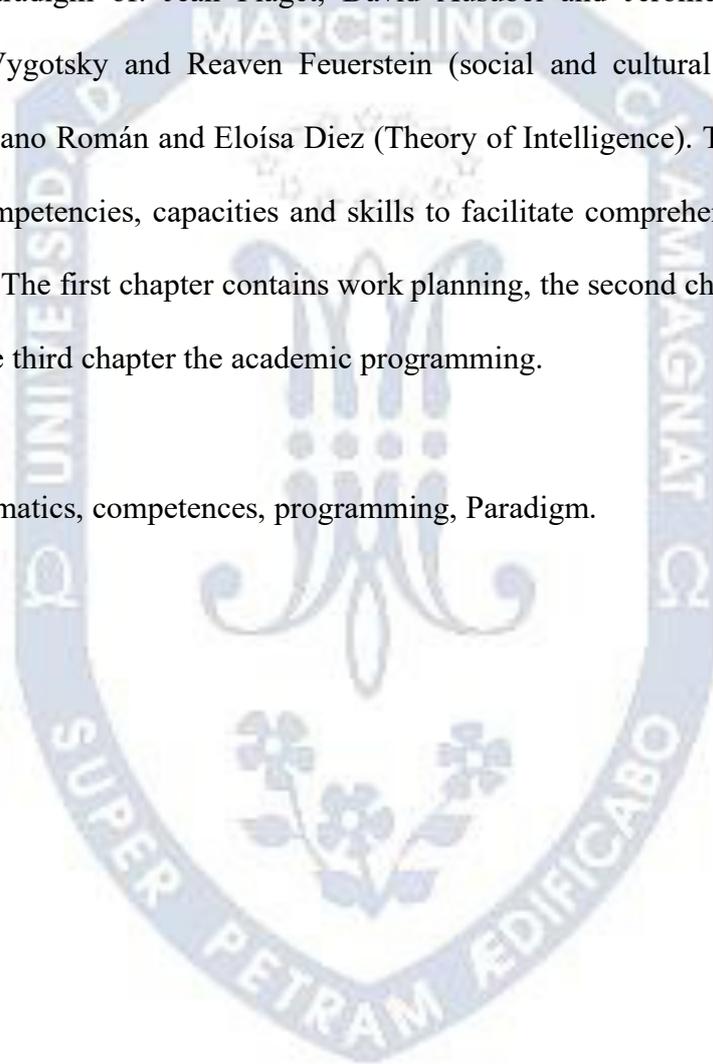
Palabras clave: Matemática, cuatro años, competencias, programación, paradigma.



ABSTRACT

The present work of professional sufficiency has as an objective to design didactic strategies for the development of the competences of the area of Mathematics in 4-year-old students of the early years of an educational institution of Chorrillos. The work is based on the Humanist Sociocognitive Paradigm of: Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive paradigm), Lev Vygotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural paradigm), Robert Sternberg, Martiniano Román and Eloísa Diez (Theory of Intelligence). The T model is used to develop the competencies, capacities and skills to facilitate comprehensive education and training in values. The first chapter contains work planning, the second chapter the theoretical framework and the third chapter the academic programming.

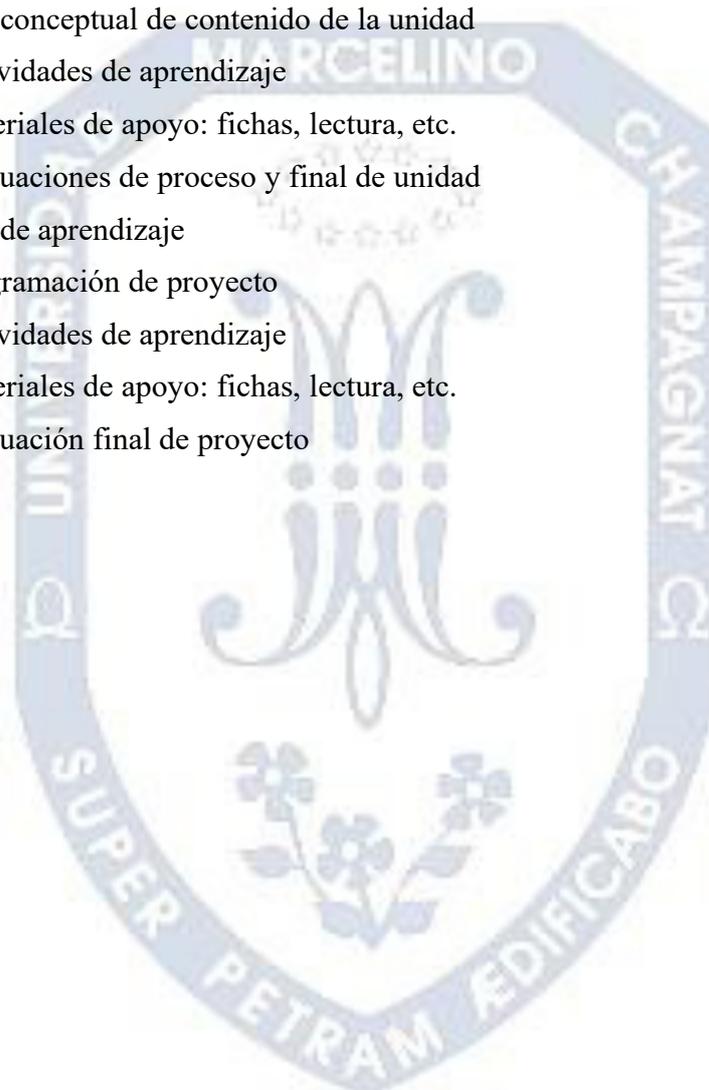
Keywords: Mathematics, competences, programming, Paradigm.



Contenido

| | |
|--|----|
| Introducción | 10 |
| 1. Planificación del trabajo de suficiencia profesional | 12 |
| 1.1. Título y descripción del trabajo | 12 |
| 1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa | 12 |
| 1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional | 13 |
| 1.4. Justificación | 14 |
| 2. Marco teórico | 15 |
| 2.1. Bases teóricas del paradigma sociocognitivo | 15 |
| 2.1.1. Paradigma cognitivo | 15 |
| 2.1.1.1. Jean Piaget | 15 |
| 2.1.1.2. David Ausubel | 18 |
| 2.1.1.3. Jerome Bruner | 21 |
| 2.1.2. Paradigma sociocultural-contextual | 23 |
| 2.1.2.1. Lev Vygotsky | 23 |
| 2.1.2.2. Reuven Feuerstein | 26 |
| 2.1.3. Teoría de la inteligencia | 28 |
| 2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg | 28 |
| 2.1.3.2. Teoría tridimensional de la inteligencia | 30 |
| 2.2. Paradigma Sociocognitivo-humanista | 32 |
| 2.2.1. Definición y naturaleza del paradigma | 32 |
| 2.2.2. Competencias: definición y componentes | 33 |
| 2.2.3. Metodología | 34 |
| 2.2.4. Evaluación | 36 |
| 2.3. Definición de términos básicos | 38 |
| 3. Programación curricular | 40 |
| 3.1. Programación general | 40 |
| 3.1.1. Competencias del área | 40 |
| 3.1.2. Estándares de Aprendizaje | 40 |
| 3.1.3. Desempeños del área | 41 |
| 3.1.4. Panel de capacidades y destrezas | 42 |
| 3.1.5. Definición de capacidades y destrezas | 43 |
| 3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas | 43 |
| 3.1.7. Métodos de aprendizaje | 45 |

| | | |
|--------------|--|-----|
| 3.1.8. | Panel de valores y actitudes | 46 |
| 3.1.9. | Definición de valores y actitudes | 46 |
| 3.1.10. | Evaluación de diagnóstico | 49 |
| 3.1.11. | Programación anual | 53 |
| 3.1.12. | Marco conceptual de contenidos | 54 |
| 3.2. | Programación específica | 55 |
| 3.2.1. | Unidad de aprendizaje | 56 |
| 3.2.2. | Red conceptual de contenido de la unidad | 57 |
| 3.2.3. | Actividades de aprendizaje | 58 |
| 3.2.4. | Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc. | 78 |
| 3.2.5. | Evaluaciones de proceso y final de unidad | 102 |
| 3.3. | Proyecto de aprendizaje | 112 |
| 3.3.1. | Programación de proyecto | 120 |
| 3.3.2. | Actividades de aprendizaje | 121 |
| 3.3.3. | Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc. | 132 |
| 3.3.4. | Evaluación final de proyecto | 140 |
| Conclusiones | | 144 |
| Referencias | | 145 |



Introducción

La educación en los últimos años ha pasado por constantes cambios para beneficio de los estudiantes. La evolución de ella en el siglo XXI se dio junto con los avances tecnológicos, los cuales afectaron por una parte a los docentes que no tenían mucho conocimiento de las TIC y tuvieron que reinventarse para seguir cumpliendo con su labor docente. Por otra parte, ha permitido que los estudiantes tengan mayor acceso a la información y un medio de comunicación entre docentes - estudiantes, lo cual generó una mejor interacción y promovió el apoyo estudiantil, favoreciendo el cumplimiento de sus actividades escolares.

Debido a la pandemia, se ha pasado por distintas modalidades de enseñanza, de lo presencial a lo virtual. Este cambio se dio de manera repentina afectando en gran parte el desarrollo de las competencias del área de Matemática en los estudiantes del nivel inicial, ya que al retornar a las clases presenciales se evidenció en ellos ciertas dificultades al reconocer y escribir los números, ordenar objetos por tamaño, reconocer el nombre de las figuras geométricas, mostrar orientación espacial y el uso de cuantificadores.

Frente a ello, urge reestructurar las propuestas pedagógicas actuales utilizando el paradigma sociocognitivo humanista que desarrolla niños con mayor predisposición para adaptarse al cambio, capaces de vivir en armonía, de asumir retos y buscar soluciones a problemas. También podrán ser libres de expresar tanto sus conocimientos como sus necesidades y de relacionarse con sus coetáneos libremente utilizando un entorno lleno de estímulos con los que pueda interactuar las veces que el estudiante desee, para que sean participativos y buenos ciudadanos, lo cual se verá reflejado en la convivencia.

El currículo nacional disgrega cada área por competencias, de modo que se puede profundizar en los contenidos a tratar durante las sesiones de aprendizaje. Esto permite identificar con

mayor facilidad las habilidades de cada estudiante, y resolver a tiempo alguna dificultad en el desarrollo del área, realizando estrategias puntuales para el logro de la competencia.

Por consiguiente, el presente trabajo de suficiencia profesional, Estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias del área de matemática en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una Institución educativa de Chorrillos, busca el desarrollo de las competencias, resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización, mediante la aplicación de sesiones de aprendizaje, realizando actividades lúdicas, haciendo uso de material didáctico y concreto. Así también, se tiene como propósito que sean competentes, curiosos frente a nuevos contenidos, capaces de buscar soluciones a problemas aplicando lo aprendido, siendo colaboradores con sus compañeros, caritativos y empáticos.



1. Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Título: Estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias del área de Matemática en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una Institución educativa de Chorrillos.

El presente trabajo de suficiencia profesional presenta tres capítulos. El primer capítulo, contiene la descripción del trabajo a realizar, así como, el diagnóstico y las características de la institución educativa, y el contexto en el que se encuentran los estudiantes. También presenta los objetivos y la justificación.

El segundo capítulo presenta las propuestas más relevantes de las teorías cognitivas y socioculturales con las que se dará un fundamento firme para el desarrollo del tercer capítulo.

El tercer capítulo contiene la programación curricular que incluye competencias, estándares de aprendizaje y desempeños, documento diseñado por el Ministerio de Educación (MINEDU) para el área de Matemática en el nivel inicial para los niños de cuatro años. Todo ello será disgregado y detallado en la programación que contiene las capacidades, destrezas, valores, actitudes, etc., cuyos elementos se concretan en la programación de la unidad, en el desarrollando actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones.

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa se ubica en el distrito de Chorrillos. Es de gestión particular, alrededor se observa una loza deportiva de grass sintético, un campo de voleibol y estación de autobuses para el traslado de los estudiantes.

La institución brinda los servicios de los niveles de inicial, primaria y secundaria. La población estudiantil está conformada aproximadamente por 1000 alumnos. Cuenta con tres

pabellones, uno para cada nivel, y aulas implementadas adecuadamente por grado, incluyendo canchas deportivas, etc. También tiene biblioteca, PC, proyector y Ecran para cada aula, sala de psicomotricidad, aula de banda, aula de coro, sala de anfiteatro, actividades extracurriculares, deportivas y/o artísticas, capilla y laboratorio de ciencias.

Los estudiantes de la institución cuentan con conexión alta-media para sus clases virtuales utilizando recursos como laptop y Tablet, realizando actividades para desarrollar sus capacidades y habilidades resolviendo problemas a partir de situaciones en acontecimientos significativos de su vida diaria.

Las familias de los alumnos de esta institución son de nivel socioeconómico alto y medio. Participan en las charlas de padres de familia, entrega de libretas, en las ferias de expo ciencia, festidanzas y olimpiadas. Colaboran en las actividades de fechas cívicas y predisposición para cargos en el aula.

Los estudiantes demuestran tener diferentes habilidades como conteo espontáneo, expresar que objeto pesa más, agrupar objetos similares, relacionar objeto con su forma geométrica. Sin embargo, presentan dificultades al reconocer y escribir los números, ordenar objetos por tamaño, reconocer el nombre de las figuras geométricas, mostrar orientación espacial y el uso de cuantificadores. Esto refleja que los estudiantes aún no se encuentran en el nivel esperado para alcanzar el logro de las competencias del área de matemática debido a que durante la pandemia no tuvieron la oportunidad de manipular material concreto adecuado.

1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

Objetivo general

Formular estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias del área de Matemática en estudiantes de 4 años de nivel inicial de una institución educativa de Chorrillos.

Objetivos específicos

Diseñar sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de Matemática en estudiantes de 4 años de nivel inicial de una institución educativa de Chorrillos.

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

1.4. Justificación

En la actualidad el método aplicado para la adquisición de conocimientos matemáticos ha evolucionado según las necesidades de los estudiantes, sin embargo, el método tradicional es aún utilizado por algunos docentes.

En la institución elegida para realizar la propuesta pedagógica se ha observado que se emplea el método tradicional, lo cual no favorece el óptimo aprendizaje del alumnado. También se ha evidenciado durante el desarrollo de las actividades que los niños del aula de 4 años presentan dificultades en el área de Matemática.

Es por ello, que esta propuesta se basa en el paradigma sociocognitivo humanista mediante la elaboración de actividades lúdicas, en las cuales se hace uso de material concreto para captar la atención del estudiante y así, el aprendizaje sea significativo siendo éste de manera natural y voluntaria.

Esta propuesta comprende sesiones de aprendizaje en las que el estudiante será el protagonista y desarrollará sus habilidades Matemáticas para la resolución de problemas. Así también se brindarán innovadores métodos de enseñanza para el área de Matemática y, en base a lo

hallado, se realizará un trabajo en conjunto, tomando decisiones adecuadas para un adecuado desarrollo del niño.



2. Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma sociocognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

El paradigma cognitivo se centra en cómo el estudiante adquiere conocimientos y qué utiliza durante ese proceso para darle significado y sentido a lo aprendido. Durante la adquisición del aprendizaje, el docente es un guía para el desarrollo de los procesos mentales del niño. Se interesa en las formas de aprendizaje de cada estudiante al tener en cuenta el estudio de la mente y la conducta. (Latorre, 2022a).

En cambio, en el paradigma conductista el aprendizaje se da al asociar conceptos nuevos con los conocimientos previos que tiene el ser humano. Esto se da a través de estímulos y refuerzos que promueven la exitosa retención de información. También se encarga de estudiar la conducta y comportamiento del ser humano. En este paradigma el docente brinda información y es el alumno quien lo recepciona (Latorre, 2022a).

A continuación, se presentarán los principales aportes de los autores del paradigma cognitivo: Piaget, Ausubel y Brunner.

2.1.1.1. Jean Piaget

Piaget nació el 9 de agosto de 1896 en Suiza. Presentó un interés único con respecto al desarrollo mental y conductual del niño, lo cual lo llevó a entender que no puede ser comparado con los límites y reglas que tiene un adulto. Es por ello que la interacción con el entorno es muy importante ya que es debido a ello que el niño se relaciona y aprende utilizando sus sentidos para recibir la información; con el fin de analizarlo y comprenderlo, y posteriormente, reconstruirlo mediante el proceso de adaptación (Parrat-Dayán, 2012). A lo largo de su vida,

Piaget publicó más de 50 libros y diversos artículos, los cuales aportaron en el desarrollo del niño y de su aprendizaje.

En sus libros explica cómo el ser humano puede comunicarse, luego de haber obtenido un pensamiento desarrollado por la función simbólica. Para ello, utiliza papel, al realizar garabatos y dibujos (Piaget, 1991).

Para la formación de las estructuras mentales, Piaget (como se cita en Latorre, 2022a) afirma que existen 3 procesos: asimilación, acomodación y equilibrio.

- **Asimilación.** Es la adquisición de nueva información que obtiene el sujeto del entorno que lo rodea, la cual se incorpora a sus conceptos previos. Es él quien le da significado a la realidad según su estructura mental.
- **Acomodación.** Es el proceso mediante el cual se modifican los esquemas mentales. Para ello, se analizan las características de los objetos observados para así crear un nuevo esquema y se garantice una representación que esté de acuerdo con la realidad.
- **Equilibrio.** Es el resultado del proceso de acomodación al reestructurar el esquema cognitivo entre los conceptos previos y los nuevos (Latorre, 2022a).

Piaget condujo una investigación que permitió conocer acerca de la construcción de conocimientos desde temprana edad, este consistió en determinar el desarrollo cognitivo de cada niño teniendo en cuenta la edad, es por ello que dividió el desarrollo del ser humano en cuatro etapas (Latorre, 2022a).

- **Etapa sensoriomotora (0-2 años).** En esta etapa los niños utilizan sus sentidos para poder crear conocimientos y conocer el exterior con la ayuda de la manipulación de objetos o paseos fuera del hogar. Al finalizar la etapa, desarrollan la capacidad de entender la permanencia del objeto, lo cual hace referencia a que los objetos existen a pesar de no tener contacto visual o auditivo con ellas (Saldarriaga et al., 2016). Por ejemplo, cuando se deja solo a un niño este suele llorar al no ver o escuchar a su mamá.

Sin embargo, al adquirir la capacidad de entender la permanencia del objeto, el niño es consciente de que su mamá existe a pesar de que no la esté viendo en ese momento.

- **Etapa preoperacional (2-7 años).** Empieza cuando el niño comienza a interactuar con otras personas a través de la comunicación oral. Durante el desarrollo de esta etapa el niño demuestra una actitud egocentrista y aún no ha desarrollado la empatía con los demás.

Este estadio está dividido en dos subetapas: la función simbólica y la de pensamiento intuitivo. La subetapa de la función simbólica se desarrolla en la etapa de 2 a 4 años, los niños son capaces de recordar objetos sin necesidad de verlos físicamente. Realizan juegos, como el juego simbólico, el cual favorece al desarrollo de las relaciones interpersonales. El juego de roles, que consiste en interpretar diferentes profesiones o miembros de su familia tomando en cuenta la perspectiva de la otra persona. También crea su amigo imaginario y tiene la libertad de utilizar material concreto dando pie a su imaginación para darle funciones diferentes.

La subetapa del pensamiento intuitivo empieza desde los 4 hasta los 7 años. En esta se desarrolla la curiosidad del niño, ya que tiende a hacer preguntas con la finalidad de conocer el funcionamiento y el mecanismo del mundo que lo rodea. Esta subetapa el niño realiza el acto de centración en un objeto, luego pasa por la conservación que es cuando dicho objeto cambia físicamente y el niño no reconoce que, a pesar del cambio, mantiene sus características, y termina en el acto de la irreversibilidad que es cuando el niño no entiende que el objeto que ha sido modificado pueda regresar a su estado original (Rafael, 2008).

- **Etapa de operaciones concretas (7-11 años).** En esta etapa los niños buscan soluciones más elaboradas a problemas al utilizar un pensamiento más maduro en

situaciones concretas. Tiene la capacidad de poder identificar varias características de un objeto y poder concentrarse en una o varias de ellas (Rafael, 2008).

- **Etapa de operaciones formales (12 años en adelante).** En esta etapa el ser humano tiene la capacidad de razonar y deducir. Cuentan con la capacidad de tener un pensamiento más científico elaborando diferentes estrategias y formulando hipótesis con el fin de resolver problemas (Saldarriaga et al., 2016).

Gracias al estudio que realizó Piaget, hoy en día se puede observar al niño desde un diferente punto de vista en el ámbito cognitivo y pedagógico. Su investigación sobre los estadios, permite identificar qué actividades son adecuadas para su nivel de desarrollo y crear material concreto adecuado que ayude al estudiante a procesar la información utilizando sus sentidos. El presente trabajo contiene sesiones de aprendizaje para niños que se encuentran en la etapa preoperacional. Las sesiones les permitirán desenvolverse con mayor libertad, despertar su potencial y profundizar en el contenido.

2.1.1.2. David Ausubel

Ausubel nació en Nueva York el 25 de octubre de 1918. Fue uno de los seguidores de Jean Piaget y concuerda con su idea de la reconstrucción de conocimientos. Creó la teoría del aprendizaje significativo, la cual tuvo un aporte tanto en la psicología como en la pedagogía. Su teoría sustenta que, al poseer conocimientos previos, el individuo podrá relacionarlo con el nuevo conocimiento creando así un nuevo aprendizaje (Lazo, 2009).

Ausubel menciona que:

Si tuviera que reducir toda la psicología de la educación a un solo principio diría este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el aprendiz ya sabe; determine esto y enséñele de acuerdo con ello (Ausubel, 1968, como se cita en Latorre, 2022b, p.1).

Para Ausubel, era indispensable tener en cuenta los conocimientos previos del estudiante antes de enseñar un nuevo contenido y así ser capaz de relacionarlo con el nuevo conocimiento creando un aprendizaje significativo.

Ausubel divide el aprendizaje en dos tipos: aprendizaje memorístico-mecánico y aprendizaje significativo. El mecánico es cuando se recibe la información sin relacionarla con otros conocimientos, por otro lado, el significativo hace que el estudiante relacione el nuevo conocimiento con una vivencia o aprendizaje previo (Latorre, 2022b).

Existen dos formas en las que se produce el aprendizaje significativo: el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje por recepción. El aprendizaje por descubrimiento es realizado por el estudiante a través de la exploración de su entorno creando nuevos contenidos y estrategias para la resolución de problemas. Sin embargo, en el aprendizaje por recepción el estudiante recibe la información por medio del lenguaje oral y de forma expositiva, de modo que pueda ser capaz de comprender y recordar dicha información (Ausubel et al., 1983).

Existen muchos factores que influyen en el aprendizaje significativo, dentro de ellos está la motivación del docente hacia el estudiante, el recojo de saberes previos, las estructuras cognitivas, la significación lógica y la psicología del material.

La motivación es fundamental para el proceso del aprendizaje significativo, ya que se requiere un cierto interés por parte del estudiante para que el conocimiento se asimile con mayor facilidad y pueda quedarse en su memoria a largo plazo. El recojo de saberes previos es otro factor importante porque es más sencillo construir un aprendizaje al apoyarse en esquemas mentales ya constituidos (Latorre, 2022b).

La significación lógica hace referencia a que todo material que presente el docente debe tener lógica con los contenidos, los cuales deben ser expuestos aumentando de manera gradual su dificultad. La significatividad psicológica del material, explica cómo el niño relaciona sus conocimientos previos con la nueva información. El estudiante realiza el proceso de

asimilación obteniendo nuevos conocimientos que podrá ponerlos en práctica (Garcés et al., 2018).

Ausubel propuso tres tipos de aprendizaje significativo:

- **Aprendizaje de representaciones.** Es cuando el infante reconoce símbolos, aprende a decir palabras y entiende su significado (Rodríguez, 2011).
- **Aprendizaje de conceptos.** Se adquiere a través de dos maneras, por formación y asimilación. La formación de conceptos se obtiene a través de experiencias directas. El aprendizaje de conceptos por asimilación se presenta cuando el niño amplía su vocabulario (Olivera et al., 2012).
- **Aprendizaje de proposiciones.** Es cuando el niño es capaz de combinar varias palabras con distintos significados para crear una oración, la cual asimila como un nuevo concepto (Olivera et al., 2012).

Los aportes de Ausubel son muy importantes en el ámbito educativo, ya que su interés estuvo en la pedagogía. Este trabajo toma como base sus investigaciones para ofrecer un contenido que llegue con mayor facilidad al estudiante. Tener en cuenta los tipos de aprendizaje proporciona la idea de que cada estudiante es distinto y aprende de muchas formas. El presente trabajo tiene como objetivo motivar al estudiante desde el inicio de la presentación del contenido, lo cual fomentará la curiosidad y motivación necesarias para no perder el interés del estudiante durante la duración de la actividad. El uso de material concreto será fundamental para la vivencia del estudiante en la actividad, esto lo ayudará a resolver problemas en clase y a poner en práctica lo interiorizado como aprendizaje durante su vida diaria tanto dentro como fuera de la escuela.

2.1.1.3. Jerome Bruner

Jerome Bruner nació en New York en el año 1915. Durante su etapa en la universidad pasó gran tiempo en los laboratorios de conducta animal, recibiendo su doctorado en Psicología en Harvard en 1941 y años después en 1960 fundó el centro de Estudios cognitivos. Fue un psicólogo que estuvo interesado por el desarrollo y educación del infante (García, 2020).

A través de su investigación se fue aproximando a la ideología de Ausubel y utilizó sus aportes para crear su propia teoría: aprendizaje por descubrimiento. Esta se centra en los primeros años de vida en los que el ser humano descubre conocimientos por sí solo, con la guía del docente que le brinda materiales y herramientas. Esto es, cuando el individuo capta un nuevo conocimiento, es gracias a que lo procesa y relaciona con otros conocimientos almacenados en su estructura cognitiva. Al aprender por descubrimiento, los conocimientos permanecerán en la memoria a largo y corto plazo del individuo de modo a que lo pueda aplicar durante su vida (Arias & Oblitas, 2014; Latorre, 2022c).

Un aporte importante de Bruner fue el “currículum en espiral”, esto fue propuesto para que los docentes inicien enseñando un contenido simple, respetando la etapa en la que sus estudiantes se encuentran. Posteriormente irá aumentando el grado de dificultad y se presentarán conceptos cada vez menos específicos según el nivel que va alcanzando (Abarca, 2017).

Para ello, Bruner formula la metáfora del andamio para ayudar al alumno en la construcción de su nuevo aprendizaje. Esta consiste en el apoyo que brinda el docente según la necesidad del alumno hasta que considere que es capaz de aprender por sí mismo; sin embargo, se mantiene como compañía a su lado en el proceso. Según el logro realizado, el docente irá aumentando el grado de complejidad a las actividades y les irá agregando mayor información la cual los estudiantes incorporarán a los conocimientos previamente adquiridos (Cázares et al., 2021).

Dentro de la teoría del aprendizaje de Brunner se encuentran cuatro principios de la instrucción:

- a. Motivación.** Es la actitud que presenta el estudiante durante la sesión con ayuda de las actividades proporcionadas por el docente, quien mantiene la motivación con una actitud positiva. La motivación intrínseca es aquella que proviene del interior de cada persona para realizar alguna acción, sin requerir de incentivos externos (Anaya-Durand & Anaya-Huertas, 2010; Latorre, 2022c).
- b. Estructuración.** La información debe de presentarse de manera simple para la buena comprensión del estudiante, teniendo en cuenta su significatividad lógica y significatividad psicológica (Latorre, 2022c).
- c. Secuenciación.** Es cuando el estudiante adquiere los conocimientos empezando de lo simple a lo complejo, de esta forma su conocimiento es constructivo (Latorre, 2022c).
- d. Reforzamiento.** Es cuando el docente realiza correcciones en el trabajo del estudiante cuidando de no generar en él una necesidad de solicitar una revisión constante de su avance con el fin de que el alumno sea capaz de autoevaluarse y hacer correcciones en caso se requiera (Latorre, 2022c).

Brunner nos deja un aporte centrado en el descubrimiento como medio de aprendizaje. La aplicación de su teoría construye seres humanos capaces de ser independientes a su manera y de acuerdo con sus posibilidades. Se presenta este trabajo utilizando la teoría de Brunner y respetando sus principios de instrucción brindando al estudiante un aprendizaje por medio del descubrimiento. Las sesiones se desarrollan de manera progresiva brindando contenidos que vayan de lo simple a lo complejo, cada una de ellas cuenta con una motivación diferente para mantener el interés del estudiante. Cada cierto tiempo se realiza un reforzamiento de los contenidos vistos anteriormente como medida de prevención para asegurar la interiorización de estos.

2.1.2. Paradigma sociocultural-contextual

El paradigma sociocultural establece una metodología que se desarrolla mediante el entorno social y cultural. Este paradigma brinda información al sujeto del ambiente en el que se desenvuelve, mediante su interacción con las personas que lo rodean. Esto es beneficioso para el sujeto, ya que enriquece su proceso cognitivo y social.

Para lograr el aprendizaje, la visión que tiene el paradigma sociocultural-contextual toma como base importante la relación del lenguaje junto con el entorno. Acto seguido, se presentarán los principales aportes de los autores del paradigma sociocultural-contextual: Vygotsky y Feuerstein.

2.1.2.1. Lev Vygotsky

Vygotsky nació en 1896, en Bielorrusia. Durante su periodo infantil, tuvo un profesor privado con el que formó una buena relación, lo cual influyó mucho en el autor. Las técnicas que utilizaba Salomón, su profesor, eran los diálogos socráticos y la empatía en su enseñanza; esto generó en Vygotsky la imaginación, creatividad e influencia en su aprendizaje. Vygotsky se desarrolló en diversas áreas, dentro de ellas estaba la filosofía, psicología y pedagogía. Dentro de su pasión por la filosofía, destacó las ideas de Karl Marx para sus futuras creaciones. Durante el corto periodo de su vida, debido a la enfermedad que lo afectaba, se dedicó a dar conferencias de psicología y escribió más de 180 obras. En su tiempo como docente realizó sus primeras investigaciones y planteó su teoría sociohistórico-cultural (Ledesma, 2014).

La teoría sociocultural propuesta por Vygotsky plantea un aprendizaje colaborativo, teniendo en cuenta las diversas culturas, interacciones sociales y el medio en el cual el infante se desarrolla. El docente se desempeña como mediador, proporciona herramientas con la finalidad de que el niño aprenda de manera individual y grupal, de modo que, al vivenciar el aprendizaje se asimila más a profundidad en comparación a una clase expositiva (López, 2017).

Vygotsky considera el lenguaje como un instrumento importante para el desarrollo del pensamiento. Indica que el lenguaje y el pensamiento son piezas clave para comprender el conocimiento que tiene la persona de sí mismo. El entorno social posibilita el lenguaje entre seres humanos y acerca nuevos conocimientos en la persona. El aprendizaje por este medio es una combinación de lo cognitivo y lo social, puesto que se da en un contexto colaborativo, donde por medio de interacciones, ya sea al observar o participar junto con el mediador, busca alcanzar un objetivo (Antón, 2010).

Otra de sus aportaciones fueron las zonas de desarrollo, Vygotsky (como se cita en Ledesma, 2014) menciona que:

La pedagogía no debe orientarse hacia el ayer, sino hacia el mañana del desarrollo infantil. Sólo entonces podrá, en el proceso de la enseñanza despertar a la vida a los procesos de desarrollo que están ahora en la zona de desarrollo próximo (p.42)

- Zona de desarrollo Real (ZDR): Es el conjunto de actividades que puede realizar el individuo sin ayuda, ya que estas ya han sido interiorizadas y consolidadas (Latorre, 2022d).
- Zona de desarrollo próximo (ZDPróx): Es el tramo que hay entre la zona de desarrollo real y potencial, el cual el estudiante lo realiza solo si obtiene ayuda de una tercera persona hasta que pueda realizarlo por sí mismo (Latorre, 2022d).
- Zona de desarrollo potencial (ZDPot): Es el conjunto de acciones que se encuentran en proceso de logro y se realiza con ayuda de sus compañeros o docente, hasta que el alumno es capaz de conseguir los objetivos solos (Latorre, 2022d).

A continuación, en la figura 1 se apreciará la relación de las tres zonas de desarrollo.

Figura 1

Zonas de Desarrollo según Vygotsky



Nota: Adaptado de Latorre (2022d). *PARADIGMA SOCIOHISTÓRICO-CULTURAL (Teoría de Lev S. Vygotsky)*.

Para llegar a la ZDPot, se toma la alegoría del andamiaje. Esto se refiere al apoyo que brinda el docente o persona experta en cierto tema a quien está en proceso de aprendizaje. Para esto, se le brinda herramientas, información relevante o algún modelo que sea de ayuda para el éxito en el proceso (Antón, 2010).

Para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se toma en cuenta la teoría sociocultural de Vygotsky, ya que su teoría fundamenta que el entorno en el que se desarrolla el estudiante, influye en su aprendizaje. Se realizan actividades grupales donde los estudiantes vivencian el contenido de la sesión y siguen la guía de un mediador, luego interioriza dicha información para almacenarlo en su memoria a largo plazo. Se tiene en cuenta también su propuesta sobre las zonas de desarrollo para que el estudiante logre llegar a la zona de desarrollo potencial utilizando juego de roles o actividades grupales, teniendo en cuenta las diferentes habilidades de cada integrante, para superar con mayor facilidad su zona de desarrollo real.

2.1.2.2. Reuven Feuerstein

Reuven Feuerstein nació en Rumania en 1921. Desde la edad de 8 años comenzó el rol de educador, enseñando a leer a niños que presentaban dificultades, con ayuda de la Biblia. Tiempo después, empezó a enseñar a adolescentes y adultos que presentaban dificultades para aprender, así despertó su interés por descubrir cómo las personas con estas dificultades se podían adaptar a lo que exigía la sociedad. Luego de obtener el grado de Doctor en Psicología del Desarrollo, Feuerstein, quien fue discípulo de Piaget, desarrolló el Programa de enriquecimiento instrumental, debido a lo que observó durante su tiempo de trabajo en niños huérfanos o con padres separados que sufrían de trastornos severos y los consideraban niños con retraso o bajo coeficiente intelectual (Latorre, 2022e).

Feuerstein consideraba que los test de inteligencia no se deberían de utilizar para saber el potencial de la persona, ya que esto no toma en cuenta la situación por la que pasa, impidiéndole demostrar su potencial. Sin embargo, con ayuda de otros tipos de evaluación, el niño podría demostrar su capacidad de aprendizaje en lugar de su rendimiento actual. Indica que, para que se produzca el aprendizaje del estudiante, se debe tener en cuenta la interacción que hay entre el organismo y el ambiente en el que se desarrolla. El contexto influirá en el desarrollo de la inteligencia del sujeto: mientras más estímulos tenga, mayor será su aprendizaje. Alega que la inteligencia es la capacidad que posee el sujeto para modificar su esquema cognitivo y así, adaptarse mejor a su ambiente, teniendo en cuenta que este puede variar. Así también, Feuerstein propuso la teoría de la Modificabilidad cognitiva que brindaría instrumentos cognoscitivos que se utilizan como pilares en el aprendizaje (Latorre, 2022e).

La teoría de la Modificabilidad Cognitiva Estructural (MCE) consiste en que toda experiencia o conocimiento previo facilita la interiorización de nuevos conocimientos. Para ello, se requiere la influencia de un buen entorno, lleno de estímulos que puedan fomentar la creación de un nuevo esquema cognitivo (Lozano & López, 2020).

Feuerstein (como se cita en Latorre, 2022e, p.2) plantea cinco principios básicos para que la teoría MCE se pueda realizar:

- La inteligencia de los seres humanos es modificable si vive en entornos favorables.
- El individuo con el cual se trabaja, es modificable.
- El mediador es capaz de modificar al individuo.
- Yo mismo soy una persona que puede ser modificada.
- La sociedad es modificable y tiene que ser modificada.

El mediador es la persona que interviene en el proceso de aprendizaje del alumno, su rol es tener una actitud positiva y motivar al estudiante. El docente, en este caso, mediador, brinda herramientas que ayuden al estudiante a alcanzar el conocimiento a través de estrategias para modificar mentalmente al individuo haciéndolo optimista frente a nuevos obstáculos.

Feuerstein propuso que el proceso de mediación posee ciertas características:

- a) **Intencionalidad y reciprocidad.** Requisito indispensable para las prácticas educativas en que el mediador propone elementos que sean de interés del estudiante, para que se mantengan en él las ganas por aprender (Lozano & Lopez, 2020).
- b) **Significatividad.** Aprendizaje se produce cuando existe una relación entre el conocimiento previo y los conceptos nuevos (Latorre, 2022e).
- c) **Trascendencia.** Busca que el aprendizaje sirva para más que solo la situación inmediata, sino que el sujeto pueda resolver otras situaciones que sean parecidas en el futuro y crear, así también, conocimientos adicionales (Latorre, 2022e).

Otro de los aportes de Feuerstein fue el Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI), el cual es un programa dirigido a estudiantes con bajo rendimiento escolar. El docente es el mediador para que logre superar sus deficiencias. Su intención es nivelar los conocimientos del estudiante mediante estrategias distintas según cada necesidad e igualar el ritmo de aprendizaje de sus compañeros. El PEI busca desarrollar en el estudiante la motivación

intrínseca, quiere decir, que el estudiante por su propia iniciativa desee aprender y superarse cada día (Lozano & Lopez, 2020; Latorre, 2022e).

Este programa está compuesto por catorce instrumentos de trabajo: “organización de puntos, organización espacial, comparaciones, clasificaciones, percepción Analítico-sintética, orientación espacial, ilustraciones, progresiones numéricas, relaciones familiares, instrucciones, relaciones temporales, relaciones transitivas y silogismos, diseño de patrones.” (Latorre, 2022e, pp.11-12).

Feuerstein deja como aporte importante la teoría de MCE, la cual será tomada en cuenta en la elaboración de las sesiones de aprendizaje. Durante el desarrollo de estas, el docente tiene el rol de mediador, presenta una actitud optimista que motiva al estudiante para lograr el aprendizaje. El mediador presentará nuevas estrategias y, de ser necesario, las reajustará durante la clase. También se tendrá en cuenta el medio en el que se desarrolla cada estudiante para entender cuáles son los estímulos necesarios para desarrollar todo su potencial. Finalmente, se cerrará la sesión proponiendo una actividad de transferencia para verificar la adquisición de conocimientos.

2.1.3. Teoría de la inteligencia

2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert J. Sternberg fue profesor de Desarrollo Humano en la Universidad Cornell. Hace unos años fue decano de Artes y Ciencias, profesor de psicología y administración, y director del Centro para la psicología de habilidades, competencias y experiencias de la Universidad de Yale. Dictó cursos de psicología cognitiva, socialización profesional y psicología educativa. También fue tesorero de la Asociación de Colegios Americanos y Universidades. Es autor de

más de 1500 publicaciones. Su interés se inclinó por la inteligencia, creatividad, pensamiento, aprendizaje y enseñanza, entre otros (Sternberg, 2015).

Sternberg propuso la teoría triárquica que está relacionada con el estudio de la inteligencia, la cual tiene como objetivo estudiar cómo el ser humano procesa la información que recibe y qué tanto influye el contexto en el que se encuentra. En esta teoría considera diferentes puntos de vista en relación a su investigación sobre la inteligencia. Sternberg propuso tres subteorías:

- **Teoría contextual.** Explica la relación de la inteligencia con el ambiente del sujeto y cómo este utiliza la inteligencia en diferentes situaciones de su vida diaria aplicando tres pasos para la solución de problemas: **adaptación**, cuando realiza la modificación o acondicionamiento de sus características personales para que se ajuste a un ambiente; **selección**, permite que el individuo elija un ambiente que esté acorde a sus necesidades e intereses (identificará los problemas de dicho ambiente y tratará de elegir uno nuevo, para rescatar los aspectos positivos de ambos ambientes); **modelado**, se refiere a los cambios que se hacen en el ambiente para que se amolde al sujeto y pueda adaptarse con facilidad (Prieto y Sternberg, 1991).
- **Teoría experiencial.** Es cuando el sujeto se encuentra en situaciones conocidas, pero con características novedosas, las cuales le permiten poner a prueba sus capacidades. Para ello, necesita la aplicación de dos componentes de la inteligencia: enfrentarse a nuevas situaciones, hace referencia a la capacidad de resolver problemas con facilidad, rapidez y eficacia; automatización es cuando el sujeto asimila datos de manera instintiva acerca de la situación en la que se encuentra (Prieto y Sternberg, 1991).
- **Componencial–procesual.** Esta etapa está asociada con la capacidad analítica. Permite entender un problema y accionar frente a él. Dentro de esta teoría se desarrolla lo siguiente: los metacomponentes, que son capacidades mentales que nos permiten

encontrar una solución al problema, donde la mente dirige la acción; los componentes, a los cuales se le denomina habilidades o destrezas, son una serie de pasos para ejecutar las órdenes de los meta-componentes (Latorre, 2022f).

Gracias a los estudios de Sternberg y a su teoría de la inteligencia se puede tener un esquema más claro acerca de lo que esto significa. Su teoría sostiene que existe un desarrollo intelectual más completo al tener ciertos estímulos en el entorno, sin embargo, depende mucho del estudiante y del interés que él tenga por aprender algo nuevo. En este programa, el docente será capaz de identificar las debilidades del estudiante para poder elaborar sesiones de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de sus habilidades matemáticas siguiendo los procesos mentales de la destreza elegida.

2.1.3.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Esta teoría fue propuesta por los esposos Martiniano Román y Eloísa Díez. Martiniano es doctor en pedagogía y licenciado en psicología, pedagogía y filosofía de la Universidad Complutense. Es catedrático de la misma universidad, en Madrid, España. Brinda clases de cursos de doctorado y es director del postgrado Currículum y Evaluación: Diseños Curriculares Aplicados.

Su esposa, Eloísa Díez, es doctora en psicología y Licenciada en pedagogía y psicología de la Universidad Complutense. Tiene a su cargo el curso de Psicología del Pensamiento en la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid. Imparte, además, el curso de doctorado “Modelos conceptuales y aprendizaje del lenguaje”. Se especializa en programas para mejorar la inteligencia y el desarrollo de capacidades (Román y Díez, 2009).

Román y Díez parten desde la inteligencia escolar para crear la teoría tridimensional de la inteligencia. Definen la inteligencia escolar como las capacidades cognitivas que tiene el sujeto en conjunto con sus destrezas y habilidades, así como la inteligencia afectiva,

conformada por los valores y las actitudes, así como el conocimiento estructurado, formando redes mentales. Toman en cuenta la idea de Vygotsky al mencionar que la inteligencia se da como primer paso en el medio social, para luego ser individual. Se considera que la inteligencia del sujeto puede mejorar dependiendo del medio y de las herramientas que le brinden.

La inteligencia escolar está formada por tres componentes: cognitivo, afectivo y arquitectura mental. A continuación, se explicará cada uno de ellos.

- **Inteligencia cognitiva.** Conjunto de procesos cognitivos, habilidades, destrezas y capacidades.

Habilidad. Es el proceso cognitivo que posee el estudiante y puede ser utilizado cuando lo necesite.

Destreza. Es la habilidad específica que utiliza el estudiante para aprender.

Capacidad. Es la habilidad general que utiliza el estudiante para aprender. Se divide en prebásicas, las cuales consisten en la percepción, atención y memoria. Las básicas se centran en la comprensión, expresión oral o escrita y en la socialización. Por último, las superiores son el pensamiento creativo, crítico, resolutivo y ejecutivo (Román y Díez, 2009; Latorre, 2022g).

- **Inteligencia afectiva.** Conjunto de valores y actitudes en relación con su aprendizaje en el aula. El aprendizaje depende mucho de la actitud del estudiante. Mientras esté motivado o mientras más herramientas tenga a su alcance para captar su atención, será más factible para el estudiante interiorizar el conocimiento. Los valores también se adquieren bajo imitación. Por ello, su entorno debe ser un modelo de enseñanza para el estudiante. De esta forma, desarrollará valores y actitudes para ser un buen ciudadano, dirigido por una moral que haga el bien para con su comunidad (Román y Díez, 2009; Latorre, 2022g).

- **Inteligencia como arquitectura mental.** Los contenidos presentados por el docente deben ser progresivos y concisos para que sean asimilados, ordenados y almacenados en su memoria a largo plazo. Es deber de quien imparte la información, seleccionarla adecuadamente teniendo en cuenta los esquemas cognitivos de quien va a recibirla (Román y Díez, 2009; Latorre, 2022g).

En el presente trabajo de suficiencia profesional dirigido a niños de 4 años del nivel inicial se tomará en consideración los aportes de Román y Díez para elaborar la programación. En las sesiones se desarrollará las capacidades (prebásicas y básicas), destrezas, habilidades y competencias. El docente ayudará en la formación de valores y participará con el estudiante para que este tenga una actitud positiva durante todo su aprendizaje. De esta forma, se cumplirá con todos los componentes de la inteligencia que se puedan realizar en el nivel inicial.

2.2. Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.2.1. Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma es un modelo teórico creado para sustituir una teoría de forma innovadora en el mismo contexto, pero logrando los mismos objetivos teniendo una visión diferente a lo predeterminado para así crear nuevas soluciones.

Dentro de los paradigmas de la educación se puede encontrar el paradigma tradicional. Este considera al maestro como centro del proceso de enseñanza y como un ejemplo a seguir para los alumnos. Se le da importancia a la educación mediante los libros y las clases dictadas, ya que el objetivo era únicamente el logro de aprendizajes y obtención de cultura general. Se presenta un aprendizaje por memorización y no se tiene en cuenta las necesidades del estudiante. En cuanto al paradigma conductista, el aprendizaje se produce a través de las respuestas a estímulos que brinda el docente a sus alumnos. El profesor tiene como rol principal

brindar conocimientos haciendo uso de materiales diversos y libros de texto como apoyo. En relación con el paradigma sociocognitivo-humanista, es el alumno quien tiene el protagonismo en su proceso de adquisición de conocimientos. Favorece el aprendizaje significativo y brinda la posibilidad de profundizar en el conocimiento al poder trabajar mediante capacidades, destrezas, valores y actitudes (Latorre, 2022h).

Es un paradigma elaborado para darle un giro más natural y no forzado a lo que brinda la educación tradicional, siendo la escuela la que propone que el estudiante viva su aprendizaje desde un punto de vista más humano, donde es libre de expresar tanto sus conocimientos como sus necesidades y se relacione con sus coetáneos libremente utilizando un entorno lleno de estímulos con los que pueda interactuar las veces que el estudiante desee. Permite que el estudiante se una a una nueva sociedad tanto de forma individual como grupal, teniendo el apoyo de herramientas y estrategias para ser formado con valores y actitudes (Latorre, 2022i).

2.2.2. Competencias: definición y componentes

Es un conjunto de capacidades que tiene una persona, las cuales utiliza para poder cumplir un objetivo. Las competencias se desarrollan de manera constante y progresiva, y requiere cierto nivel de concentración de parte del estudiante. El docente y la institución son los que fomentan el desarrollo de las competencias. El currículo nacional brinda competencias que el estudiante desarrollará en cada ciclo aumentando en cada una su nivel de complejidad para así lograr el perfil de egreso. El ser competente permite identificar el problema, analizarlo y, en base a las habilidades y conocimientos que el ser humano posee, actuar para solucionarlo (MINEDU, 2016).

Es la capacidad de afrontar un problema de acuerdo al contexto, adaptando los conocimientos, actitudes y valores ante la situación presentada, y poder utilizar todas esas habilidades para

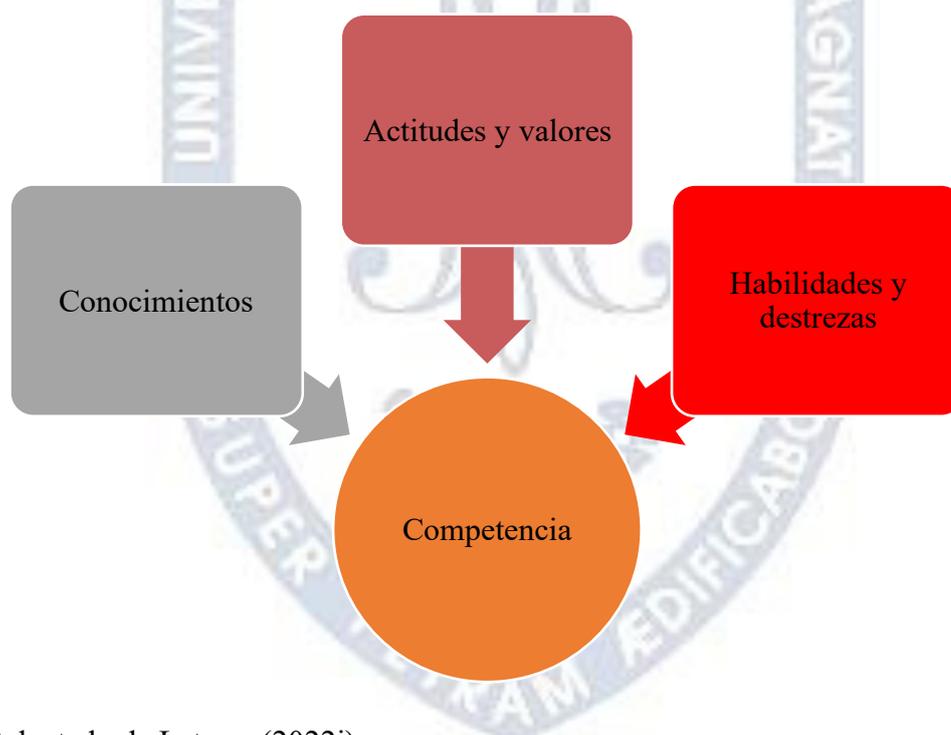
resolver dicha situación. Toda competencia incluye un “saber”, “saber hacer” y “querer hacer” que realiza la persona para poder lograr el objetivo deseado (Moreno, 2010).

Las competencias se desarrollan a través de diferentes situaciones que forman parte de la vida cotidiana de la persona. Al adquirir una competencia, la persona también adquiere conocimientos, habilidades, destrezas y valores. A medida que va creciendo, va formando un conjunto de capacidades, las cuales utilizará racionalmente para la solución de problemas (García, 2011).

A continuación, en la figura 2 se apreciará los componentes que integran la competencia.

Figura 2

Componentes de la competencia



Nota. Adaptado de Latorre (2022i).

2.2.3. Metodología

La propuesta pedagógica contará con sesiones para el área de Matemática para la edad de 4 años. Se utilizará una metodología que promueva que el estudiante participe activamente tanto

de manera individual como grupal y busca que el estudiante sea el autor de su propio proceso de aprendizaje.

Toda sesión de aprendizaje se dará inicio con una motivación, según el contenido que corresponda. Esto busca generar en el estudiante un interés por el tema a tratar. De esta forma, le damos una introducción divertida y llamativa a la clase que se desarrollará, de modo que pueda centrar su atención en el docente por voluntad propia.

Es importante conocer qué tanto saben del tema los estudiantes, para lo cual se genera un momento de diálogo con el fin de recoger sus saberes previos y construir, a partir de ello, nuevos conocimientos. El docente debe ser flexible para modificar la estrategia de la sesión en caso algún estudiante no tuviera conocimientos previos del contenido a tratar y la acomodará para procurar que la sesión sea entendida por todos los estudiantes.

Se realizan preguntas de conflicto cognitivo, las cuales generarán en el estudiante dudas acerca de sus esquemas previos y darán lugar a que reestructure. Es en este momento donde el estudiante se hará preguntas a sí mismo sobre sus conocimientos en base a los cuales le hará cuestionarse si lo que sabe es correcto.

Se presentan actividades que se desarrollarán tanto de manera individual como colaborativamente en grupos pequeños. El trabajo de manera individual, guiada por el docente, fomenta la autonomía y la libertad de desarrollar la creatividad del estudiante. Por otro lado, al trabajar en grupos, aprenden a ser empáticos, compartir materiales con otros y respetar opiniones.

El docente es mediador durante el aprendizaje del estudiante, este brinda herramientas y estrategias para llegar a interiorizar conocimiento en él. Tiene una actitud positiva y motivadora durante este proceso procurando mantener el interés de los estudiantes durante toda la sesión. También está encargado de elaborar sesiones y proponer actividades que estén de acuerdo con el contexto de sus estudiantes.

Al finalizar la actividad se realizará una metacognición con la finalidad de saber si el estudiante comprendió el tema. Esto permite al estudiante realizar un análisis acerca de los conceptos trabajados en clase y una autoevaluación que le permita saber que tanto los asimiló.

Terminada la sesión, luego de la evaluación y observación por parte del docente, es decisión de este, según lo observado, si es que se requiere una repetición o reforzamiento de la sesión; ya que, si la mayoría de estudiantes comprenden el tema, solo se necesitaría un repaso de lo trabajado en clase. De lo contrario, es pertinente realizar una repetición de esta a fin de interiorizar de manera más efectiva el tema utilizando nuevas herramientas y estrategias. El docente brinda al estudiante cada cierto tiempo una retroalimentación acerca de su proceso de aprendizaje que le permitirá determinar sus puntos débiles para poder mejorarlos y perfeccionarse en su aprendizaje.

2.2.4. Evaluación

La evaluación permite obtener información acerca del avance del estudiante en el desarrollo de las competencias. Para esto, se utilizan actividades o acciones según los desempeños para medir el logro de cada competencia. En la evaluación se deben tomar en cuenta tanto el ámbito cognitivo, técnico y metacognitivo, así como también, el ámbito actitudinal del estudiante al momento de realizar la actividad (Morales et al., 2020).

El estudiante se encuentra en constante evaluación por parte del docente, ya que así se puede tener un panorama más amplio acerca del proceso de aprendizaje. La evaluación pasa a ser una actividad permanente durante las sesiones de clase por medio de la observación, de modo que el docente no evalúa sólo al aplicar un instrumento, sino de manera integral en todos los aspectos observables del estudiante. El docente debe considerar, en el proceso de evaluación, darle importancia a los resultados, los cuales deberán ser observados y valorados tanto individual como grupalmente. Se deben interpretar de forma clara y fundarse en el perfil

académico del alumno (Raven, como se cita en Hincapié & Clemanza, 2022; Hincapié & Clemanza, 2022).

La importancia de la evaluación por competencias es que permite identificar las dificultades del alumnado de manera individual y grupal, según el desarrollo de la clase, generando las posibilidades de realizar refuerzos en los temas que sean necesarios. Las evaluaciones tradicionales tienen como finalidad calificar al alumno, mas no su proceso, según la información que había recibido. Sin embargo, la evaluación por competencias busca conocer las dificultades específicas que presenta el alumno y desde ahí partir el inicio de las demás sesiones.

La evaluación se divide en tres tipos:

- a. Evaluación diagnóstica. Se realiza al inicio de un curso, ciclo o tema. Esta permite identificar los saberes previos (conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias, etc.) que posee el alumno y determinar sus carencias sobre el tema a tratar. Frente al resultado presentado, se realizan ajustes en la programación, estrategias y materiales didácticos (Martínez-Salanova, s.f.).
- b. Evaluación formativa. Es la retroalimentación que obtiene el alumno acerca de su proceso de aprendizaje. Esto se realiza durante todo su transcurso de aprendizaje. Se utiliza para identificar problemas y buscar soluciones, para ello el docente debe modificar sus estrategias de forma que facilite la interiorización del contenido hacia el alumno (Martínez-Salanova, s.f.).
- c. Evaluación sumativa. Es aquella que se realiza al final de un proceso. Permite llegar a una conclusión sobre los éxitos de los estudiantes y la eficacia de las herramientas utilizadas (Martínez-Salanova, s.f.).

Los instrumentos de evaluación son herramientas que permiten recolectar evidencias del progreso de cada estudiante en base a las metas propuestas por cada nivel. Para así, luego

de la observación de los resultados poder determinar la diferencia entre lo que realizó el alumno y lo que se esperaba lograr, brindando una retroalimentación acertada que lo impulse a mejorar (Morales et al., 2020). El uso de los instrumentos es importante para docentes y estudiantes porque demuestra tanto las habilidades como las debilidades de cada uno de ellos. De esta manera, el docente tiene un panorama más específico en el qué trabajar para poder lograr un aprendizaje completo de los contenidos propuestos. Los instrumentos a utilizar en la presente propuesta pedagógica para el área de Matemática en el aula de 4 años son lista de cotejo y rúbrica.

2.3. Definición de términos básicos

- Competencia: “Es 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” (MINEDU, 2016, p.21).
- 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” (MINEDU, 2016, p.21).
- 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 algunas actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel (MINEDU, 2016, p.26).
- Desempeño precisado: “En algunas ocasiones, los desempeños de grado pueden ser precisados para adaptarse al contexto o a la situación significativa, sin perder sus niveles de exigencia” (MINEDU, 2017, p. 11).

- Resuelve problemas de cantidad: “Es cuando los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo” (MINEDU, 2016, p.171).
- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: “Los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: 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” (MINEDU, 2016, p.177).



3. Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Tabla 1:

Definiciones de competencias.

| Competencia | Definición |
|---|--|
| Resuelve problemas de cantidad. | En el desarrollo de la presente competencia, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: 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. | En el desarrollo de la competencia, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: 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, pp. 171-177).

3.1.2. Estándares de Aprendizaje

Tabla 2

Estándares de aprendizaje por competencias.

| Competencia | Estándares del II ciclo |
|---------------------------------|--|
| Resuelve problemas de cantidad. | Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”. |

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

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

Nota. Se muestran los estándares de aprendizaje por competencia. (MINEDU, 2016, pp. 173-179).

3.1.3. Desempeños del área

Tabla 3

Desempeños por competencia

| Competencia | DESEMPEÑOS – CUATRO AÑOS |
|---------------------------------|--|
| Resuelve problemas de cantidad. | <ul style="list-style-type: none"> ● Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. ● 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. |

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

- 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 detallan los desempeños que se deben desarrollar por cada competencia. (MINEDU, 2016, pp. 175-181).

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

Tabla 4

Panel de capacidades y destrezas según las competencias.

| Panel de capacidades y destrezas | | |
|----------------------------------|--|--|
| Competencias | Resuelve problemas de cantidad | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización |
| Capacidades | Comprensión | Orientación espacio temporal |
| Destrezas | <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar ○ Relacionar ○ Ordenar ○ Comparar ○ Secuenciar | <ul style="list-style-type: none"> ○ Mostrar sentido de orientación |

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

Tabla 5

Definición de capacidades y destrezas

| Capacidades | Destrezas |
|--|---|
| <p>Comprensión</p> <p>Demuestra razonamiento lógico al analizar, sintetizar, comparar e interpretar información que le permiten transformar la información en conocimiento, así como resolver los problemas de su profesión.</p> | <p>Relacionar: Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos, e ideas, en base a algún criterio.</p> <p>Comparar: Cotejar, examinar dos o más objetos o elementos para establecer las similitudes o diferencias existentes entre ellos, utilizando criterios de comparación.</p> <p>Ordenar: Es colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido.</p> <p>Secuenciar: Es ordenar de acuerdo a uno o varios criterios predeterminados, estableciendo secuencias.</p> <p>Identificar: Es reconocer las características esenciales de <u>objetos</u>, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son.</p> |
| <p>Orientación espacio temporal</p> <p>Es una habilidad general para ubicarse en el tiempo y el espacio en forma perceptual, representativa y conceptual, así como establecer relaciones entre el tiempo y el espacio.</p> | <p>Mostrar sentido de orientación: Evidenciar coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.</p> |

Nota: Se describen las destrezas de cada capacidad (Latorre, 2020).

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

Tabla 6*Procesos cognitivos de las destrezas y sus ejemplos*

| Capacidad | Destreza | Procesos cognitivos | Ejemplos |
|--------------------|-----------------|--|--|
| Comprensión | 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. | Relaciona el número y cantidad al hacer las compras de frutas y vegetales durante el juego de roles. |
| | Comparar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara 2. Analizar los objetos. 3. Identificar los criterios/variables de comparación. 4. Realizar la comparación, utilizando criterios, en un organizador gráfico adecuado. | Compara frascos de caramelos utilizando las expresiones “pocos” y “muchos”. |
| | Secuenciar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar los objetos que se van a ordenar-seriar. 2. Elegir el criterio de ordenación. 3. Establecer el orden siguiendo el criterio. | Secuencia las figuras geométricas siguiendo el patrón asignado. |
| | 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. | Identifica el cuerpo geométrico: como al manipular material concreto. |

| | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|---|--|
| | Ordenar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar el criterio/s de ordenación 3. Aplicar el/los criterios/os elegido/os. 4. Ordenar utilizando algún organizador gráfico –si es necesario-. | <p>Ordena pelotas de diferentes tamaños de manera ascendente o descendente.</p> |
| | Clasificar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir de forma clara e identificar los elementos y sus características 2. Seleccionar el criterio/s de clasificación 3. Relacionar-comparar las características de los objetos con el o los criterio/s. 4. Clasificar. | <p>Clasifica objetos por colores (verde/morado) o tamaños (grande/pequeño)</p> |
| Orientación espacio temporal | 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 | <p>Muestra sentido de orientación al utilizar las nociones espaciales dentro-fuera y arriba-abajo.</p> |

3.1.7. Métodos de aprendizaje

Tabla 7

Métodos generales

| Métodos generales de aprendizaje |
|---|
| 1. Identificación de las características de un objeto, mediante la percepción y la manipulación, haciendo uso de material visual y concreto. |
| 2. Identificación de colores, formas y tamaños mediante el uso de material concreto. |
| 3. Identificación de nociones temporales “antes” y “después” mediante tarjetas visuales y actividades de la vida cotidiana. |
| 4. Identificación del número anterior y posterior mediante la escritura. |
| 5. Relación de objetos según sus características perceptuales (tamaño, forma, color, etc.). |
| 6. Relación de objetos, cantidades y números mediante el uso de material concreto y gráfico. |
| 7. Relación de número y cantidad mediante diversas estrategias y actividades de la vida cotidiana. |
| 8. Relación de objetos según su correspondencia. |
| 9. Ordena por tamaño entre dos o más objetos (pequeño, mediano y grande). |
| 10. Clasificación de objetos según sus características particulares mencionando su criterio de clasificación. |
| 11. Comparación de material concreto mediante las expresiones “pocos”, “muchos” |
| 12. Comparación de material concreto mediante las expresiones “pesa más”, “pesa menos”. |
| 13. Secuenciación de elementos siguiendo un patrón. |
| 14. Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “arriba-abajo” y “dentro-fuera” a través de su cuerpo y de objetos |
| 15. Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “delante de -detrás de” y “encima-debajo” utilizando su cuerpo y de objetos |

3.1.8. Panel de valores y actitudes

Tabla 8

Valores, actitudes y enfoques transversales.

| Valores | Responsabilidad | Respeto | 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. | | |

Nota. Se detallan los valores, actitudes y enfoques transversales (Latorre, 2020).

3.1.9. Definición de valores y actitudes

Tabla 9

Definición de valores y actitudes.

| Valores | Actitudes | Definición |
|--|-------------------------------------|---|
| Responsabilidad Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos. | 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. |
| | Escuchar con atención. | Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje. |
| Respeto | Acceptar 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. |
| Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás. | Asumir las normas de convivencia. | En una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros |
| Solidaridad | 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. |
| Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada, deseando y haciendo posible el bien para los demás. | 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. |

Nota. Se describen los valores y actitudes (Latorre, 2020).

Tabla 10*Enfoques transversales y definición.*

| Enfoque | Definición |
|-------------------------------------|---|
| E. de derechos | Parte por reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos y no como objetos de cuidado, es decir, como personas con capacidad de defender y exigir sus derechos legalmente reconocidos. Asimismo, reconocer que son ciudadanos con deberes que participan del mundo social propiciando la vida en democracia. Este enfoque promueve la consolidación de la democracia que vive el país, contribuyendo a la promoción de las libertades individuales, los derechos colectivos de los pueblos y la participación en asuntos públicos; a fortalecer la convivencia y transparencia en las instituciones educativas; a reducir las situaciones de inequidad y procurar la resolución pacífica de los conflictos. |
| E. orientación al bien común | La excelencia comprende el desarrollo de la capacidad para el cambio y la adaptación, que garantiza el éxito personal y social, es decir, la aceptación del cambio orientado a la mejora de la persona: desde las habilidades sociales o de la comunicación eficaz hasta la interiorización de estrategias que han facilitado el éxito a otras personas. |
| E. Búsqueda de la excelencia | A partir de este enfoque, la comunidad es una asociación solidaria de personas, cuyo bien son las relaciones recíprocas entre ellas, a partir de las cuales y por medio de las cuales las personas consiguen su bienestar. Este enfoque considera a la educación y el conocimiento como bienes comunes mundiales. |
| E. ambiental | Orientan hacia la formación de personas con conciencia crítica y colectiva sobre la problemática ambiental y la condición del cambio climático a nivel local y global, así como sobre su relación con la pobreza y la desigualdad social. |
| E. igualdad de género | La Igualdad de Género se refiere a la igual valoración de los diferentes comportamientos, aspiraciones y necesidades de mujeres y varones. En una situación de igualdad real, los derechos, deberes y oportunidades de las personas no dependen de su identidad de género y, por lo tanto, todos tienen las mismas condiciones y posibilidades para ejercer sus derechos, así como para ampliar sus capacidades y oportunidades de desarrollo personal, contribuyendo al desarrollo social y beneficiándose de sus resultados. |
| E. Intercultural | Interculturalidad al proceso dinámico y permanente de interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia basada en el acuerdo y la complementariedad, así como en el respeto a la propia identidad y a las diferencias |

| | |
|---|--|
| E. inclusivo o de atención a la diversidad | Las niñas, niños, adolescentes, adultos y jóvenes tienen derecho no solo a oportunidades educativas de igual calidad, sino a obtener resultados de aprendizaje de igual calidad, independientemente de sus diferencias culturales, sociales, étnicas, religiosas, de género, condición de discapacidad o estilos de aprendizaje. En ese sentido, la atención a la diversidad significa erradicar la exclusión, discriminación y desigualdad de oportunidades |
|---|--|

Nota. Se describen los enfoques transversales del currículo nacional. (MINEDU, 2016, pp. 22-29).



3.1.10. Evaluación de diagnóstico

Resuelve problemas de cantidad

Clasificar
Comparar

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Ubicar
Identificar

Contenidos

Relación de objetos según utilidad
Expresiones de cantidad
Grande – pequeño
Nociones espaciales

Actitudes

Escuchan con atención
Respetan su turno al hablar
Compartir material
Empático











ELIGE LAS COSAS QUE VAN EN LA COCINA



Valores

Responsabilidad
Solidaridad
Respeto

| N° | Concepto | Definición |
|----|---|---|
| 1 | Relación de objetos según características | La capacidad de relacionar se desarrolla en los niños cuando logran comparar las diferentes características de los objetos para encontrar una cualidad igual o diferente (Bautista,2012). |
| 2 | Expresiones de cantidad (Cuantificadores) | Los cuantificadores indican una cantidad, pero sin precisarla exactamente, o sea, indican cantidad, pero no cardinalidad. Quiere decir que los niños, por medio de actividades diarias y en interacción con el material concreto, pueden identificar distintas cantidades utilizando los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, más que, menos que (MINEDU,2013). |
| 3 | Grande – pequeño | Que supera en tamaño, importancia, dotes, intensidad, etc., a lo común y regular (RAE, s.f.). Que tiene poco tamaño o un tamaño inferior a otros de su misma clase (RAE, s.f.). |
| 4 | Nociones espaciales | Es considerada como la destreza de poder identificar tanto el cuerpo mismo, como objetos en el espacio a través de localizaciones y posiciones como; cerca- lejos, arriba – abajo, derecha e izquierda (Neyra et al., 2019). |

| Lista de cotejo | | | |
|---------------------------------------|---|---|----|
| Edad: 4 años | | | |
| N° | Ítem | SÍ | NO |
| RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD | | | |
| 1 | Compara las distintas cantidades y pesos utilizando canastas de frutas y verduras | La maestra brinda frutas y verduras, y le indica al niño que las separe en dos canastas. Para finalizar realiza preguntas como ¿Cuál pesa más? ¿Cuál pesa menos? | |

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| 2 | Clasifica según la utilidad del objeto | La docente propone jugar a “la tiendita” utilizando diversos objetos (juguetes, alimentos, caja de herramientas, etc.). El niño también tiene a disposición el material concreto del juego de “la cocina” (platos, cubiertos, individuales, etc.) y debe clasificar el material según su utilidad. | | |
| 3 | Realiza conteo espontáneo | Separa en canastas las frutas y verduras y responde: ¿Cuántos hay en cada canasta? | | |
| RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN | | | | |
| 4 | Se ubica utilizando nociones espaciales | <p>La maestra propone el juego “Simón dice” utilizando pelotas de diferentes colores. La maestra dice “Simón dice que pongas la pelota arriba”, “Simón dice que pongas la pelota abajo”.</p> <p>La maestra presenta al niño una caja decorada con el fondo del mar y títeres de una tortuga, un pescado y un perro. Le indica al niño que ubique cada títere en el lugar en el que viven. Luego la maestra le pregunta ¿dónde está la tortuga y donde está la gaviota? Utiliza las expresiones dentro de o fuera de.</p> | | |

| | | | | |
|---|-----------------------------------|--|--|--|
| 5 | Identifica los objetos por tamaño | <p>La maestra muestra la imagen de una jirafa y de un ratón. Pregunta ¿Qué animales son?, luego, ¿Tienen el mismo tamaño?, posteriormente la maestra le pide al niño que exprese utilizando su cuerpo (mímicas) qué tan grande es la jirafa y que tan pequeño es el ratón.</p> | | |
| | | <p>La maestra le brinda bloques de madera para que separe los grandes y pequeños.</p> | | |



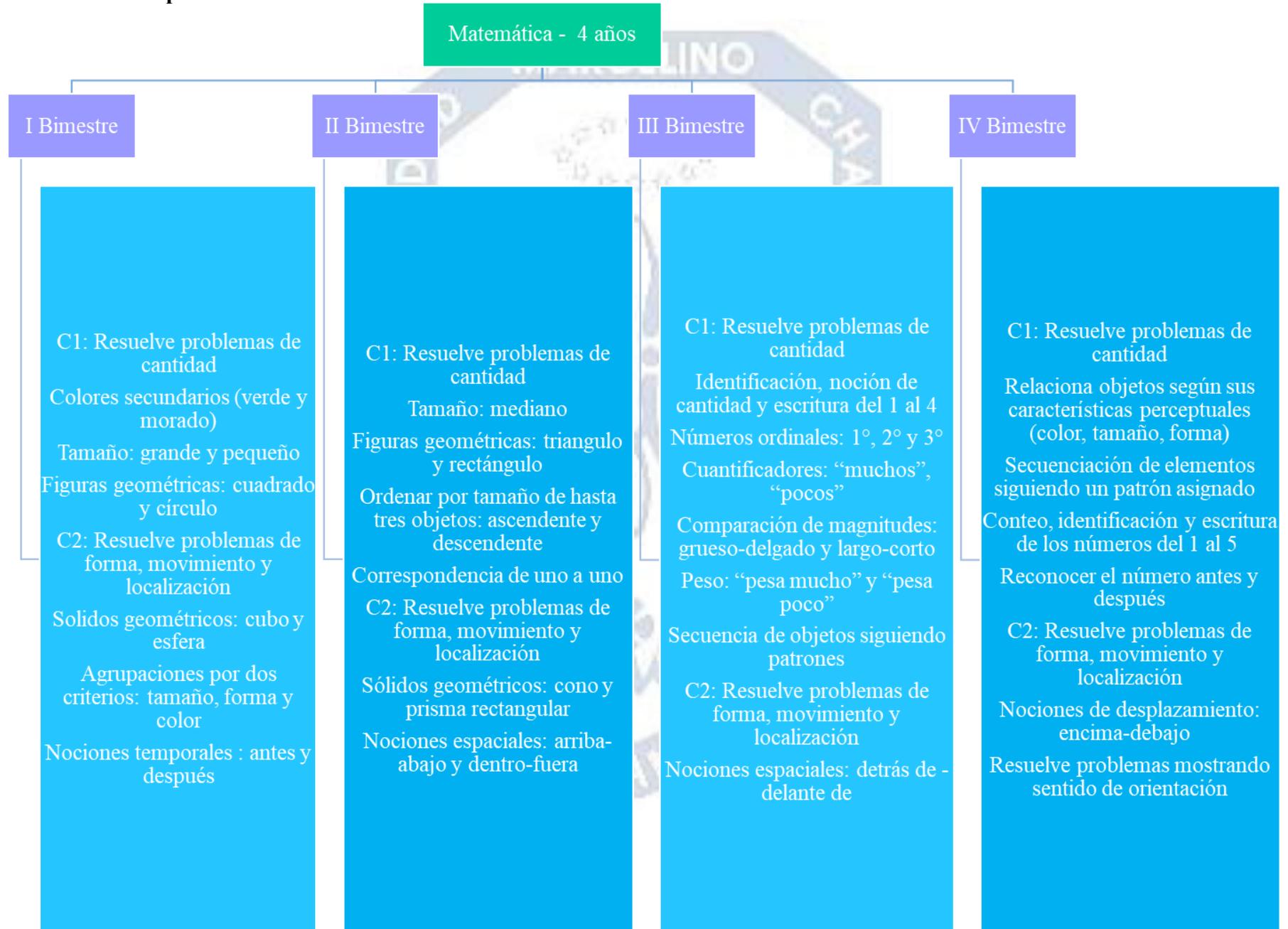
3.1.11. Programación anual

| Programación Anual | | |
|--|--------|---|
| Institución Educativa: I.E.P. Santo Domingo Nivel: Inicial Año: 4 años Sección: Rojo Área: Matemática Profesoras: Lorena Figari, Mahira Randich y Ingrid Serrato | | |
| Contenidos | Medios | Método de aprendizaje |
| BIMESTRE I | | <p>Identificación de las características de un objeto, mediante la percepción y la manipulación, haciendo uso de material visual y concreto.</p> <p>Identificación de colores, formas y tamaños mediante el uso de material concreto.</p> <p>Identificación de nociones temporales “antes” y “después” mediante tarjetas visuales y actividades de la vida cotidiana.</p> <p>Identificación del número anterior y posterior mediante la escritura.</p> <p>Relación de objetos según sus características perceptuales (tamaño, forma, color, etc.).</p> <p>Relación de objetos, cantidades y números mediante el uso de material concreto y gráfico.</p> <p>Relación de número y cantidad mediante diversas estrategias y actividades de la vida cotidiana.</p> <p>Relación de objetos según su correspondencia.</p> <p>Ordenar por tamaño entre dos o más objetos (ascendente y descendente).</p> <p>Clasificación de objetos según sus características particulares mencionando su criterio de clasificación.</p> <p>Comparación de material concreto mediante las expresiones “pocos”, “muchos”</p> <p>Comparación de material concreto mediante las expresiones “pesa más”, “pesa menos”.</p> <p>Secuenciación de elementos siguiendo un patrón.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “arriba-abajo” y “dentro-fuera” a través de su cuerpo y de objetos</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “delante de -detrás de” y “encima-debajo” utilizando su cuerpo y de objetos</p> |
| <p>C1: Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colores secundarios (verde, morado) ➤ Tamaño: grande y pequeño ➤ Figuras geométricas: cuadrado, círculo <p>C2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sólidos geométricos: cubo, esfera ➤ Agrupaciones por dos criterios: tamaño, forma color ➤ Nociones temporales: antes y después | | |
| BIMESTRE II | | <p>Relación de objetos, cantidades y números mediante el uso de material concreto y gráfico.</p> <p>Relación de número y cantidad mediante diversas estrategias y actividades de la vida cotidiana.</p> <p>Relación de objetos según su correspondencia.</p> <p>Ordenar por tamaño entre dos o más objetos (ascendente y descendente).</p> <p>Clasificación de objetos según sus características particulares mencionando su criterio de clasificación.</p> <p>Comparación de material concreto mediante las expresiones “pocos”, “muchos”</p> <p>Comparación de material concreto mediante las expresiones “pesa más”, “pesa menos”.</p> <p>Secuenciación de elementos siguiendo un patrón.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “arriba-abajo” y “dentro-fuera” a través de su cuerpo y de objetos</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “delante de -detrás de” y “encima-debajo” utilizando su cuerpo y de objetos</p> |
| <p>C1: Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tamaño: mediano ➤ Figuras geométricas: Triángulo y rectángulo ➤ Ordenar por tamaño de hasta tres objetos: (ascendente y descendente) ➤ Correspondencia de uno a uno <p>C2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sólidos geométricos: cono, prisma rectangular ➤ Nociones espaciales: arriba-abajo y dentro-afuera | | |
| BIMESTRE III | | <p>Relación de objetos, cantidades y números mediante el uso de material concreto y gráfico.</p> <p>Relación de número y cantidad mediante diversas estrategias y actividades de la vida cotidiana.</p> <p>Relación de objetos según su correspondencia.</p> <p>Ordenar por tamaño entre dos o más objetos (ascendente y descendente).</p> <p>Clasificación de objetos según sus características particulares mencionando su criterio de clasificación.</p> <p>Comparación de material concreto mediante las expresiones “pocos”, “muchos”</p> <p>Comparación de material concreto mediante las expresiones “pesa más”, “pesa menos”.</p> <p>Secuenciación de elementos siguiendo un patrón.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “arriba-abajo” y “dentro-fuera” a través de su cuerpo y de objetos</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “delante de -detrás de” y “encima-debajo” utilizando su cuerpo y de objetos</p> |
| <p>C1: Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificación, noción de cantidad y escritura del 1 al 4 ➤ Números ordinales: 1º, 2º y 3º ➤ Cuantificadores: “muchos”, “pocos”, ➤ Comparación de magnitudes: grueso-delgado y largo-corto ➤ Peso: “pesa mucho” y “pesa poco” ➤ Secuencia de objetos siguiendo patrones <p>C2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nociones espaciales: detrás de - delante de | | |
| BIMESTRE IV | | <p>Relación de objetos, cantidades y números mediante el uso de material concreto y gráfico.</p> <p>Relación de número y cantidad mediante diversas estrategias y actividades de la vida cotidiana.</p> <p>Relación de objetos según su correspondencia.</p> <p>Ordenar por tamaño entre dos o más objetos (ascendente y descendente).</p> <p>Clasificación de objetos según sus características particulares mencionando su criterio de clasificación.</p> <p>Comparación de material concreto mediante las expresiones “pocos”, “muchos”</p> <p>Comparación de material concreto mediante las expresiones “pesa más”, “pesa menos”.</p> <p>Secuenciación de elementos siguiendo un patrón.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “arriba-abajo” y “dentro-fuera” a través de su cuerpo y de objetos</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “delante de -detrás de” y “encima-debajo” utilizando su cuerpo y de objetos</p> |
| <p>C1: Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Relaciona objetos según sus características perceptuales (color, tamaño, forma) ➤ Secuenciación de elementos siguiendo un patrón asignado ➤ Conteo, identificación y escritura de los números del 1 al 5 ➤ Reconocer el número antes y después <p>C2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nociones de desplazamiento: encima-debajo ➤ Resuelve problemas mostrando sentido de orientación | | |

| Capacidades - Destreza | Fines | Valores - Actitudes |
|--|-------|--|
| <p>1. Capacidad: Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Relacionar ● Ordenar ● Clasificar ● Comparar ● Secuenciar <p>2. Capacidad: Orientación espacio temporal</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar sentido de orientación | | <ul style="list-style-type: none"> ● Valor: Responsabilidad ● Cumplir con los trabajos asignados. ● Mostrar constancia en el trabajo. ● Asumir las consecuencias de los propios actos ● Valor: Respeto ● Escuchar con atención. ● Aceptar distintos puntos de vista. ● Asumir las normas de convivencia. ● Valor: Solidaridad ● Ayudar a los demás. ● Compartir lo que se tiene. |



3.1.12. Marco conceptual de contenidos



3.2. Programación específica

Área: Matemática

Año: 4 años

Profesoras: Lorena Figari, Mahira Randich y Ingrid Serrato

Bimestre: II



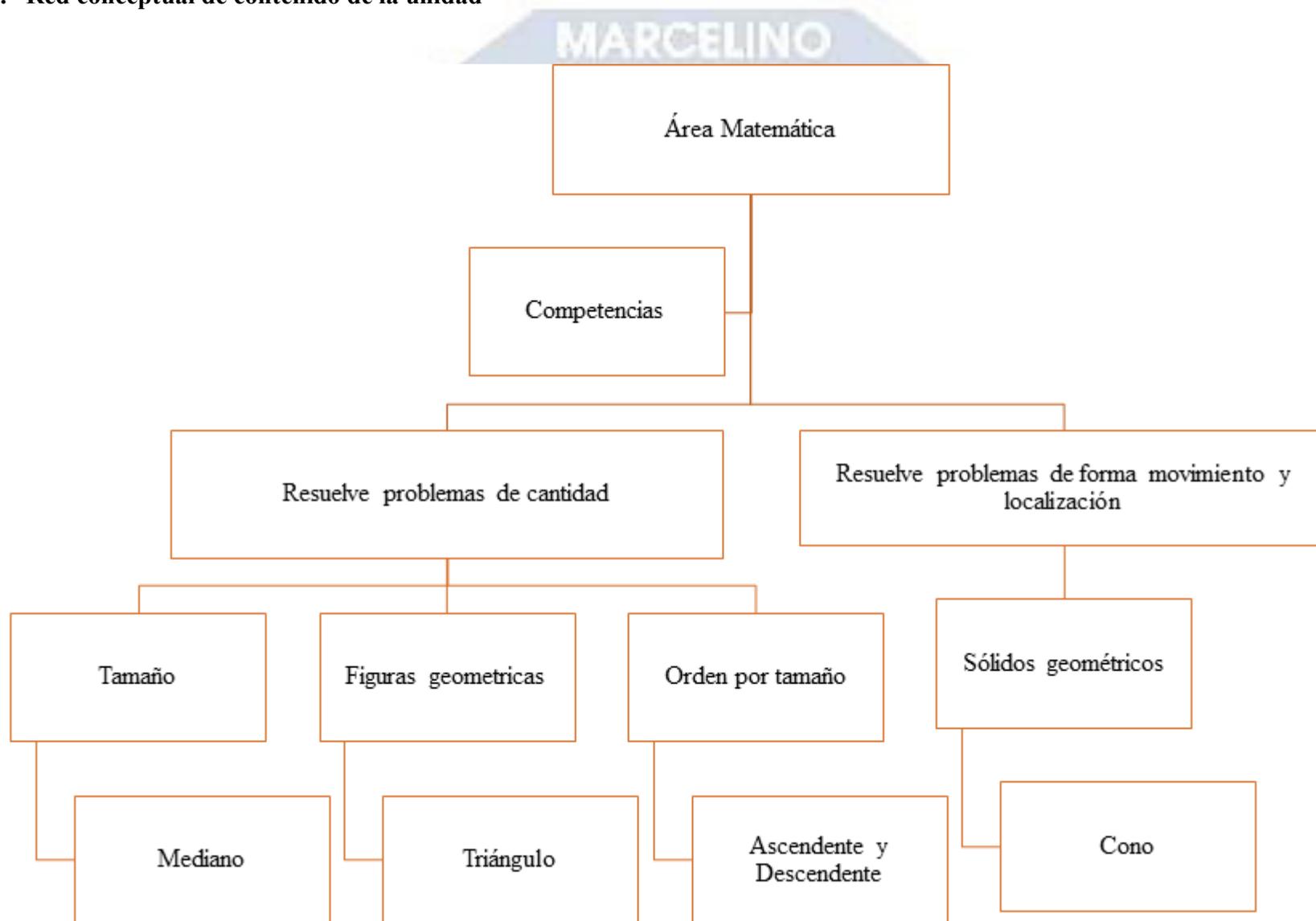
3.2.1. Unidad de aprendizaje

| Programación Unidad 3 | | |
|--|---------------|---|
| Institución Educativa: I.E.P. Santo Domingo Nivel: Inicial Año: 4 años Sección: Rojo Área: Matemática Profesoras: Lorena Figari, Mahira Randich y Ingrid Serrato Título de la unidad: Conociendo mi entorno y aprendo de él. | | |
| Contenidos | Medios | Método de aprendizaje |
| <p align="center">BIMESTRE II</p> <p>C1: Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tamaño: mediano ● Figuras geométricas: Triángulo ● Ordenar por tamaño de hasta tres objetos: (ascendente y descendente) <p>C2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sólidos geométricos: cono | | <p>Identificación de colores, formas y tamaños (pequeño, mediano y grande) mediante el uso de material concreto.</p> <p>Identificación de las características de un objeto, mediante la percepción y la manipulación, haciendo uso de material concreto.</p> <p>Ordenar por tamaño entre dos o más objetos (ascendente y descendente).</p> |
| Capacidades - Destreza | Fines | Valores - Actitudes |

| | |
|---|--|
| <p>1. Capacidad: Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none">● Identificar● Ordenar | <p>1. Valor: Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none">● Cumplir con los trabajos asignados.● Mostrar constancia en el trabajo. <p>2. Valor: Respeto</p> <p>4. Escuchar con atención.</p> <p>3. Valor: Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none">● Compartir lo que se tiene. |
|---|--|



3.2.2. Red conceptual de contenido de la unidad



3.2.3. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES

Actividad 1: (35 min)

Identificar el tamaño mediano mediante material concreto prestando atención.

Inicio

El niño observa dos casas elaboradas con cajas: una pequeña y una grande. Se les invita a ingresar a cada una de ellas, luego responde a las preguntas: ¿Cómo son estas casas? ¿De qué tamaño es la casa que está cerca a la puerta?, ¿Sabes cómo se llama la casa que no es grande, ni pequeña? (ANEXO 1)

Proceso

1. Percibe bloques, pelotas y casas que se encuentran en el aula mediante la observación. (ANEXO 2)
2. Reconoce las características de cada uno de los objetos al manipularlos y luego responde algunas preguntas: ¿De qué color son? ¿Tienen el mismo tamaño? ¿Qué tamaño tienen? y ¿Cómo se llama el objeto que no es grande, ni pequeño?
3. Relaciona el tamaño de cada uno de los objetos con otros objetos dispuestos en su mesa mediante el tacto.
4. Señala los objetos de tamaño mediano de cada grupo de bloques, pelotas y casas.

Salida

- Evaluación: Identifica el tamaño mediano pegando con limpiatipo las manzanas medianas en un árbol prestando atención. (ANEXO 3)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Buscan en casa juguetes similares de diferentes tamaños e indican a sus padres el tamaño que aprendieron.

ACTIVIDADES

Actividad 2: (40 min)

Identificar el tamaño mediano mediante un juego lúdico respetando las normas.

Inicio

El niño observa con atención la presentación de títeres “El tamaño”. Luego responde a las preguntas: ¿Qué sucedió en la historia? ¿Qué tamaño tenía el pajarito al principio? ¿Qué objetos o animales eran medianos? (ANEXO 4)

Proceso

1. Percibe el tamaño mediano en diferentes útiles escolares utilizando material concreto (libro, tijera, goma en barra) mediante la observación (ANEXO 5)
2. Reconoce el tamaño de cada útil escolar mediante la observación y tacto, realizando las siguientes preguntas: ¿De qué color son? ¿Los objetos son diferentes? ¿Cómo se llaman? ¿Qué tamaño tiene el objeto del medio?
3. Relaciona los objetos que se le presentan con el concepto de tamaño mediano mediante la observación y los separa.
4. Señala el grupo que contiene los objetos de tamaño mediano y los coloca en la caja según el tamaño que corresponda (cesto grande, cesto mediano y cesto pequeño). (ANEXO 6)

Salida

- Evaluación: Identifica el tamaño mediano lanzando bolas de Tecnopor dentro del cesto de tela mediana. (ANEXO 7)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Buscan en casa tres objetos iguales, pero de diferentes tamaños e identifica cual es el mediano.

ACTIVIDADES**Actividad 3: (35 min)**

Identificar el tamaño mediano mediante el uso de un material concreto cumpliendo con el trabajo asignado.

Inicio

El niño realiza un juego con tapas, en el cual se le brinda tapas de diferentes tamaños y tendrá que enroscar solo las tapas medianas. ¿De qué tamaño son las chapas? ¿De qué tamaño son las chapas que enroscaron? ¿Existirán tapas de otros tamaños? (ANEXO 8)

Proceso

1. Percibe las casitas de perro de diferentes tamaños (grande, mediano y pequeño) mediante la observación (ANEXO 9)
2. Reconoce las características de las tres casas al responder a las siguientes preguntas: ¿De qué tamaño son las casas? ¿De qué colores son las casas?
3. Relaciona el tamaño de los perros de plástico con las casas mediante la observación y lo coloca donde corresponde ¿En qué casa entrará cada perro? ¿Por qué? (ANEXO 10)
4. Señala el perro mediano y la casa mediana.

Salida

- Evaluación: Identifica el tamaño mediano a través de un material concreto. Se le presentan platos de comida de perro de plástico de diferentes tamaños, donde tendrá que señalar el plato de tamaño mediano. (ANEXO 11)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Con ayuda de sus padres, busquen objetos de tamaño mediano y lo mencionan en la siguiente clase.

ACTIVIDADES**Actividad 4:(35 min)**

Identificar el tamaño mediano mediante el uso de material concreto mostrando constancia.

Inicio

El niño observa una mica la cual tiene dibujada la portada del libro “Ricitos de oro” con plumón indeleble. La mica tiene una hoja negra adentro y los estudiantes usan una linterna de papel para descubrir la portada del libro que se va a contar. Luego responde a las preguntas: ¿Qué actividad crees que haremos hoy? ¿Qué pudiste observar con la linterna? ¿Qué crees que pasará en el cuento? (ANEXO 12)

Proceso

1. Percibe el cuento mediante el relato de la docente e imágenes pegadas en la pizarra (sillas, camas, platos, etc.). (ANEXO 13)
2. Reconoce las características de los personajes y objetos del cuento mediante la observación.
3. Relaciona el tamaño de los osos con los objetos que utiliza en el relato al responder las siguientes preguntas: ¿Qué plato utilizó el papá oso? ¿Por qué? ¿Qué cama utilizó el bebé oso? ¿Por qué?
4. Nombra el tamaño y nombre de los objetos que utiliza el oso de tamaño mediano. ¿Qué plato utilizó el oso mediano? ¿Qué cama utilizó el oso mediano? ¿Qué silla utilizó el oso mediano?

Salida

- Evaluación: Identifica el tamaño mediano de los objetos y personajes del cuento.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Comentan el cuento escuchado en casa.

ACTIVIDADES

Actividad 5: (35 min)

Identificar el tamaño mediano mediante la selección de objetos dentro de un grupo cumpliendo el trabajo asignado.

Inicio

Los alumnos tienen tres pelotas de los tres tamaños, con las cuales podrán jugar a “los malabaristas”. Luego responde a las preguntas: ¿De qué color es cada pelota? ¿Cuál fue la pelota que se te cayó? ¿De qué tamaño era? ¿Existirán más tamaños? (ANEXO 14)

Proceso

1. Percibe los diferentes tamaños de las pelotas que encuentra en el patio de juegos mediante la manipulación del objeto.
2. Reconoce el tamaño de cada pelota al responder la pregunta: ¿De qué tamaño es (cada pelota)?
3. Relaciona el tamaño de los arcos con las pelotas (grande, mediano y pequeño) mediante la observación. (ANEXO 15)
4. Señala el tamaño mediano de la pelota que pateará al arco según el tamaño que corresponda.

Salida

- Evaluación: Identifica el tamaño mediano y seleccionarlo dentro de un grupo de objetos de diversos tamaños (bloques de madera, bloques de construcción) cumpliendo el trabajo asignado. (ANEXO 16)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Al llegar a casa saca sus pelotas y compara sus tamaños.

ACTIVIDADES

Actividad 6: (35 min)

Identificar el sólido geométrico: cono a través de la manipulación de material concreto siguiendo las normas.

Inicio

Los niños juegan a “busquemos los objetos perdidos”, donde cada uno tiene una lupa de juguete y buscará los objetos que están escondidos dentro de bolsas de diferentes colores (objetos con forma de cono) en el salón. Luego responde a las preguntas: ¿Qué hay dentro de tu bolsa? ¿Qué característica igual tienen los objetos que hemos encontrado? ¿Has visto estos objetos antes? (ANEXO 17)

Proceso

1. Percibe el sólido geométrico: cono de madera mediante el tacto y la observación. (ANEXO 18)
2. Reconoce sus características al manipularlo: caras (1 curva 1 cara plana), vértices (1) y la nombra con ayuda de la docente.
3. Relaciona el cono de madera con los objetos que encontraron en el juego (cono de tránsito, cono de helado, gorro de fiesta, cono de cancha) al responder las siguientes preguntas: ¿Tu objeto se parece al cono?, ¿En qué se parecen?
4. Señala el sólido geométrico: cono de un grupo de objetos que están dispuestos en una bandeja.

Salida

- Evaluación: Identifica el sólido geométrico: cono de un grupo de objetos (dado, pelota, cono de tránsito, cono de helado, canicas, caja con forma de cubo) que están dispuestos en una bandeja siguiendo las normas. (ANEXO 19)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Se le brinda un molde de cono para que en casa lo decore y arme con su familia

ACTIVIDADES**Actividad 7: (35 min)**

Identifica el sólido geométrico: cono mediante el uso de material concreto al seleccionarlo de un grupo de sólidos geométricos compartiendo el material con sus compañeros.

Inicio

Los niños observan el cono y se les indica que busquen dentro del salón los conos escondidos. Luego responde a las preguntas: ¿Cómo se llama lo que has encontrado? ¿De qué color es? ¿Cuántas caras tiene? ¿Cuántas aristas tiene? ¿Qué objetos conoces que tengan esta forma? (ANEXO 20)

Proceso

1. Percibe el gorro de fiesta mediante la manipulación. (ANEXO 21)
2. Reconoce las características del gorro de fiesta, al responder a las siguientes preguntas: ¿Cuántas caras tiene? ¿Cuántos lados? ¿Tiene vértice? ¿Qué figura geométrica se forma en su base?
3. Relaciona el sólido geométrico con otros objetos que encuentra en el aula: cono de helado, cono de psicomotricidad, etc. mediante la observación. (ANEXO 22)
4. Nombra las características del sólido geométrico: cono al decorar su gorro de fiesta con el material que más le guste (papel crepe, pintura, stickers, cintas, etc.). (ANEXO 20)

Salida

- Evaluación: Identifica el sólido geométrico: cono mediante el uso de material concreto al seleccionarlo de un grupo de sólidos geométricos, y lo decora con el material que más le guste (papel crepe, pintura, stickers, cintas, etc.) para crear su gorro de fiesta.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: En compañía de sus padres, decoran conos para utilizarlos como gorritos de cumpleaños en familia.

ACTIVIDADES**Actividad 8: (35 min)**

Identificar el sólido geométrico: cono utilizando material concreto respetando las normas.

Inicio

Los niños observan tres conos y aros del mismo tamaño y color en el patio lo cual utilizan para jugar a tirar los aros. Luego responde a las preguntas: ¿En qué objetos han insertado los aros? ¿Estos objetos se parecen entre ellos? ¿Qué forma tienen? ¿En qué lugares encuentras estos objetos? (ANEXO 23)

Proceso

1. Percibe los objetos en el patio mediante la observación (cono de educación física)
2. Reconoce las características de los conos de educación física al responder las preguntas: ¿De qué colores son? ¿Qué forma tienen? ¿Qué textura tiene?
3. Relaciona la forma de los objetos con la forma del cono de madera mediante la exploración del material y responde: ¿Qué otros objetos tienen la misma forma? (ANEXO 18)
4. Nombra los objetos que tienen forma de cono que estén dentro del aula.

Salida

- Evaluación: Identifica el sólido geométrico: cono utilizando material concreto. Se les solicita a los niños formar grupos de 3 personas y se les brinda conos de educación física de diferentes colores. Ellos deben utilizar los conos para hacer una torre. (ANEXO 23)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Buscan en casa objetos con forma de cono.

ACTIVIDADES**Actividad 9: (35 min)**

Identificar el sólido geométrico: cono elaborando un material compartiendo con sus compañeros.

Inicio

Los niños salen al patio y encuentran diversos conos de tránsito que forman un circuito en zig zag. La maestra los separa en dos grupos y les brinda las indicaciones de la actividad. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué materiales hemos usado? ¿Qué forma tiene? ¿Has visto alguna vez un circuito así? (ANEXO 24)

Proceso

1. Percibe el cono de tránsito mediante la observación del objeto. (ANEXO 24)
2. Reconoce las características del cono de tránsito respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué color es el cono de tránsito? ¿Qué forma tiene?
3. Relaciona la forma del cono de tránsito con el cono de madera mediante la observación y manipulación del objeto. (ANEXO 18)
4. Señala las caras que tiene el cono de tránsito.

Salida

- Evaluación: Identifica el sólido geométrico: cono y elabora su cono de tránsito. Se les brinda a los niños un cono de tránsito, el cual deberán pintar según el original. (ANEXO 25)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Llevan su cono de tránsito a casa y observan los conos de tránsito que se utilizan en la calle.

ACTIVIDADES

Actividad 10: (35 min)

Identificar el sólido geométrico: cono y elaborar su cono de helado compartiendo el material con sus compañeros.

Inicio

Los niños observan a la profesora muy acalorada ingresando con su abanico al aula. La profesora comenta que hace mucho calor y les pregunta ¿Qué comen para refrescarse? Después de escuchar las respuestas, la profesora comenta que a ella le gustan mucho los helados y muestra un cono de helado. Les pregunta ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué otros objetos conoces que tengan forma de cono? (ANEXO 26)

Proceso

1. Percibe el cono de helado. (ANEXO 27)
2. Reconoce las características del cono de helado respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué color es el cono de helado?, ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos vértices tiene? ¿Cuántas caras tiene?
3. Relaciona la forma del cono de helado con el cono de madera. (ANEXO 18)
4. Señala el vértice del cono de helado.

Salida

- Evaluación: Identifica el sólido geométrico: cono y elaborar su cono de helado. Se les brinda a los niños un cono, el cual deberán pintar y decorar a su gusto para luego seleccionar una bola de helado que realizan con papel arcoíris. (ANEXO 28)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Llevan su cono de helado a casa y van a una heladería acompañado de sus padres a comer helado.

ACTIVIDADES**Actividad 11: (35 min)**

Identificar la figura geométrica: triángulo y realizar/elaborar un triángulo de material concreto escuchando con atención.

Inicio

Los niños reciben en grupos diversas piezas de un rompecabezas, las cuales armarán en equipo para descubrir de qué figura se trata. Luego de armar juntos el rompecabezas, responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué figura es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué objetos tienen forma de triángulo? (ANEXO 29)

Proceso

1. Percibe el triángulo de material concreto mediante la manipulación. (ANEXO 30)
2. Reconoce las características del triángulo al manipularlo respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué color es? ¿Cuántos lados tiene? ¿Cuántos vértices tiene? ¿Sus lados son iguales?
3. Relaciona la forma del triángulo con objetos del salón mediante la observación. Por ejemplo: Reglas, imagen de la figura geométrica pegada en la pared, piezas de bloques lógicos.
4. Señala los objetos del salón que tienen forma de triángulo.

Salida

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: triángulo mediante la manipulación de material concreto. Se les brinda a los niños tres palos de baja lengua y pegamento para formar un triángulo. (ANEXO 31)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Llevan su triángulo de bajalengua y en casa, busca objetos con forma triangular

ACTIVIDADES

Actividad 12: (35 min)

Identificar la figura geométrica: triángulo al escogerlo entre diferentes figuras geométricas utilizando material concreto compartiendo con sus compañeros.

Inicio

Los niños observan una imagen de un triángulo en un papelógrafo dispuesto en el suelo, por el cual pasarán por encima y seguirán el camino teniendo en cuenta las direcciones. Luego, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figura es? ¿Cuántos lados tiene? ¿Cuántas vértices tiene? ¿Conoces objetos con forma de triángulo? (ANEXO 32)

Proceso

1. Percibe el triángulo de cartulina a través de la manipulación. (ANEXO 33)
2. Reconoce las características del triángulo mediante la manipulación respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué color es el triángulo?, ¿Cuántos lados tiene?
3. Relaciona la figura del triángulo de cartulina con el triángulo del papelógrafo mediante la observación. Respondiendo las preguntas ¿Ambos son iguales? ¿Qué forma tienen? ¿Cuáles son sus características?
4. Señala los lados del triángulo.

Salida

- Evaluación: Identificar la figura geométrica: triángulo al escogerlo entre diferentes figuras geométricas utilizando material concreto. Se forman grupos de cuatro niños por mesa, cada mesa tiene un táper con pequeñas figuras geométricas de papel (círculo, triángulo y cuadrado) y una goma. A cada niño se le brinda un triángulo de cartulina donde tienen que seleccionar del táper solo los triángulos para pegarlos en su cartulina. (ANEXO 34)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Comentan lo aprendido en casa e identifican objetos triangulares de su alrededor.

ACTIVIDADES

Actividad 13: (35 min)

Identificar la figura geométrica: triángulo pintado en un mural la figura asignada cumpliendo con el trabajo asignado.

Inicio

Los niños buscan objetos con forma de triángulo escondidos en el patio con ayuda de una lupa en forma de triángulo. Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué objeto encontraste? ¿A qué figura geométrica se parece? ¿Cuántos lados tienen los objetos que encontraste? ¿En qué lugares has visto objetos que tengan igual forma? (ANEXO 35)

Proceso

1. Percibe los objetos con forma triangular mediante la manipulación (triángulo musical, pedazo de pizza, gancho de ropa, regla triangular). (ANEXO 36)
2. Reconoce las características de los objetos con forma de triángulo al manipularlos respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cuántos lados tiene? ¿Cuántos vértices tiene?
3. Relaciona las formas encontradas con el triángulo que le presenta la docente mediante la comparación durante la observación.
4. Señala los lados de los objetos con forma triangular

Salida

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: triángulo al pintar en un papelógrafo. Los niños se dividen en dos grupos y ambos tienen que pintar un papelógrafo. El papelógrafo tiene un árbol con diferentes figuras geométricas (círculo, triángulo y cuadrado), los niños con ayuda de botellas de pintura con esponja deben pintar solo los triángulos. (ANEXO 37)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Busca objetos o imágenes con forma de triángulo durante su desplazamiento por el colegio.

ACTIVIDADES

Actividad 14: (35 min)

Identificar la figura geométrica: triángulo mediante el moldeado con plastilina mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Los niños jugarán a Twister en el cual tendrá triángulos de diferentes colores. Prestarán mucha atención cuando la maestra mencione donde colocarán la mano o pie en el triángulo según el color seleccionado al girar la ruleta. Al finalizar responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué figura había en el juego? ¿De qué colores eran los triángulos? ¿Qué pasaría si le aumentamos lados al triángulo? (ANEXO 38)

Proceso

1. Percibe la cartilla el triángulo mediante la observación y manipulación. (ANEXO 39)
2. Reconoce las características del triángulo a través de la observación respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué color es el triángulo? ¿Cuántos vértices tiene? ¿Cuántos lados tiene?
3. Relaciona la forma del triángulo con un pop it de plástico con forma de triángulo mediante la manipulación de ambos objetos (ANEXO 40)
4. Nombra la figura geométrica: triángulo.

Salida

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: triángulo mediante el modelado con plastilina. Se le brinda a cada niño una cartilla con la forma del triángulo, usarán plastilina para delinear el triángulo. (ANEXO 41)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Se lleva a casa su cartilla del triángulo para que juegue utilizando plastilina de diferentes colores.

ACTIVIDADES

Actividad 15: (35 min)

Identificar la figura geométrica: triángulo mediante la elaboración de un dibujo compartiendo el material con sus compañeros.

Inicio

Los niños tienen una batea con agua y figuras geométricas, y utilizarán un colador pequeño para sacar solo los triángulos. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué figuras geométricas encontraste? ¿Qué figura sacaste del agua? ¿De qué colores eran? ¿Cuál es la figura geométrica que tiene tres lados? (ANEXO 42)

Proceso

1. Percibe triángulos de diferentes colores de corospum mediante la observación. (ANEXO 43)
2. Reconoce las características de los triángulos al manipularlos respondiendo las siguientes preguntas: ¿De qué colores son? ¿Qué tamaño tiene? ¿En qué se parecen?
3. Relaciona la forma de los triángulos con un triángulo de seguridad mediante la manipulación y observación (ANEXO 44)
4. Señala los lados y vértices del triángulo.

Salida

- Evaluación: Identifica la figura geométrica: triángulo mediante la elaboración de un dibujo. Los niños tendrán triángulos de corospum de diferentes tamaños y colores, y una hoja sketchbook, donde podrán crear un dibujo utilizando los diferentes triángulos según su imaginación. (ANEXO 45)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Se llevan su creación a casa y comentan a sus padres lo aprendido en clase.

ACTIVIDADES**Actividad 16 (35 min)**

Ordenar objetos de manera ascendente y descendente utilizando material concreto cumpliendo con el trabajo asignado.

Inicio

Los niños observan seis cajas de diferentes tamaños (ANEXO 46). Luego de manipular el material responden a las siguientes preguntas: ¿Qué tamaño tienen las cajas? ¿Cómo están ordenadas?

Proceso

1. Percibe las cajas ordenadas de manera ascendente y descendente al observarlas.
2. Identifica el criterio del orden de las cajas al observarlas. ¿Qué tamaños tienen las cajas? ¿cómo están ordenadas?
3. Elige el criterio por el cual desea ordenar las cajas (ascendente y descendente)
4. Ordena las cajas según el criterio de orden elegido por el alumno.

Salida

- Evaluación: Ordena de manera ascendente o descendente los objetos utilizando material concreto. Los niños ordenan de manera ascendente o descendente las cajas y mencionan sus tamaños según el criterio de orden.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Ordena en casa objetos similares de manera ascendente y descendente.

ACTIVIDADES**Actividad 17 (35 min)**

Ordenar objetos de manera ascendente y descendente utilizando material concreto compartiendo los materiales.

Inicio

Los niños tienen pelotas y almohadas, cada grupo de tres tamaños (ANEXO 47). Luego de observar y manipular el material, responden a las siguientes preguntas: ¿De qué tamaños son las almohadas? ¿De qué tamaño son las pelotas? ¿Cómo podemos ordenar las pelotas? ¿Cómo podemos ordenar las almohadas?

Proceso

1. Percibe las pelotas ordenadas de manera ascendente y las almohadas de manera descendente al observarlo.
2. Identificar el criterio de ordenación de las pelotas y almohadas al observar. Respondiendo las siguientes preguntas: ¿En qué orden están las almohadas? ¿En qué orden están las pelotas?
3. Elige el criterio para ordenar las almohadas o pelotas.
4. Ordenar las almohadas o pelotas según el criterio de orden.

Salida

- Evaluación: Ordena de manera ascendente o descendente utilizando material concreto. Los niños ordenan de manera ascendente o descendente el material elegido y lo exponen a sus compañeros.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Ordena de manera ascendente o descendente las pelotas de su casa.

ACTIVIDADES**Actividad 18 (35 min)**

Ordenar los animales de manera ascendente y descendente utilizando material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Los niños observan una maqueta grande de una granja con cinco casitas para sus animales (ANEXO 48). Luego de manipular la maqueta se les presenta animales de diferentes tamaños (cerdos, vacas, burros, gallinas, ovejas, etc.). Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué ves en la granja? ¿Qué animales viven ahí? ¿En qué orden crees que entran a sus casas cuando se van a dormir?

Proceso

1. Percibe orden de cada grupo animales de la granja de manera descendente y ascendente puestas en una mesa al observarlo.
2. Identifica el criterio del orden de los animales al observar. ¿Qué tamaños tienen las vacas? ¿Qué tamaños tienen las ovejas? ¿Cómo están ordenadas?
3. Elige el criterio por el cual desea ordenar los animales para que entren a dormir (ascendente y descendente)
4. Ordena los animales según el criterio de orden elegido por el alumno.

Salida

- Evaluación: Ordena los animales de manera ascendente o descendente utilizando material concreto. Los niños se separan por grupos de tres integrantes, seleccionan un grupo de animales y los ordenan de manera ascendente o descendente para que cada grupo ingrese a su casa.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Ordena en casa los tapers de manera ascendente o descendente.

ACTIVIDADES**Actividad 19 (35 min)**

Ordenar los objetos propuestos de manera ascendente o descendente haciendo uso de material concreto cumpliendo con el trabajo asignado.

Inicio

Los niños observan prendas de ropa (polos y medias) de diferentes tamaños colgadas en un tendal (ANEXO 49). Luego de observar las prendas y manipularlas, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué objetos han observado? ¿Tienen todos los objetos el mismo tamaño? ¿Cómo se pueden ordenar los polos? ¿Cómo se pueden ordenar las medias?

Proceso

1. Percibe el orden en que están dispuestas las prendas: los polos de manera ascendente y las medias de manera descendente.
2. Identifica el criterio de ordenación de los dos grupos de prendas al observar respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué tamaños tienen los polos? ¿Qué tamaños tienen las medias?
3. Aplica el o los criterios elegidos para ordenar los grupos de prendas.
4. Ordena los polos o las medias utilizando el criterio elegido e ir colgando las prendas en un tendal.

Salida

- Evaluación: Ordena los objetos propuestos de manera ascendente o descendente haciendo uso de material concreto. Los niños ordenan de manera ascendente o descendente el material propuesto y lo cuelgan en un tendal.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Los niños muestran en casa lo aprendido en clase al ordenar por tamaño las prendas de los miembros de su familia.

ACTIVIDADES

Actividad 20 (35 min)

Ordenar torres de manera ascendente o descendente utilizando material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Los niños tienen alcancías de cerdos de tres tamaños, con las cuales podrán manipular y jugar (ANEXO 50). Luego de ello, las ordenará de manera ascendente o descendente. Al finalizar responden a las siguientes preguntas: ¿De qué tamaño son las alcancías? ¿En qué orden están las alcancías? ¿Cómo ordenarías tú las alcancías?

Proceso

1. Percibir seis torres hechas de bloques de construcción (ANEXO 51) de manera ascendente y descendente.
2. Identificar el criterio de ordenación de las torres. ¿Qué tamaños tienen las torres rojas? ¿Qué tamaños tienen las torres azules? ¿En qué orden están las torres de color rojo? ¿En qué orden están las torres de color azul?
3. Aplica el o los criterios elegidos para crear sus torres con bloques de construcción y ordenarlas.
4. Ordenar las torres según el criterio de orden elegido.

Salida

- **Evaluación:** Ordena torres de manera ascendente o descendente utilizando material concreto. Los niños se separan por mesas en grupos de tres integrantes, en cada mesa hay bloques los cuales comparten para crear torres que posteriormente ordenarán de forma ascendente o descendente para presentarlo a sus compañeros.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- **Transferencia:** Durante un picnic familiar en un parque ordena de manera ascendente o descendente las botellas de jugo de cada integrante de su familia.

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

Anexo de la Unidad 3 Actividad 1: Tamaño mediano

Anexo 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=pqrBT4jYcV0>

<https://manualidadesparahacerencasa.com/como-hacer-casitas-de-carton/>

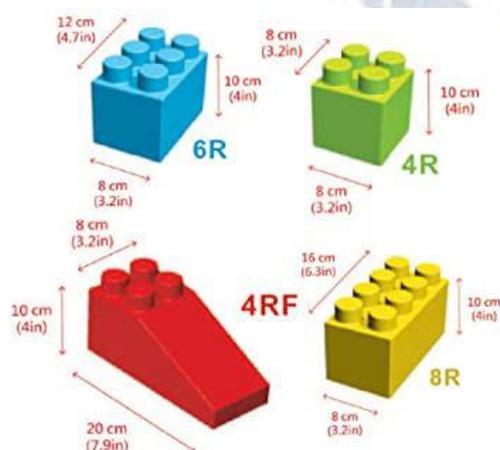
<https://web.facebook.com/casayjardin.ideas/photos/a.247118562032601/2943910022353428/>



Anexo 2:

<https://www.amazon.com/-/es/MassBricks-Bloques-peque%C3%B1os-construcci%C3%B3n-gigantes/dp/B09KR2GS2Y>

<https://www.juguetesdeplastico.com/pelotas.html>

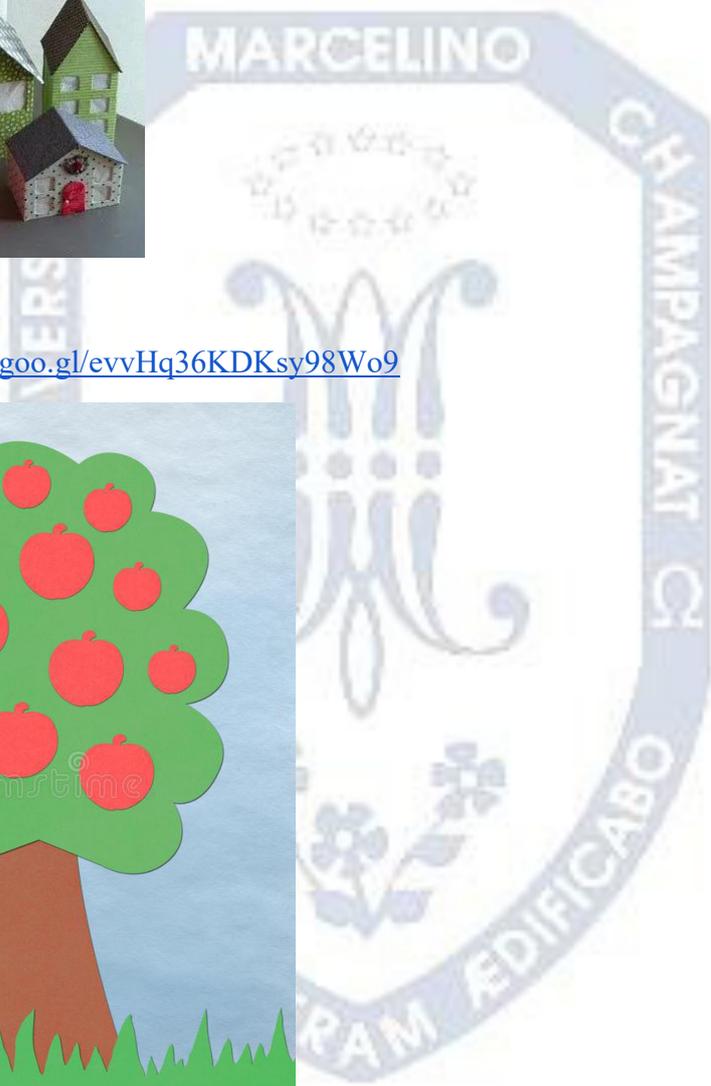


<https://www.juguetes.org/diy-casitas-de-carton-forradas-de-tela/>



Anexo 3:

<https://images.app.goo.gl/evvHq36KDKsy98Wo9>



Actividad 2: Tamaño mediano

Anexo 4

<https://pin.it/6ihlTA6>

“EL TAMAÑO”

<https://www.youtube.com/watch?v=rQ9kkYmJYJ0&t=82s>

Yo quiero crecer como mi hermanito porque yo soy muy pequeñito,
 Yo tengo a mi amiga la hormiguita porque ella también es muy pequeñita,
 pequeñas las flores,
 pequeña la ardilla,
 pequeñas las abejas que son mis amigas,
 ahora ya crecí como mi hermanito, no soy ni grande ni pequeñito
 vuelo y vuelo con mis amiguitos,
 descubro la vida poco a poquito,
 mediano el arbusto,
 mediano el perro,
 mediano, mediano, ya puedo cantar.

(silbidos)

Ahora soy grande como mi papa,
 sigo su ejemplo y empiezo a trabajar,
 salgo al bosque a buscar comida,
 para alimentar a mi gran familia,
 grande el árbol, grande el cielo,
 grande mi alegría por mis pequeñuelos,

(silbidos)

Anexo 5

<https://images.app.goo.gl/rn5Ab5WJ3Z8SpvnL6> <https://images.app.goo.gl/rFTWvhVWQEaiGess7>



<https://images.app.goo.gl/cXTPtFAqnrSEZ4Jx6>



Anexo 6

<https://images.app.goo.gl/zVscwcmx6kyKHBSK7>



Anexo 7

<https://images.app.goo.gl/L6DVbiZrTcLZMWLg9>



Actividad 3: Tamaño mediano

Anexo 8

<https://pin.it/68IMKAA><https://images.app.goo.gl/D63JhZFTJzY5y46r9>

Anexo 9

<https://www.sansei.com.py/producto/4681/casa-p-perro-razas-grandes-y-medianas-taupe-173-rimax>

Anexo 10:

<https://es.aliexpress.com/item/1005002676961205.html>



Anexo 11:

<https://es.aliexpress.com/item/4000696606381.html>



Actividad 4: Tamaño mediano

Anexo 12:



Anexo 13:

<https://pin.it/3ismn6l>

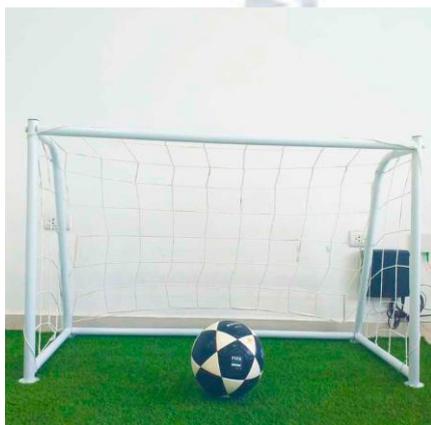


Actividad 5: Tamaño mediano

Anexo 14:

<https://zonadesentidos.com/productos/pelotas-3-tamanos/>

Anexo 15:

<https://barcoleds.com/product/mini-arco-de-futbol-para-ninos/><https://i.linio.com/p/a3dffb2a22da334a3597a4b2ec44716e-product.webp><https://www.crecerjugando.com.pe/producto/arco-futbol/>

Anexo 16:

<https://juguetutto.com/juguetes-de-madera-beneficios-bloques-para-ninos/>



<https://www.redcenit.com/9-beneficios-de-jugar-a-las-construcciones/>



Actividad 6:
Sólido geométrico: Cono

Anexo 17:

<https://es.aliexpress.com/item/4000382380313.html>



Anexo 18:

<https://es.dreamstime.com/cono-lujoso-de-madera-ilustraci%C3%B3n-d-aislada-en-fondo-blanco-image197096140>



Anexo 19:

<https://planetariumjuguetes.com/producto/dado-de-10-x-10-cm/>

<https://www.intelikidsperu.pe/tienda/juguetes-de-estimulacion-temprana/pelota-de-trapo-para-ninos/>



<https://www.grupominer.com/product/cono-de-transito/>

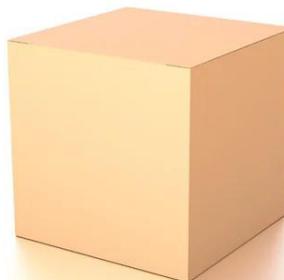
<https://www.shutterstock.com/es/search/cono-del-helado>



<https://juegosyhobbies.com/juegos/las-canicas-un-clasico-de-todos-los-tiempos/>

https://es.123rf.com/photo_71347937_caja-de-cart%C3%B3n-corrugado-marr%C3%B3n-desde-%C3%A1ngulo-isom%C3%A9trico-en-

blanco-cubo-y-forma-cuadrada-ilustraci%C3%B3n-3d-aislada-en.html



Actividad 7:
Sólido geométrico: Cono

Anexo 20:

<https://images.app.goo.gl/tsGrrd4iqgUuYQ3W9>



Anexo 21:

<https://pin.it/6eIwC90>

<https://pin.it/6dnfTyW>



<https://images.app.goo.gl/mQRbuyEspEedqAt9> <https://pin.it/7AkcG7n>



Anexo 22

<https://pin.it/5TPIUVx>

<https://pin.it/6daCu88>

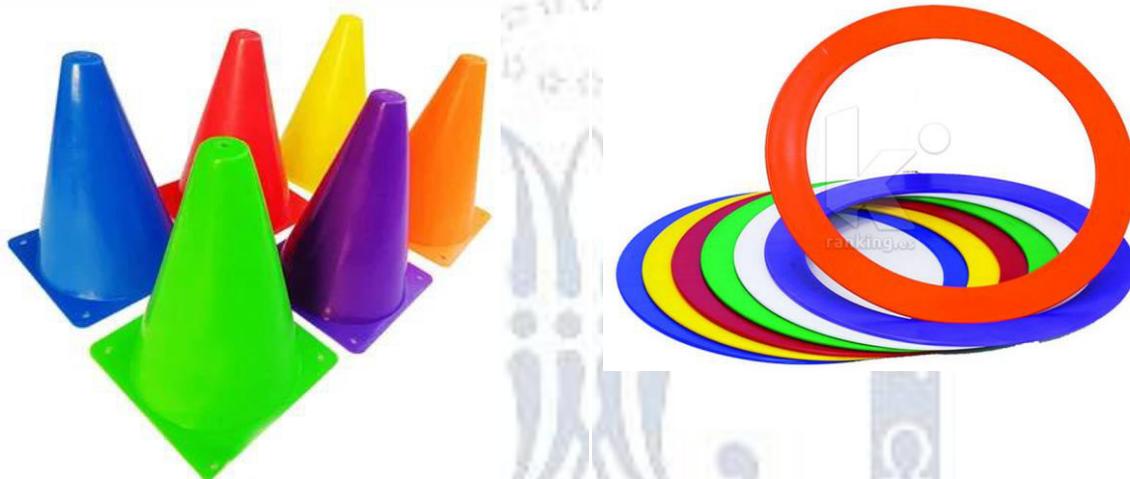


Actividad 8:
Sólido geométrico: Cono

Anexo 23:

https://www.linio.com.pe/p/6pcs-conos-de-entrenamiento-deportivo-fu-tbol-x0na3o?gclid=Cj0KCQiArsefBhCbARIsAP98hXTJutf_9egeWvyiXmczNqH5jYLo-i8kvo7WnhdEXyzNEe0giaV8MW0aAnn6EALw_wcB

<https://www.ranking.es/educacion-fisica-y-psicomotricidad-/malabares-y-circo-/ro02002-aros-malabares-24-cm-set-de-3-unidades-y-cuadernillo-aprendizaje.aspx>



Actividad 9:
Sólido geométrico: Cono

Anexo 24:

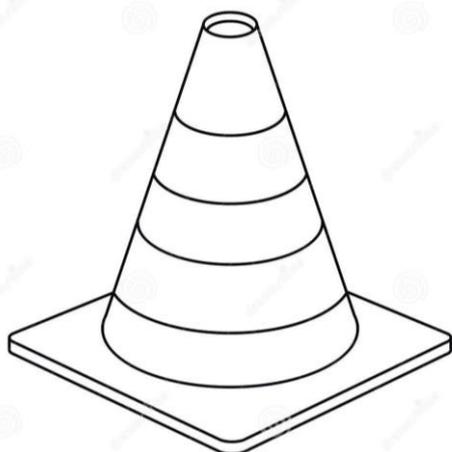
<https://www.grupominer.com/product/cono-de-transito/>



Anexo 25:

<https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustraci%C3%B3n-esquema-del-dise%C3%B1o-de-la-se%C3%B1al-de-peligro-del-cono-del-tr%C3%A1fico-image81293048>

<https://www.tailoy.com.pe/tempera-x-7-artesco-13094000-1495.html>



Actividad 10:
Sólido geométrico: Cono

Anexo 26:

<https://globalpromoitems.com/tienda/peru/pe/verano-y-playa/2306-16771-abanico-tela.html>



Anexo 27:

<https://www.shutterstock.com/es/search/cono-del-helado>



Anexo 28:

<https://www.polyhedra.net/es/model.php?name=en=cono>

<https://www.tailoy.com.pe/tempera-x-7-artesco-13094000-1495.html>

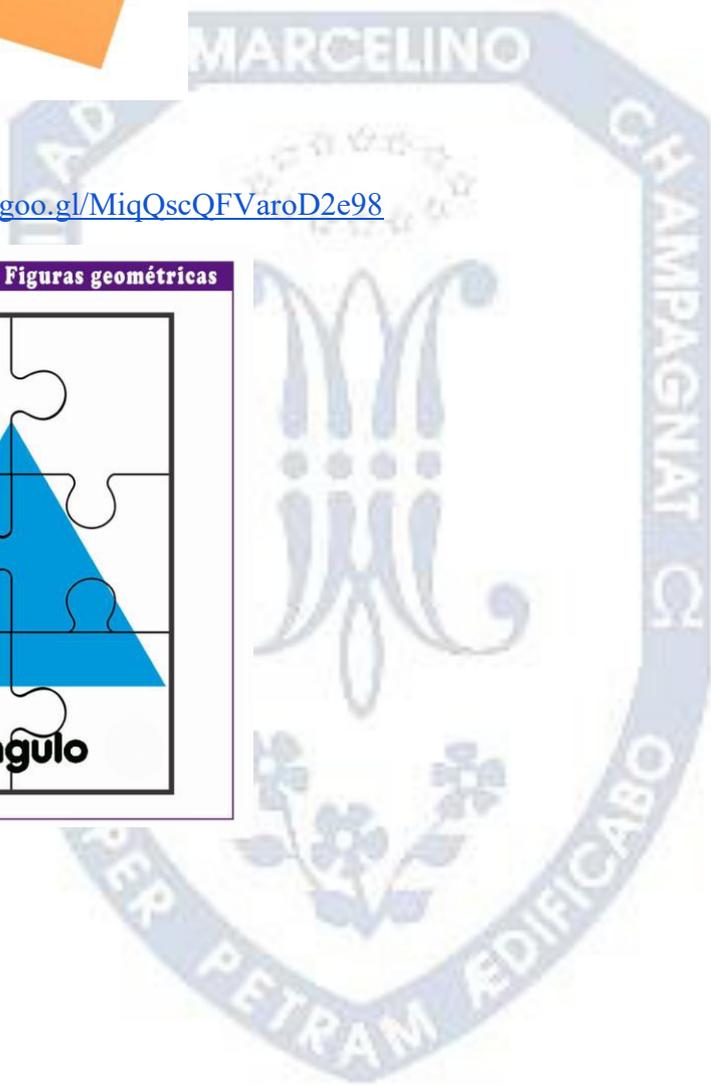
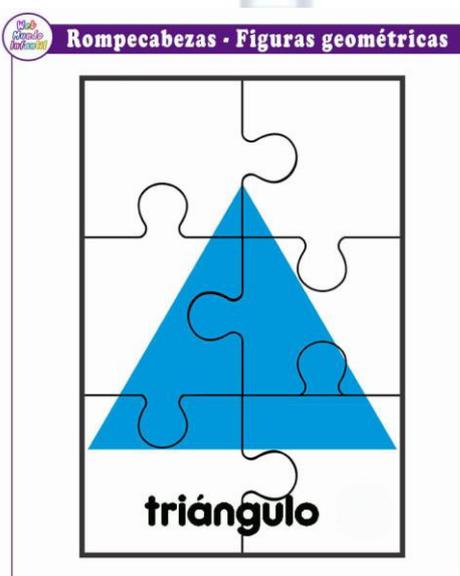


<https://utilex.pe/p/papel-arcoiris-surtido-a4-paquete-x-100-hojas-mylano>



Anexo 29

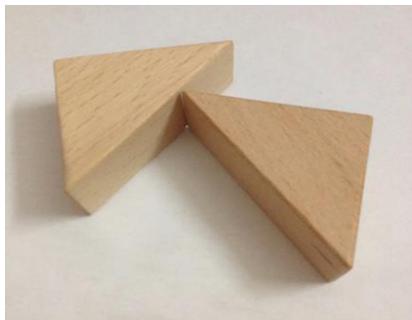
<https://images.app.goo.gl/MiqQscQFVaroD2e98>



Actividad 11:
Figura geométrica: Triángulo

Anexo 30

<https://images.app.goo.gl/6mhpPU8LC2b2986Y7>



Anexo 31

<https://images.app.goo.gl/4wvtTx3FACUdXJ3q8>



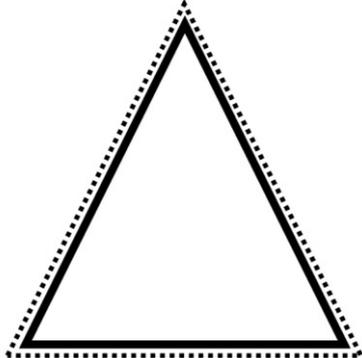
Actividad 12:
Figura geométrica: Triángulo

Anexo 32

<https://images.app.goo.gl/XDfcJbV3MKH63HdGA>

<https://images.app.goo.gl/Vm2AyQYSwqCEKKQH6>

TRIÁNGULO



Anexo 33

<https://images.app.goo.gl/QPxQ7DHtKsSfD2Pq7>



Anexo 34:

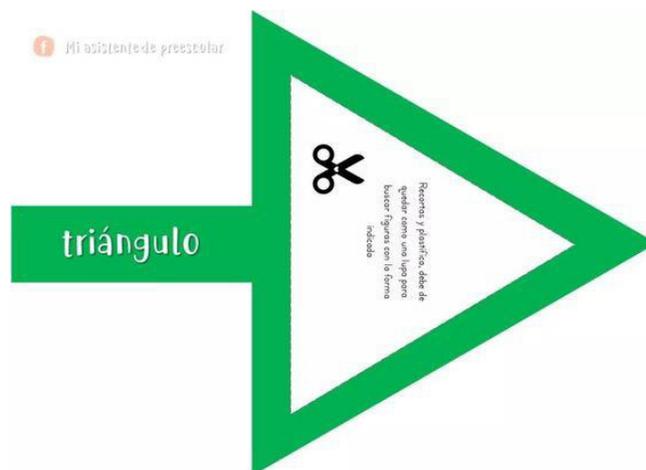
<https://www.pinterest.es/pin/449726712803177194/>



Actividad 13:
Figura geométrica: Triángulo

Anexo 35:

<https://www.pinterest.com/pin/479351954091577505/>

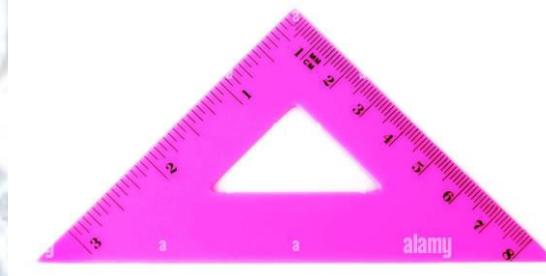


Anexo 36:

<https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-juguete-de-la-pizza-image53514058>



<https://www.alamy.es/regla-triangular-rosa-aislada-sobre-blanco-image437063871.html>



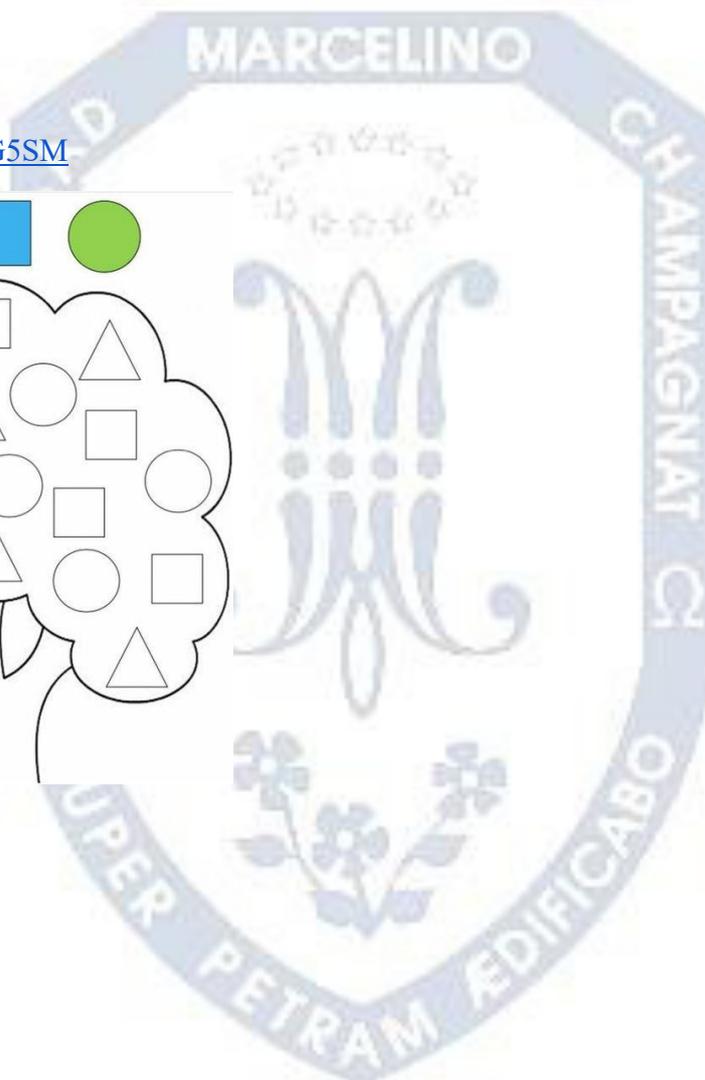
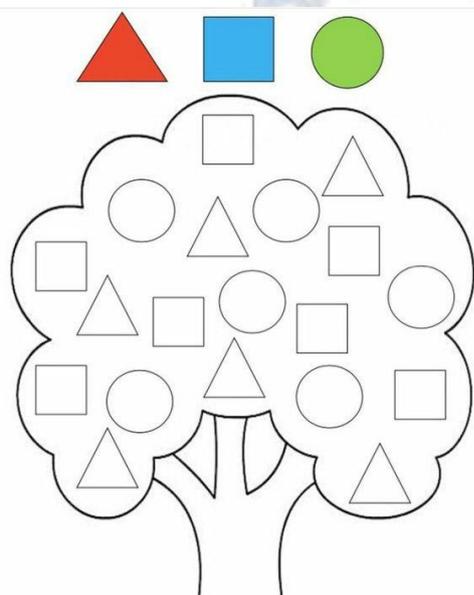
<https://images.app.goo.gl/GM7za7PdqedmfRcu6>

<https://exyvisionmostradores.com/producto/gancho-de-ropa-para-ninos/>



Anexo 37:

<https://pin.it/zWyG5SM>

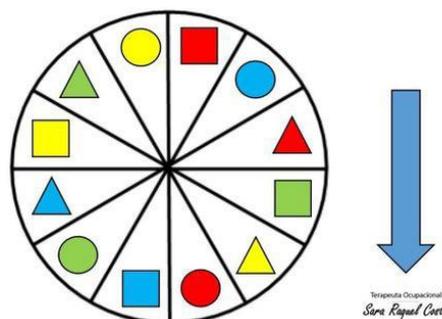


Actividad 14:
Figura geométrica: Triángulo

Anexo 38:

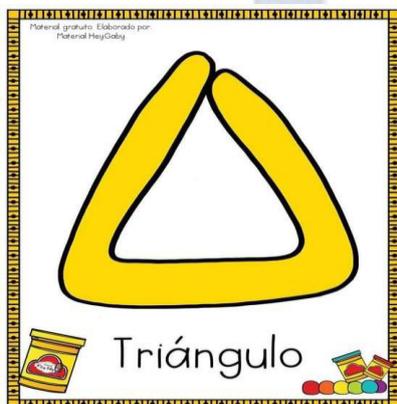
<https://pin.it/2rbpECc> (imagen referencial: todas las figuras serán triángulos)

<https://pin.it/2zaxyd7> (imagen referencial: todas las figuras serán triángulos)



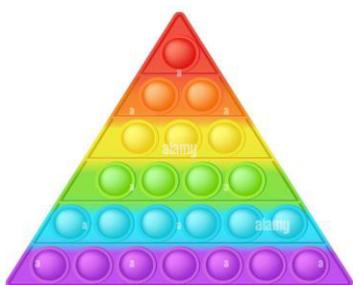
Anexo 39:

<https://www.pinterest.es/pin/7670261859171612/>



Anexo 40:

<https://www.alamy.es/popit-figura-triangulo-como-un-moderno-juguete-de-silicona-para-los-fidgets-adictivo-juguete-antiestres-en-colores-de-arco-iris-brillante-ansiedad-de-burbuja-en-desarrollo-pop-it-t-image449818400.html>



Anexo 41:

<https://images.app.goo.gl/BC4hGxfmVELgfVFc6>



Actividad 15:
Figura geométrica: Triángulo

Anexo 42:

<https://www.plasticosrey.com/product/532356/batea-moises-30-paquete-x-30-unidades>



https://es.made-in-china.com/co_kinyu-intl88/product_Plastic-Plane-Geometric-Figures-Attribute-Blocks-K022-egigsesyg.html



<https://www.promart.pe/colador-anatomico-con-malla-chico-verde/p>



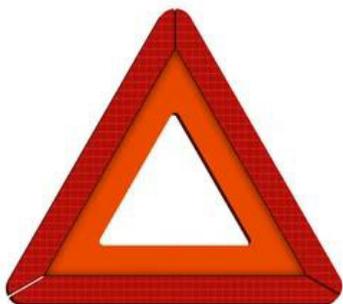
Anexo 43:

<https://images.app.goo.gl/qicmWsopNBAm2TQM8>



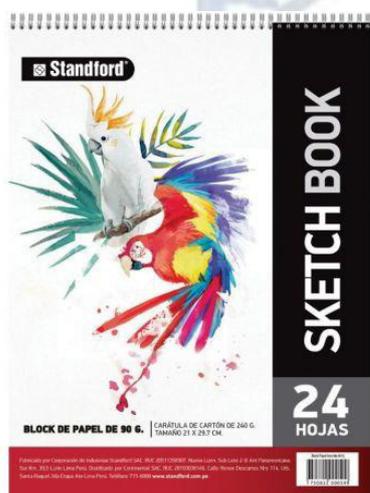
Anexo 44:

<https://images.app.goo.gl/WzP8r7FRk6C73JvEA>



Anexo 45:

<https://images.app.goo.gl/XpRXEedwKUfrXTs28>



Actividad 16:
Ascendente y descendente

Anexo 46 :

<https://images.app.goo.gl/eym1KT9AqFiuiGVG9>



Actividad 17:
Ascendente y descendente

Anexo 47 :

<https://images.app.goo.gl/MzXNy7gzViV8uT6s> <https://images.app.goo.gl/P1gY6DE2P13c5K5t6>
7



Actividad 18:
Ascendente y descendente

Anexo 48

<https://images.app.goo.gl/gVmCR7oauvkTTU349> <https://pin.it/15Hrnkf>



<https://pin.it/3Gnz9c0>



Actividad 19:
Ascendente y descendente

Anexo 49 :

<https://images.app.goo.gl/M9qfp4NRQHTWhDuJ8> <https://pin.it/3Gnz9c0>



Actividad 20:
Ascendente y descendente

Anexo 50 :

<https://images.app.goo.gl/x5L1FpAPQ1KBZU5n6>



Anexo 51:

<https://images.app.goo.gl/rtfebMFXxWokqJYi7>



3.2.5. Evaluaciones de proceso y final de unidad

Actividad 1: Identifica el tamaño mediano mediante material concreto.

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe bloques, pelotas y casas que se encuentran en el aula mediante la observación | | |
| Reconoce las características de cada uno de los objetos al manipularlos y luego responde algunas preguntas: ¿De qué color son? ¿Tienen el mismo tamaño? ¿Qué tamaño tienen? y ¿cómo se llama el objeto que no es grande, ni pequeño? | | |
| Relaciona el tamaño de cada uno de los objetos con otros objetos dispuestos en su mesa mediante el tacto. | | |
| Señala los objetos de tamaño mediano de cada grupo de bloques, pelotas y casas. | | |
| Presta atención. | | |

Actividad 2: Identifica el tamaño mediano mediante un juego lúdico.

| | SI | NO |
|---|----|----|
| Percibe el tamaño mediano en diferentes útiles escolares utilizando material concreto (libro, tijera, goma en barra) mediante la observación. | | |
| Reconoce el tamaño de cada útil escolar mediante la observación y tacto. | | |
| Relaciona los objetos que se le presentan con el concepto de tamaño mediano mediante la observación y los separa. | | |
| Señala el grupo que contiene los objetos de tamaño mediano y los coloca en la caja según el tamaño que corresponda (cesto grande, cesto mediana y cesto pequeña). | | |

| | | |
|----------------------|--|--|
| Respetar las normas. | | |
|----------------------|--|--|

Actividad 3: Identifica el tamaño mediano mediante el uso de un material concreto.

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe las casitas de perro de diferentes tamaños (grande, mediano y pequeño) mediante la observación | | |
| Reconoce las características de las tres casas. | | |
| Relaciona el tamaño de los perros de plástico con las casas mediante la observación y lo coloca donde corresponde. | | |
| Señala el perro mediano y la casa mediana. | | |
| Cumple con el trabajo asignado. | | |

Actividad 4: Identifica el tamaño mediano mediante el uso de material concreto.

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe el cuento mediante el relato de la docente e imágenes pegadas en la pizarra (sillas, camas, platos, etc.). | | |
| Reconoce las características de los personajes y objetos del cuento mediante la observación. | | |
| Relaciona el tamaño de los osos con los objetos que utiliza en el relato. | | |
| Nombra el tamaño y nombre de los objetos que utiliza el oso de tamaño mediano. | | |
| Muestra constancia. | | |

Actividad 5: Identifica el tamaño mediano al seleccionarlo dentro de un grupo de objetos de diversos tamaños.

| MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL | NIVEL DE LOGRO |
|---|-----------------------|
| Identifica el tamaño mediano al seleccionarlo dentro de un grupo de objetos de diversos tamaños . | A |
| Identifica el tamaño mediano al seleccionarlo dentro de un grupo de objetos de diversos tamaños con ayuda | B |
| Muestra dificultad al identificar el tamaño mediano al seleccionarlo dentro de un grupo de objetos de diversos tamaños. | C |

Actividad 6: Identifica el sólido geométrico: cono a través de la manipulación de material concreto.

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe el sólido geométrico: cono de madera mediante el tacto y la observación. | | |
| Reconoce sus características al manipularlo: caras (1 curva 1 cara plana) , vértices(1) y la nombra con ayuda de la docente. | | |
| Relaciona el cono de madera con los objetos que encontraron en el juego (cono de tránsito, cono de helado, gorro de fiesta, cono de cancha). | | |
| Señala el sólido geométrico: cono de un grupo de objetos que están dispuestos en una bandeja. | | |
| Sigue las normas. | | |

Actividad 7: Identifica el sólido geométrico: cono mediante el uso de material concreto al seleccionarlo de un grupo de sólidos geométricos.

| | SI | NO |
|---|----|----|
| Percibe el gorro de fiesta mediante la manipulación. | | |
| Reconoce las características del gorro de fiesta. | | |
| Relaciona el sólido geométrico con otros objetos que encuentra en el aula: cono de helado, cono de psicomotricidad, etc. mediante la observación. | | |
| Nombra las características del sólido geométrico: cono al decorar su gorro de fiesta con el material que más le guste (papel crepe, pintura, stickers, cintas, etc.). | | |
| Comparte el material con sus compañeros. | | |

Actividad 8: Identifica el sólido geométrico: cono utilizando material concreto.

| | SI | NO |
|---|----|----|
| Percibe los objetos en el patio mediante la observación (cono de educación física). | | |
| Reconoce las características de los conos de educación física. | | |
| Relaciona la forma de los objetos con la forma del cono de madera mediante la exploración del material. | | |
| Nombra los objetos que tienen forma de cono que estén dentro del aula. | | |
| Respetar las normas. | | |

Actividad 9: Identifica el sólido geométrico: cono elaborando un material.

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe el cono de tránsito mediante la observación del objeto | | |
| Reconoce las características del cono de tránsito. | | |
| Relaciona la forma del cono de tránsito con el cono de madera mediante la observación y manipulación del objeto. | | |
| Señala las caras que tiene el cono de tránsito. | | |
| Comparte el material con sus compañeros. | | |

Actividad 10: Identifica el sólido geométrico: cono y elabora su cono de helado.

| MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL | NIVEL DE LOGRO |
|--|-----------------------|
| Identifica el sólido geométrico: cono y elaborar su cono de helado compartiendo el material con sus compañeros | A |
| Identifica el sólido geométrico: cono y elaborar su cono de helado con ayuda | B |
| Muestra dificultad al identificar el sólido geométrico: cono y elaborar su cono de helado | C |

Actividad 11: Identifica la figura geométrica: triángulo y realiza/elabora un triángulo de material concreto.

| | SI | NO |
|---|----|----|
| Percibe el triángulo de material concreto mediante la manipulación. | | |
| Reconoce las características del triángulo al manipularlo | | |
| Relaciona la forma del triángulo con objetos del salón mediante la observación. | | |
| Señala los objetos del salón que tienen forma de triángulo | | |
| Escucha con atención. | | |

Actividad 12: Identifica la figura geométrica: triángulo decorando su triángulo de material concreto

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe el triángulo de cartulina a través de la manipulación. | | |
| Reconoce las características del triángulo mediante la manipulación | | |
| Relaciona la figura del triángulo de cartulina con el triángulo del papelógrafo mediante la observación. | | |
| Señala los lados del triángulo. | | |
| Comparte el material con sus compañeros. | | |

Actividad 13: Identifica la figura geométrica: triángulo pintado en un mural la figura asignada.

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe los objetos con forma triangular mediante la manipulación | | |
| Reconoce las características de los objetos con forma de triángulo al manipularlo | | |
| Relaciona las formas encontradas con el triángulo que le presenta la docente mediante la comparación durante la observación. | | |
| Señala los lados de los objetos con forma triangular | | |
| Cumple con el trabajo asignado. | | |

Actividad 14: Identifica la figura geométrica: triángulo mediante el moldeado con plastilina.

| | SI | NO |
|---|----|----|
| Percibe la cartilla el triángulo mediante la observación y manipulación. | | |
| Reconoce las características del triángulo a través de la observación | | |
| Relaciona la forma del triángulo con un pop it de plástico con forma de triángulo mediante la manipulación de ambos objetos | | |
| Nombra la figura geométrica: triángulo | | |
| Muestra constancia en el trabajo. | | |

Actividad 15: Identifica la figura geométrica: triángulo mediante la elaboración de un dibujo

| MATRIZ DE EVALUACIÓN FINAL | NIVEL DE LOGRO |
|---|----------------|
| Identifica la figura geométrica: triángulo mediante la elaboración de un dibujo compartiendo el material con sus compañeros | A |
| Identifica la figura geométrica: triángulo mediante la elaboración de un dibujo con ayuda | B |
| Muestra dificultad al identificar la figura geométrica: triángulo mediante la elaboración de un dibujo | C |

Actividad 16: Ordena objetos de manera ascendente y descendente utilizando material concreto cumpliendo con el trabajo asignado.

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe las cajas ordenadas de manera ascendente y descendente al observarlas. | | |
| Identifica el criterio del orden de las cajas al observarlas. | | |
| Elige el criterio por el cual desea ordenar las cajas (ascendente y descendente) | | |
| Ordena las cajas según el criterio de orden elegido por el alumno. | | |
| Comparte el material con sus compañeros. | | |

Actividad 17: Ordena objetos de manera ascendente y descendente utilizando material concreto

| | SI | NO |
|---|----|----|
| Percibir las pelotas ordenadas de manera ascendente y las almohadas de manera descendente al obsérvalo. | | |

| | | |
|---|--|--|
| Identificar el criterio de ordenación de las pelotas y almohadas al observar. | | |
| Elige el criterio para ordenar las almohadas o pelotas. | | |
| Ordenar las almohadas o pelotas según el criterio de orden. | | |
| Comparte el material con sus compañeros | | |

Actividad 18: Ordena los animales de manera ascendente y descendente utilizando material concreto

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe orden de cada grupo animales de la granja de manera descendente y ascendente puestas en una mesa al obsérvalo. | | |
| Identifica el criterio del orden de los animales al observar. | | |
| Elige el criterio por el cual desea ordenar los animales para que entren a dormir (ascendente y descendente) | | |
| Ordena los animales según el criterio de orden elegido por el alumno. | | |
| Muestra constancia en el trabajo. | | |

Actividad 19: Ordena los objetos propuestos de manera ascendente o descendente haciendo uso de material concreto.

| | SI | NO |
|--|----|----|
| Percibe el orden en que están dispuestas las prendas: los polos de manera ascendente y las medias de manera descendente. | | |
| Identifica el criterio de ordenación de los dos grupos de prendas al observar | | |

| | | |
|--|--|--|
| Aplica el o los criterios elegidos para ordenar los grupos de prendas. | | |
| Ordena los polos o las medias utilizando el criterio elegido e ir colgando las prendas en un tendal. | | |
| Cumple con el trabajo asignado. | | |

Actividad 20: Ordena torres de manera ascendente o descendente utilizando material concreto.

| MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA | NIVEL DE LOGRO |
|--|-----------------------|
| Ordena torres de manera ascendente o descendente utilizando material concreto mostrando constancia en el trabajo. | A |
| Ordena torres de manera ascendente o descendente utilizando material concreto mostrando constancia en el trabajo con ayuda | B |
| Muestra dificultad al ordenar torres de manera ascendente o descendente utilizando material concreto mostrando constancia en el trabajo. | C |

3.3. Proyecto de aprendizaje

PROYECTO DE APRENDIZAJE

1. Datos informativos

Nivel: Inicial

Grado: 4 años

Secciones: Rojo

Área: Matemática

Título del proyecto: “Jugando aprendo Matemática”

Temporización: 2 semanas

Profesores: Figari Gutiérrez Lorena, Randich Saavedra Mahira, Serrato Romero Ingrid

2. Situación problemática

En la institución educativa de Chorrillos, se ha observado que un grupo de estudiantes de 4 años muestran dificultades para cumplir con las normas de convivencia del aula. Esto se ve reflejado en cada una de las actividades que realizan los estudiantes, en donde tienen que compartir los materiales del aula con sus compañeros, lo cual afecta en las relaciones entre ellos. Por otro lado, el año pasado, al cumplir los protocolos de seguridad, los alumnos no tuvieron la oportunidad de realizar actividades grupales. Para esto se propone realizar el proyecto “Jugando aprendo Matemática”, el cual permitirá que los estudiantes desarrollen actividades lúdicas utilizando material concreto trabajando el equipo.

3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑOS |
|--------------|--|--|--|
| COMUNICACIÓN | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> ● Obtiene información del texto oral. ● Infiere e interpreta información del texto oral. ● Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ● Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. | <p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> |

| | | | |
|--------------------------|---|--|---|
| | <p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Explora y experimenta los lenguajes del arte. ● Aplica procesos creativos. ● Socializa sus procesos y proyectos. | <ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. • Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. |
| <p>MATEMÁTICA</p> | <p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Traduce cantidades a expresiones numéricas. ● Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ● Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | <p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</p> |

| | | | |
|-------------------------------|--|--|--|
| | <p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ● Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ● Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio. | <p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.</p> |
| <p>PERSONAL SOCIAL</p> | <p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Interactúa con todas las personas. | <ul style="list-style-type: none"> ● Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. ● Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos. |
|--|--|---|

4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

| ¿Qué haremos? | ¿Cómo lo haremos? | ¿Qué necesitamos? |
|---|--|---|
| 1. Diagnóstico con los estudiantes sobre la problemática del aula | Se realizará una motivación mediante la cual se forman grupos de cuatro integrantes. Para la actividad se utilizan bloques de plástico y un plato de pintura por mesa, los niños podrán compartir el material con sus compañeros para pintar en su hoja de sketchbook. | Bloques de plástico Plato de Tecnopor Pintura Hoja de sketchbook |

| | | |
|--|--|---|
| <p>2. Presentación del problema (causas y consecuencias).</p> | <p>Los niños se separan en grupos de cuatro integrantes con un geoplano en cada mesa, esto ocasiona en los niños el deseo de ser el primero en manipular el geoplano, por lo cual, los niños deben buscar la solución al problema con la ayuda de los acuerdos del aula.</p> | <p>Geoplano</p> |
| <p>3. Analizar la realidad que hay en el entorno escolar en las sesiones</p> | <p>Los niños perciben una pista rectangular y una caja con carritos. Los niños son separados por grupos de cuatro integrantes los cuales serán llamados por la maestra para que formen una fila y cada niño tenga su oportunidad de agarrar un carrito y pasarlo por la pista hasta completar el circuito respetando su turno.</p> | <p>Pista de carritos Carritos</p> |
| <p>Actividad de pintura con esponjas.</p> | <p>Los niños observan un papelógrafo blanco en la pared y esponjas rectangulares con pintura en sus mesitas. De manera grupal y compartiendo el material utilizarán las esponjas para pintar el papelógrafo e identificar qué forma pintaron.</p> | <p>Esponja Pintura Papelógrafo blanco</p> |
| <p>Pegar imágenes de objetos en un árbol arriba o abajo</p> | <p>Los niños perciben un árbol de material concreto con diferentes animales, personas, etc. para pegar e identificar las nociones espaciales “arriba” y “abajo”. Para finalizar se le brinda un animal de plástico el cual debe colocar uno por uno, de manera</p> | <p>Árbol de material concreto Figuras para pegar Animales de plástico</p> |

| | | |
|---|---|---|
| | ordenada en el papelógrafo según corresponda. | |
| Actividad con la imagen de un carro y de un avión | Los niños observan un paisaje en el que se puede ver el cielo en la parte superior y abajo una carretera. Se les presenta las imágenes de un avión y de un carro. De manera ordenada formando un círculo el material va pasando por cada uno de los niños y deben indicar en qué lugar corresponde cada uno. Por último, formando un círculo con sus sillas, pasarán pelotas uno a uno, ya sea, por arriba de sus cabezas o por debajo de la silla. | Paisaje de material concreto Avión Carro Pelotas |
| Juego con globos con helio y globos con aire. | Los niños perciben globos, algunos con helio y otros globos con aire para identificar la noción espacial “arriba” y “abajo”. Luego todos juntos juegan “Simón dice” usando sus manos. | Globos con helio Globos con aire Juego lúdico |
| Juego “arriba y abajo” | Los niños observan origamis de palomas pegados en el techo y origamis de orugas en el piso. Luego de manipular las orugas e intercambiar orugas con sus compañeros se les pregunta ¿Dónde se encontraban las orugas? ¿Dónde se encuentran las palomas?, luego de manera grupal forman un gran círculo y a la indicación de la docente, cuando diga “arriba” y “abajo” tienen que agacharse hasta | Origamis de papel (paloma y oruga) |

| | | |
|---|---|---------------------------------------|
| | donde está la oruga o pararse y saltar hasta donde están las palomas. | |
| Actividad con una caja de juguetes | Los niños perciben una caja con juguetes y juguetes en el piso. Juegan con el material tanto de manera grupal como individual. Al momento de guardar los juguetes algunos se quedan afuera de la caja y mediante la observación identifican la noción espacial en la que se encuentran los juguetes (dentro o fuera), por último, utilizan la misma dinámica con las partes de su cuerpo. | Caja Juguetes Partes del cuerpo |
| Juego con ula-ula y actividad con títeres | Los niños observan una caja en el patio, dentro tiene varios ula-ula, después de cada uno coger un ula-ula de manera ordenada, juegan libremente. Después se les indica que dejen los ula-ula en el suelo. Luego con la ayuda de un títere identifican la noción espacial dentro o fuera de los ula-ula según indique la docente. | Títeres Ula-ula Caja |

3.3.1. Programación de proyecto

| PROYECTO DE APRENDIZAJE N°1 | | |
|-----------------------------|--------|------------------------|
| CONTENIDOS | MEDIOS | MÉTODOS DE APRENDIZAJE |
| | | |

| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Figuras geométricas: rectángulo <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nociones espaciales: arriba-abajo y dentro-afuera | <p>Identificación de colores, formas y tamaños mediante el uso de material concreto.</p> <p>Mostrar sentido de orientación en las nociones espaciales “arriba-abajo” y “dentro-fuera” a través de su cuerpo y de objetos</p> | |
| <p>CAPACIDADES</p> <p>DESTREZAS</p> | <p>FINES</p> | <p>VALORES – ACTITUDES</p> |
| <p>1.CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar <p>2.CAPACIDAD: ORIENTACIÓN-ESPACIO TEMPORAL</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostrar sentido de orientación | <p>1. Valor: Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Escuchar con atención. <p>2. Valor: Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Compartir lo que se tiene. <p>3. Valor: Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cumplir con los trabajos asignados. ● Mostrar constancia en el trabajo. | |

3.3.2. Actividades de aprendizaje

| ACTIVIDADES |
|--|
| <p>Actividad 1</p> <p>Identificar la figura geométrica: rectángulo mediante el uso de material concreto compartiendo el material con sus compañeros.</p> <p>Inicio</p> <p>Los niños observan en sus mesitas bloques de plástico y un plato de Tecnopor con pintura. Ellos sumergen el bloque en la pintura y empiezan a pintar en una hoja de un sketchbook. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Compartiste la pintura con tus amigos? ¿Respetaron su turno al realizar la actividad? ¿A qué se parece lo que pintaste? ¿Sabes cómo se llama la forma que pintaste? ¿Podrías realizar otra figura con otro material, con cuál? (ANEXO 1)</p> <p>Proceso</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe el rectángulo elaborado con palitos bajalengua mediante la observación. (ANEXO 2) 2. Reconoce las características del rectángulo al responder las siguientes preguntas: ¿Cuántos lados tiene? ¿Todos los lados son del mismo tamaño? 3. Relaciona los rectángulos que pinto con el rectángulo de palitos bajalengua mediante la exploración del objeto. responde a las siguientes preguntas ¿Qué forma tienen? ¿Los objetos son iguales? ¿Tendrán el mismo tamaño? ¿Cuántos lados tienen cada uno? 4. Señala los lados del rectángulo y menciona sus características. <p>Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluación: Identificar la figura geométrica: rectángulo mediante el uso de material concreto. Se dividen en grupos de 4 integrantes para compartir palitos bajalengua y palitos bajalengua previamente cortados a la mitad. Luego procede a realizar su rectángulo de palitos bajalengua ● Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad? ● Transferencia: Se lleva su rectángulo de palitos bajalengua a casa y comenta lo aprendido en clase |

ACTIVIDADES

Actividad 2

Identificar la figura geométrica: rectángulo mediante el uso de un geoplano mostrando constancia en el trabajo

Inicio

Los niños observan un geoplano rectangular en cada mesita. Después de ser manipulado por cada uno de los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Respetaste tu turno para manipular el geoplano? ¿Cómo te sentiste al compartir el geoplano con tus compañeros? ¿De qué color es el geoplano? ¿Sus lados son iguales? ¿Para qué crees que sirven los clavos que tiene dentro? (ANEXO 3)

Proceso

1. Percibe la forma que tiene la pizarra del aula (rectangular) mediante la observación. (ANEXO 4)
2. Reconoce las características de la pizarra al responder las siguientes preguntas: ¿Cuántos lados tiene? ¿Todos los lados son del mismo tamaño? ¿A qué figura geométrica se parece?
3. Relaciona la forma del geoplano con la pizarra del aula mediante la observación. ¿Tienen la misma forma? ¿Tienen la misma cantidad de lados?
4. Nombra la forma geométrica de los objetos: rectángulo y sus características.

Salida

- Evaluación: Identificar la figura geométrica: rectángulo mediante el uso de un geoplano. Se le brinda a cada niño un geoplano y ligas para compartir. Con ayuda de los clavos del geoplano realizan la figura geométrica: rectángulo. (ANEXO 3)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Comenta en casa lo aprendido e identifica los objetos rectangulares que lo rodean.

ACTIVIDADES

Actividad 3

Identificar la figura geométrica: rectángulo creando un robot compartiendo el material con sus compañeros.

Inicio

Los niños observan una pista rectangular para carritos en el centro del aula y una caja con diversos carritos, se forman grupos de cuatro integrantes donde por turnos, cada niño agarra un carrito. Se sientan en el piso uno a uno para que su carrito pase por la pista y pueda completar el circuito. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Fue difícil esperar tu turno? ¿De qué color es tu carrito? ¿Cuántas esquinas tiene el circuito? ¿Tu carrito podría ir por un circuito sin esquinas? (ANEXO 5)

Proceso

1. Percibe el rectángulo elaborado de corrospum mediante la exploración del objeto. (ANEXO 6)
2. Reconoce las características del rectángulo al responder las siguientes preguntas: ¿De qué color es? ¿Cuántas esquinas tiene? ¿Cuántos lados tiene?
3. Relaciona la forma de la pista de carros con el rectángulo de corrospum mediante la observación. ¿El rectángulo se parece a la pista de carros? ¿Son del mismo color? ¿En qué se parece? ¿Cuántas esquinas tiene?
4. Señala las esquinas del rectángulo

Salida

- Evaluación: Identificar la figura geométrica: rectángulo creando un robot compartiendo. Se dividen en grupos de 4 integrantes para compartir figuras geométricas de un táper (círculos, cuadrados y rectángulos) los cuales deben usar solo los rectángulos para crear un robot. (ANEXO 7)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Se lleva su robot rectángulo y comenta en casa lo aprendido en clase.

ACTIVIDADES

Actividad 4

Identificar la figura geométrica: rectángulo mediante una actividad lúdica cumpliendo con el trabajo asignado.

Inicio

Los niños observan esponjas con forma de rectángulo en sus mesitas y pinturas. Todos tienen un papelógrafo blanco el cual pintan con las esponjas del color que más les guste. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Compartiste la pintura con tus compañeros? ¿Qué colores compartieron? ¿Qué colores utilizaste? ¿Cuántos lados tiene el papelógrafo? ¿Existirán esponjas con diferentes formas? (ANEXO 8)

Proceso

1. Percibe una tapa de una caja organizadora con forma de rectángulo mediante la observación. (ANEXO 9)
2. Reconoce las características del táper rectangular al responder las siguientes preguntas: ¿Cuántos lados tiene? ¿Todos sus lados son iguales?
3. Relaciona la forma del táper con la esponja que utilizó mediante la manipulación del objeto. ¿Estos dos objetos se parecen? ¿Qué tienen en común? ¿Qué forma tienen?
4. Nombra la figura geométrica: rectángulo

Salida

- Evaluación: Identificar la figura geométrica: rectángulo mediante una actividad lúdica. Los niños se agrupan en parejas y se les entrega un táper rectangular con arena que tiene enterrado diversas figuras geométricas (cuadrado, triángulo y rectángulo). También tienen una hoja de sketchbook con rectángulos dibujados de diferentes colores. Los niños utilizan un colador de plástico para poder sacar cada figura geométrica e identificar solo los rectángulos y colocarlos en la hoja del sketchbook. (ANEXO 10)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Se lleva su hoja con rectángulos dibujados y busca objetos con esa forma

ACTIVIDADES

Actividad 5

Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante uso de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Los niños ingresan al aula y encuentran imágenes de diversos animales pegadas en la pizarra y al medio un árbol grande. Observan que la docente va pegando las imágenes en el árbol, algunos arriba y otros abajo y responden a las preguntas: ¿Qué objetos has observado? ¿Por qué crees que hay algunos animales arriba y otros abajo? ¿Dónde crees que debería ir un conejo? (ANEXO 11)

Proceso

1. Percibe el árbol con los diferentes animales colocados en la parte de arriba o de abajo, según corresponda mediante la observación.
2. Identifica las nociones “arriba” o “abajo” al observar los objetos en el árbol. Responde a las siguientes preguntas alzando la mano antes de responder, respetando su turno para hablar: ¿Qué animales se encontraban en la parte de arriba de la imagen?, ¿Qué animales se encontraban abajo?
3. Muestra sentido de orientación al sostener una pelota que les entrega la docente “arriba” o “abajo” según indique la profesora. (ANEXO 12)

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante uso de material concreto. Los niños se agrupan de a cuatro y se les entrega animales de plástico, los cuales deben colocar uno a uno si va en la parte de arriba del árbol o en la parte de abajo del árbol. (ANEXO 13)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: De paseo con sus padres observa su entorno e identifica los conocimientos aprendidos en clase

ACTIVIDADES

Actividad 6

Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante una actividad lúdica escuchando con atención.

Inicio

Los niños observan un paisaje con una pista y, aparte, un avión y un carro de corrospum, las cuales la docente irá colocando arriba o abajo según corresponda el medio de transporte. Luego responden a las siguientes preguntas: ¿Qué has observado? ¿Dónde se encuentra el avión? ¿Dónde se encuentra el carro? ¿En dónde colocarías un tren? (ANEXO 14)

Proceso

1. Percibe un paisaje con una pista, un avión y un carro mediante la observación.
2. Identifica las nociones “arriba” y “abajo” al responder a las preguntas: ¿Qué objeto se encuentra en la parte de arriba de la imagen?, ¿Qué objeto se encuentra abajo?
3. Muestra sentido de orientación al colocar “arriba” o “abajo” un avión, un helicóptero, un globo aerostático, un camión, una moto y un carro de corrospum según corresponda.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante una actividad lúdica. Los niños observan en el aula que las sillas están formando dos filas paralelas, y que hay dos canastas con pelotitas. Los niños se sientan en las sillas y la docente les explica que deberán pasarse las pelotitas uno a uno, ya sea, por arriba de sus cabezas o por debajo de la silla. (ANEXO 15)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Los niños comentan en casa acerca de la actividad con las sillas y las pelotas que debían pasar por arriba y por abajo.

ACTIVIDADES

Actividad 7

Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante la observación de material concreto cumpliendo con el trabajo asignado.

Inicio

Los niños observan globos rojos y azules, los rojos inflados con helio y los azules inflados con aire. Observan que unos se encuentran arriba y otros abajo y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué objetos has observado? ¿Qué globos se encontraban arriba? ¿Cuáles se encontraban abajo? ¿Qué otro objeto crees que podrías encontrar arriba? ¿Qué objeto crees que podrías encontrar abajo? (ANEXO 16)

Proceso

1. Percibir los globos y cómo unos se encuentran arriba y otros abajo mediante la observación y la manipulación de objetos.
2. Identifica las nociones “arriba” y “abajo” al responder a las preguntas. ¿Dónde se encontraban?
3. Muestra sentido de orientación al levantar las manos (arriba) o bajarlas (abajo) según la profesora les vaya indicando al realizar el juego “Simón dice”.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante la observación de material concreto. A cada niño se le entrega un globo pequeño de diferente color inflado solo con aire. Se separan por grupos de cuatro integrantes en los que haya un globo de cada color. Cuando la docente indique “globo rojo arriba, globo azul abajo”, “globo naranja arriba, globo verde abajo” deben ubicarlos según corresponda. (ANEXO 17)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: En casa los niños comentan con sus familiares que los globos de helio estaban en la parte de arriba del salón y los globos de aire estaban en la parte de abajo.

ACTIVIDADES

Actividad 8

Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante un juego escuchando con atención.

Inicio

Los niños observan origamis de palomas de papel pegadas al techo y origamis de orugas de diversos colores en el suelo. Los niños después de manipular las orugas seleccionan una y van a sus asientos. ¿Fue difícil escoger solo una oruga? ¿Fue difícil decidir el color de tu oruga? ¿Conoces dónde viven las orugas? ¿Las palomas viven en un solo sitio? ¿Has visto un nido de palomas, dónde está? ¿Podrán las orugas y las palomas vivir en el mismo lugar? (ANEXO 18)

Proceso

1. Percibe dónde están las palomas de origami mediante la observación
2. Identifica las nociones “arriba” y “abajo” y responde a las preguntas. ¿Dónde se encontraban las orugas? ¿Dónde se encuentran las palomas?
3. Muestra sentido de orientación al colocar la oruga en el suelo y responder a la pregunta ¿Dónde se encuentra la oruga? y ¿Dónde se encuentra la paloma?

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante un juego. Los niños de manera grupal forman un círculo en el medio del patio y, a la indicación y velocidad de la docente, cuando diga “arriba” y “abajo” tienen que agacharse hasta donde está la oruga o pararse y saltar hasta donde están las palomas.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Se lleva a casa el origami que más le gustó y comenta sobre lo aprendido en clase

ACTIVIDADES**Actividad 9**

Mostrar sentido de orientación: dentro y fuera utilizando su cuerpo siguiendo indicaciones.

Inicio

Los niños sacan juguetes de una caja, la manipulan y juegan, luego la maestra indica que es momento de guardar los juguetes. A partir de ello se le pregunta ¿Jugaste con tus compañeros? ¿Compartiste tu juguete? ¿Quién guardó su juguete? ¿Dónde guardaron sus juguetes? ¿Qué juguete se quedó fuera? (ANEXO 19)

Proceso

1. Percibe los juguetes dentro de la caja y los juguetes fuera de la caja mediante la observación y la manipulación de los objetos.
2. Identifica la ubicación al colocarse dentro o fuera de la caja y al mencionarlo a la docente. ¿Dónde estás?
3. Muestra sentido de orientación al colocar una extremidad de su cuerpo dentro de la caja al preguntarle, ¿Qué parte del nuestro cuerpo está dentro de la caja?

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación: dentro y fuera utilizando su cuerpo. Los alumnos, en parejas, colocan una extremidad de su cuerpo dentro o fuera de la caja y lo mencionan.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Al regresar a casa comentan a sus padres qué materiales tiene dentro del aula y qué materiales tienen afuera en el patio

ACTIVIDADES**Actividad 10**

Muestra sentido de orientación: dentro y fuera utilizando su cuerpo siguiendo indicaciones.

Inicio

Los niños salen al patio a buscar una caja con los ula-ula y juegan libremente. Luego la maestra dice “stop” y todos los niños dejan el ula-ula en el suelo. Se les pregunta ¿Dónde estaban los ula-ula? ¿Dónde dejaron los ula-ula? ¿Dónde podemos guardar los ula ula? (ANEXO 20)

Proceso

1. Percibe un títere de un niño dentro del ula-ula y el títere de una niña que está fuera del ula-ula.
2. Identifica la ubicación dentro - fuera a través del juego con ula-ula que lo realiza en grupo de tres. La docente indica si colocarse dentro o fuera y los alumnos deben seguir la indicación.
3. Orientarse dentro o fuera del aula según la indicación de la docente.

Salida

- Evaluación: Muestra sentido de orientación: dentro y fuera utilizando su cuerpo. Los alumnos todos juntos se reúnen en el patio, escuchan las reglas del juego y observan en el piso un gran círculo de sogas. A la indicación de la docente deberán ubicarse dentro o fuera del círculo todos al mismo tiempo.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy?, ¿qué dificultades encontraste?, ¿Cómo lo has resuelto? ¿Te gustó la actividad?
- Transferencia: Los niños observan en casa qué juguetes tienen guardados dentro de cajas y cuáles están afuera.

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

Actividad 1:

Identifica la figura geométrica: rectángulo

Anexo 1:

<https://pin.it/1kc7zkV>



<https://images.app.goo.gl/rwMuhEduPg3izqp78> <https://images.app.goo.gl/nyVkzUt8YZdz9uLn8>



Anexo 2:

<https://images.app.goo.gl/hAj2WfUiCbuzNwYy> <https://images.app.goo.gl/tti4RmHqFdCMbokh8>
1



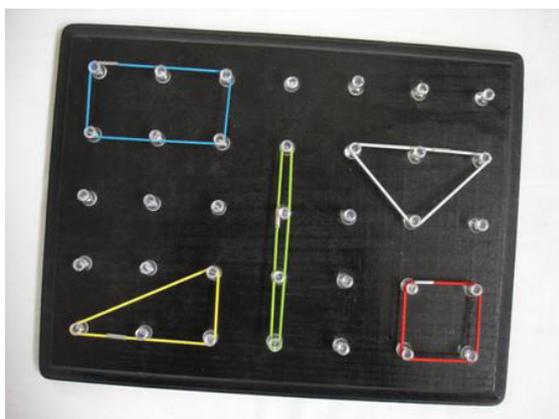
Actividad 2:
Identifica la figura geométrica: rectángulo

Anexo 3:

Anexo 4

<https://images.app.goo.gl/UWJCs9xBxUA5a7Sf6>

<https://images.app.goo.gl/h2k6k6FoJEW6ucA77>



Actividad 3:
Identifica la figura geométrica: rectángulo

Anexo 5:

<https://pin.it/1gBWRBl>



Anexo 6

<https://pin.it/1QncBjw>



Anexo 7

<https://images.app.goo.gl/E94JhgJwaKFVN4St9>



<https://pin.it/6DdQQLM>



Actividad 4:
Identifica la figura geométrica: rectángulo

Anexo 8:
<https://pin.it/39xtABi>



Anexo 9:
<https://images.app.goo.gl/Fq2dxLCqL2TvboqT7>



Anexo 10
<https://pin.it/7n53bDT>



Actividad 5:
Muestra sentido de orientación: arriba y abajo

Anexo 11

<https://pin.it/7o93vDm>



Anexo 12

<https://images.app.goo.gl/3LwHk67J8HbT3AoEA>



Anexo 13

<https://images.app.goo.gl/QNJna67zYFNye9HY9>



Actividad 6:
Muestra sentido de orientación: arriba y abajo

Anexo 14

<https://pin.it/713fc1J>



Anexo 15

<https://pin.it/56dtmdE>



Actividad 7:
Muestra sentido de orientación: arriba y abajo

Anexo 16

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

<https://images.app.goo.gl/naHWjSN59gPjcmrT8>



Anexo 17

<https://images.app.goo.gl/V7yDVMnEr4acpQzEA>



Actividad 8:
Muestra sentido de orientación: arriba y abajo

Anexo 18

<https://images.app.goo.gl/yrmmbG4NR7H2CrHu7>



<https://images.app.goo.gl/cG8jXxw9mp7RwrqJ7>



Actividad 9:
Mostrar sentido de orientación: dentro y fuera

Anexo 19

<https://images.app.goo.gl/9pAEgeoyVMerpbc7>

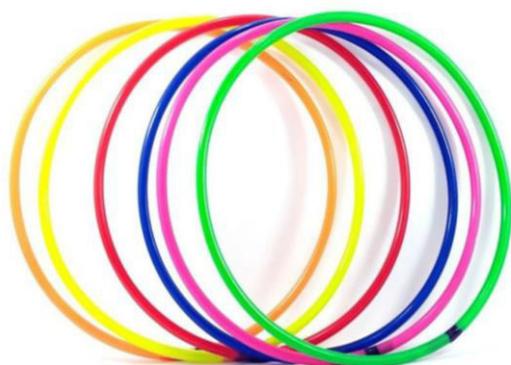


Actividad 10:
Mostrar sentido de orientación: dentro y fuera

Anexo 20

<https://images.app.goo.gl/zP5JY9X2mYAv4ZLS8>

<https://images.app.goo.gl/bmAbu7smXppDJB1GA>



<https://images.app.goo.gl/uRc85qUZJWRyDpMt8>



3.3.4. Evaluación final de proyecto

Actividad 1: Identifica la figura geométrica: rectángulo mediante el uso de material concreto.

| | SI | NO |
|---|----|----|
| Percibe el rectángulo elaborado con palitos bajalengua mediante la observación | | |
| Reconoce las características del rectángulo. | | |
| Relaciona los rectángulos que pinto con el rectángulo de palitos bajalengua mediante la exploración del objeto. | | |
| Señala los lados del rectángulo y menciona sus características. | | |
| Comparte el material con sus compañeros | | |

Actividad 2: Identifica la figura geométrica: rectángulo mediante el uso de un geoplano.

| | SÍ | NO |
|---|----|----|
| Percibe la forma que tiene la pizarra del aula (rectangular) mediante la observación. | | |
| Reconoce las características de la pizarra. | | |
| Relaciona la forma del geoplano con la pizarra del aula mediante la observación. | | |
| Nombra la forma geométrica de los objetos: rectángulo y sus características. | | |
| Muestra constancia en el trabajo. | | |

Actividad 3: Identifica la figura geométrica: rectángulo creando un robot.

| | SÍ | NO |
|--|----|----|
| Percibe el rectángulo elaborado de corrospum mediante la exploración del objeto. | | |
| Reconoce las características del rectángulo. | | |
| Relaciona la forma de la pista de carros con el rectángulo de corrospum mediante la observación. | | |
| Señala las esquinas del rectángulo. | | |
| Comparte el material con sus compañeros. | | |

Actividad 4: Identifica la figura geométrica: rectángulo mediante una actividad lúdica.

| | SÍ | NO |
|--|----|----|
| Percibe una tapa de una caja organizadora con forma de rectángulo mediante la observación. | | |
| Reconoce las características del táper rectangular. | | |
| Relaciona la forma del táper con la esponja que utilizó mediante la manipulación del objeto. | | |
| Nombra la figura geométrica: rectángulo | | |
| Cumple con el trabajo asignado. | | |

Actividad 5: Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante uso de material concreto.

| | SÍ | NO |
|---|----|----|
| Percibe el árbol con los diferentes animales colocados en la parte de arriba o de abajo, según corresponda mediante la observación. | | |
| Identifica las nociones “arriba” o “abajo” al observar los objetos en el árbol. | | |
| Muestra sentido de orientación al sostener una pelota que les entrega la docente “arriba” o “abajo” según indique la profesora. | | |
| Muestra constancia en el trabajo. | | |

Actividad 6: Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante una actividad lúdica.

| | SÍ | NO |
|---|----|----|
| Percibe un paisaje con una pista, un avión y un carro mediante la observación. | | |
| Identifica las nociones “arriba” y “abajo”. | | |
| Muestra sentido de orientación al colocar “arriba” o “abajo” un avión, un helicóptero, un globo aerostático, un camión, una moto y un carro de corrospum según corresponda. | | |
| Escucha con atención. | | |

Actividad 7: Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante la observación de material concreto.

| | SÍ | NO |
|---|----|----|
| Percibir los globos y cómo unos se encuentran arriba y otros abajo mediante la observación y la manipulación de objetos. | | |
| Identifica las nociones “arriba” y “abajo”. | | |
| Muestra sentido de orientación al levantar las manos (arriba) o bajarlas (abajo) según la profesora les vaya indicando al realizar el juego “Simón dice”. | | |
| Cumple con el trabajo asignado. | | |

Actividad 8: Muestra sentido de orientación: arriba y abajo mediante un juego.

| | SÍ | NO |
|--|----|----|
| Percibe dónde están las palomas de origami mediante la observación | | |
| Identifica las nociones “arriba” y “abajo”. | | |
| Muestra sentido de orientación al colocar la oruga en el suelo. | | |
| Escucha con atención. | | |

Actividad 9: Mostrar sentido de orientación: dentro y fuera utilizando su cuerpo.

| | SÍ | NO |
|--|----|----|
| Percibe los juguetes dentro de la caja y los juguetes fuera de la caja mediante la observación y la manipulación de los objetos. | | |
| Identifica la ubicación al colocarse dentro o fuera de la caja y al mencionarlo a la docente. | | |
| Muestra sentido de orientación al colocar una extremidad de su cuerpo dentro de la caja. | | |
| Sigue indicaciones. | | |

Actividad 10: Muestra sentido de orientación: dentro y fuera utilizando su cuerpo siguiendo indicaciones.

| MATRIZ DE EVALUACIÓN FORMATIVA | NIVEL DE LOGRO |
|---|-----------------------|
| Muestra sentido de orientación: dentro y fuera utilizando su cuerpo siguiendo indicaciones. | A |
| Muestra sentido de orientación: dentro y fuera utilizando su cuerpo con ayuda. | B |
| Muestra dificultad al mostrar sentido de orientación: dentro y fuera utilizando su cuerpo. | C |

Conclusiones

- En el presente trabajo de suficiencia profesional, se detalla la realidad de la institución educativa con la cual se ha trabajado. Se mencionan tanto las debilidades como las fortalezas de la comunidad educativa, partiendo de ello es que se obtiene el resultado de que los niños de cuatro años tienen cierta dificultad en el área de Matemática. En consecuencia, se considera que se tienen que proponer/tener objetivos claros, que permitan desarrollar con mayor eficacia las habilidades cognitivas del área de Matemática, mediante actividades que promuevan el ejercicio de sus competencias.
- El paradigma sociocognitivo humanista fomenta que el niño sea el constructor de su propio aprendizaje, siendo capaz de desarrollar capacidades, destrezas, valores y actitudes. Es importante y necesario que la programación curricular esté relacionada con este paradigma para que su desarrollo sea de manera progresiva, empezando de lo más simple hasta lo más complejo, potenciando, también, el área afectiva y social y así, propicie su desarrollo en diversas situaciones de la vida.
- El rol del docente en esta etapa del niño es fundamental, ya que, cumple una función de guía y de mediador mientras que el niño es protagonista de su propio aprendizaje y es alguien capaz de solucionar problemas utilizando sus saberes previos, creando nuevos conocimientos y los va fortaleciendo con ayuda de material concreto, juegos y actividades lúdicas.

Referencias

- Abarca, J.(2017). Jerome Seymour Bruner (1915-2016). *Revista de Psicología (PUCP)*. 35(2), 773-781. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200013&lng=es&tlng=es
- Anaya-Durand, A., & Anaya-Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*, 25 (1), 5-14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48215094002>
- Antón, M. (2010). APORTACIONES DE LA TEORÍA SOCIOCULTURAL AL ESTUDIO DE LA ADQUISICIÓN DEL ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA. Indiana University-Purdue University-Indianápolis, 9-30.
- Arias, W. & Oblitas, A. (2014). *Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología*. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*. 34(87), 455-471. <https://www.redalyc.org/pdf/946/94632922010.pdf>
- Ausubel, D., Novak, J., Hanesian, H. (1983). *PSICOLOGÍA EDUCATIVA, un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Cázares, M. J., Alfonso, D., Pérez, M.G. (2020). Discusión teórica sobre las prácticas docentes como mediadoras para potencializar estrategias metacognitivas en la solución de tareas matemáticas. *Educación Matemática*, 32 (1), 221-240. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7506123>
- Garcés, L.F, Montaluisa, A. & Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1 (376), 231-248. <https://doi.org/10.29166/anales.v1i376.1871>
- García, P. (2020). Historia de la educación. El pensamiento de Jerome Bruner. Las familias en la escuela, 27. <https://www.rosasensat.org/revista/numero-27-las-familias-en-la-escuela/historia-de-la-educacion-el-pensamiento-de-jerome-bruner/>
- García, J.A. (2011). MODELO EDUCATIVO BASADO EN COMPETENCIAS: IMPORTANCIA Y NECESIDAD. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. 11(3), 1-24. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44722178014.pdf?fbclid=IwAR1TaEEwJG3NUI8qrO6q5cedSv9BvLyp6yLcx8unSvz2L6KtH4pHkCLOWA>
- Hincapié, N.F., & Clemanza, C. (2022). Evaluación de los aprendizajes por competencias: Una mirada teórica desde el contexto colombiano. *Revista de Ciencias Sociales*. 28(1), 105-120. <https://www.redalyc.org/journal/280/28069961009/28069961009.pdf>

- Latorre, M. (2022a). PARADIGMA COGNITIVO-Jean Piaget-. Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022b). PARADIGMA COGNITIVO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y FUNCIONAL (Teoría de David Ausubel). Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022c). PARADIGMA COGNITIVO APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO Y LA TEORÍA DEL ANDAMIO (Jerónimo S. Bruner). Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022d). PARADIGMA SOCIOHISTÓRICO-CULTURAL (Teoría de Lev S. Vygotsky). Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022e). PARADIGMA SOCIO-CONTEXTUAL Modificabilidad cognitiva. ¡Yo puedo aprender a ser más inteligente cada día! (Reuven Feurstein). Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022f). TEORÍA TRIÁRQUICA DE LA INTELIGENCIA (Teoría del procesamiento de la información) R. Sternberg. Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022g). TEORÍA TRIDIMENSIONAL DE LA INTELIGENCIA ESCOLAR. M. Román y E. Díez. Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022h). PARADIGMA SOCIOCOGNITIVO-HUMANISTA. Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2022i). COMPETENCIAS Y SUS CLASES. Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2020). LAS COMPETENCIAS, CLASES Y CARACTERÍSTICAS (50 destrezas, procesos y técnicas metodológicas). Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH.
- Latorre, M. (2015). CAPACIDADES, DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES, Educación Inicial, Primaria y Secundaria. Separata del curso de Acompañamiento para la Titulación. UMCH. <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/25.-Capacidades-destrezas-procesos.pdf>
- Latorre, M. y Seco, C. J. (2010). Desarrollo y evaluación de Capacidades y Valores en la Sociedad del Conocimiento para “aprender a aprender”. UMCH. <https://studylib.es/doc/5681631/paradigma-socio-cognitivo-humanista>
- Lazo, M. (2009). David Ausubel y su aporte a la educación. Revista Ciencia UNEMI, 2 (3), 20-23. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5210288.pdf>

- Ledesma, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social*. Universidad Católica de Cuenca. https://www.researchgate.net/publication/311457520_Analisis_de_la_teoría_de_Vygotsky_para_la_reconstrucción_de_la_inteligencia_social#fullTextFileContent
- López, A.T. (2017). LA TEORÍA SOCIOCULTURAL Y LA CONCEPCIÓN DEL DESARROLLO COGNITIVO. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*. <http://www.eumed.net/rev/cccss/2017/02/desarrollo-cognitivo.html>
- Lozano, L., & López, E. (2020). Incidencia de los programas de intervención cognitiva en los procesos de aprendizaje. Teoría de la modificabilidad cognitiva estructural de R. Feuerstein. *Revista Espacios*. 41(32), 1-10. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n37/a20v41n37p11.pdf>
- Martinez-Salanova, E. (s.f.). La evaluación de los aprendizajes. *Revista digital de Educomunicación*. https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/cursovirtual/Modulos/modulo2/1Inicial/m2_inicial/La_evaluacion_de_los_aprendizajes.pdf
- MINEDU. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Ministerio de Educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Morales, S., Hershberger, R., Acosta, E. (2020). Evaluación por competencias: ¿cómo se hace?. Educación médica. <https://www.scielo.org.mx/pdf/facmed/v63n3/2448-4865-facmed-63-03-46.pdf>
- Moreno, T. (2010). EL CURRÍCULO POR COMPETENCIAS EN LA UNIVERSIDAD: MÁS RUIDO QUE NUECES. *Revista de la Educación Superior*. 39(154), 77-90. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60418903004>
- Olivera, E., Donoso, J., & Orellana, A. (2012). TIPOS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE ENSEÑANZA MEDIA TÉCNICO PROFESIONAL. UN ANÁLISIS DESDE LA TEORÍA DE DAVID AUSUBEL. 11, 115-144 <http://www.scielo.org.ar/pdf/orisoc/v11/v11a05.pdf>
- Parrat-Dayan, S. (2012). Esencia y trascendencia de la obra de Jean Piaget (1896-1980). *Persona*, 15, 213-224. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147125259012>
- Piaget, J. (1991). Seis estudios de psicología. Labor. http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Prieto, M.D., & Sternberg, R.J. (1991) LA TEORÍA TRIÁRQUICA DE LA INTELIGENCIA: UN MODELO QUE AYUDA A ENTENDER LA NATURALEZA DEL RETRASO

- MENTAL. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. 11, 77-93.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117765>
- Real Academia Española, (s.f). Pequeño. En *Diccionario de la lengua española*.
<https://dle.rae.es/peque%C3%B1o?m=form>
- Real Academia Española, (s.f). Grande. En *Diccionario de la lengua española*.
<https://dle.rae.es/grande?m=form>
- Rafael, A. (2008). *Desarrollo cognitivo de las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Universidad Autónoma de Barcelona, 1.
http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*. 3 (1), 29-50.
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Román, M., & Diez, E. (2009). *LA INTELIGENCIA ESCOLAR APLICACIONES AL AULA. Una nueva teoría para una nueva sociedad*. Editorial Conocimiento.
https://www.academia.edu/26764675/La_Inteligencia_Escolar
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las ciencias*, 2, 127-137.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Sternberg, R.J. (2015). *Information. Biography. Cornell College of Human Ecology*.
https://ecommons.cornell.edu/bitstream/handle/1813/40029/HD_RobertSternberg.pdf;sequence=1

TSP_EDUC_inicial_figari.randich.serrato

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

12%

2

repositorio.uap.edu.pe

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado