



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

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS
DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL DE
INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE SAN BORJA, LIMA**

Para optar al Título Profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Autores

GERALDINE STEFANI ATOCHE MENDOZA
CÓDIGO ORCID: 0000-0001-6080-8093

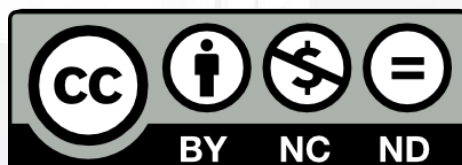
MARGARET SALOME CASTRO CORDOVA
CÓDIGO ORCID: 0000-0002-2775-4545

BETTSY CAYLA HUAMANPURA CANCHUMUNI
CÓDIGO ORCID: 0000-0002-9658-1369

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:

Geraldine Stefani

Apellidos:

Atoche Mendoza

Ciclo:

Verano 2023

Código UMCH:

71513351

N° DNI:

71513351

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, 3 de marzo de 2023



Firma

Declaración de autoría

PAT - 2023

Nombres:

Margaret Salome

Apellidos:

Castro Cordova

Ciclo:

Verano 2023

Código UMCH:

77337941

N° DNI:

77337941

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, 3 de marzo de 2023



Firma

Declaración de autoría

PAT - 2023

Nombres:

Betsy Cayla

Apellidos:

Huamanpura Canchumuni

Ciclo:

Verano 2023

Código UMCH:

72259342

N° DNI:

72259342

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, 3 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

GERALDINE STEFANI ATOCHE MENDOZA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Estrategias lúdicas para el desarrollo de las competencias del área de matemática en estudiantes de 5 años del nivel de inicial de una institución educativa privada de San Borja, Lima”**, 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
71513351	GERALDINE STEFANI ATOCHE MENDOZA	APROBADA POR UNANIMIDAD

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

MARGARET SALOME CASTRO CORDOVA, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Estrategias lúdicas para el desarrollo de las competencias del área de matemática en estudiantes de 5 años del nivel de inicial de una institución educativa privada de San Borja, Lima”**, 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
77337941	MARGARET SALOME CASTRO CORDOVA	APROBADA POR UNANIMIDAD

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

BETTSY CAYLA HUAMANPURA CANCHUMUNI, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Estrategias lúdicas para el desarrollo de las competencias del área de matemática en estudiantes de 5 años del nivel de inicial de una institución educativa privada de San Borja, Lima”**, 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
72259342	BETTSY CAYLA HUAMANPURA CANCHUMUNI	APROBADA POR UNANIMIDAD

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

A Dios por darme fortaleza en momentos difíciles, a mi Esposo e hijo quienes son mi motivo para avanzar en cada paso y me brindaron su amor incondicional y apoyo en todas mis decisiones profesionales, a mi Mamá por los valores que me inculcó, a mis compañeras de esta investigación quienes con su ayuda logramos terminar este arduo trabajo.

Margaret Salome Castro Córdova

Dedico mi trabajo de suficiencia profesional principalmente a Dios, por darme la fuerza necesaria por haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi esfuerzo y dedicación que se vio reflejado día a día. A mis padres y hermanas por motivarme a seguir hacia adelante. Finalmente, a Margaret y Bettsy porque cada una con sus valiosas aportaciones hicieron posible este proyecto.

Geraldine Stefani Atoche Mendoza

A Dios, porque gracias a su bendición y misericordia estoy cumpliendo los sueños que tuve cuando era niña, a mi padre, por ser mi fortaleza e inspiración. A mi mamá, a mis hermanas, a mis sobrinos y a mi pequeño Santiago. Finalmente, a Geraldine y Margaret, con quienes compartí gratos momentos a lo largo de esta investigación.

De corazón, espero estar haciéndolo bien y poder hacerlos sentir orgullosos.

Betsy Cayla Huamanpura Canchumuni

Agradecimientos

A Dios por brindarnos su guía en este camino profesional, a nuestras familias por su apoyo condicional, a nosotras mismas por nuestro esfuerzo y dedicación, a la Universidad Marcelino Champagnat por brindarnos la oportunidad de formarnos con principios y valores, a nuestros maestros por sus enseñanzas, dedicación y paciencia.



RESUMEN

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

ABSTRACT

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

Contenido

Introducción.....	10
CAPITULO I: Trabajo de suficiencia profesional	12
1.1 Título y descripción del trabajo.....	12
1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa.....	13
1.3 Objetivos del trabajo de suficiencia profesional.....	14
1.4 Justificación.....	14
CAPITULO II: Marco teórico.....	16
2.1 Bases teóricas del paradigma cognitivo.....	16
2.1.1 Paradigma cognitivo.....	16
2.1.1.1 Piaget.....	16
2.1.1.2 Ausubel.....	19
2.1.1.3 Bruner.....	22
.	
2.1.2 Paradigma Socio-Cultural-Contextual.....	25
2.1.2.1. Vygotsky.....	26
2.1.2.2 Feurstein.....	29
2.1.3. Teoría de la Inteligencia.....	31
2.1.3.1 Teoría Triárquica de la Inteligencia de Sternberg.....	31
2.1.3.2 Teoría tridimensional de la inteligencia.....	36
2.2 Paradigma Socio Cognitivo - Humanista.....	38
2.2.1 Definición y naturaleza del paradigma.....	38
2.2.2 Competencia: Definición y componentes.....	39
2.2.3 Metodología.....	41
2.2.4 Evaluación.....	42
2.3 Definición de términos básicos.....	44
CAPÍTULO III: Programación curricular.....	46

3.1 Programación general.....	46
3.1.1 Competencias del área.....	46
3.1.2 Estándares de aprendizaje.....	46
3.1.3 Desempeños.....	47
3.1.4 Panel de capacidades y destrezas.....	49
3.1.5 Definición de capacidades y destrezas.....	49
3.1.6 Procesos cognitivos de las destrezas.....	50
3.1.7 Métodos de aprendizaje.....	53
3.1.8 Panel de valores y actitudes.....	54
3.1.9 Definición de valores y actitudes.....	54
3.1.10 Evaluación de diagnóstico.....	56
3.1.11 Programación anual.....	58
3.1.12 Marco conceptual de los contenidos.....	59
3.2 Programación específica.....	60
3.2.1 Unidad de aprendizaje.....	60
3.2.2 Red conceptual de contenido de la Unidad.....	61
3.2.3 Actividades de aprendizaje.....	62
3.2.4 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.....	82
3.2.5 Evaluaciones de proceso y final de Unidad.....	84
3.3 Proyecto de aprendizaje.....	87
3.3.1 Programación de proyecto.....	87
3.3.2 Actividades de aprendizaje.....	94
3.3.3 Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.....	104
3.3.4 Evaluación final de proyecto.....	110
Conclusiones.....	112
Recomendaciones.....	113
Referencias.....	114

Introducción

La educación en la sociedad ha ido cambiando de manera significativa, debido a que actualmente está enfocada en brindar al estudiante una educación de calidad, donde este sea capaz de poner en práctica los conocimientos adquiridos, comunicándose de manera asertiva, resolviendo problemas y emitiendo opiniones críticas frente a temas que suceden en su entorno local y global. Sin embargo, se evidencia que para muchos estudiantes los medios tecnológicos se han convertido en una necesidad, generando en ellos una dependencia y evitando el contacto directo con su entorno. Si bien es cierto, la tecnología nos ha traído muchos beneficios y nos ha facilitado en algunos aspectos de la vida, pero si esta no es usada adecuadamente puede traer consecuencias negativas.

Bajo este contexto, urge una nueva estrategia de enseñanza y aprendizaje, por lo que el modelo educativo sociocognitivo-humanista nos proporciona aportes que contribuyen al desarrollo integral del educando, mediante el enfoque por capacidades, destrezas, competencias, habilidades y valores, originando una convivencia eficaz en la sociedad.

El aprendizaje por competencias permite a los estudiantes ser capaces de llevar el conocimiento adquirido a la realidad que los rodea. Es por eso, que la educación no solo debe enfocarse en el “saber”, sino, también en llegar a ser capaz de saber hacer y saber ser en la sociedad.

Actualmente, es necesario brindar una educación basada en las competencias ya que de esta manera el estudiante en un periodo de largo plazo logrará ser competente en diferentes aspectos de su vida. Por lo tanto, para desarrollar la competencia del área de matemática en niños de cinco años, se plantea esta propuesta didáctica utilizando juegos lúdicos, técnicas que ayuden a fortalecer las destrezas del niño, con el objetivo de conseguir conocimientos significativos a través del paradigma sociocognitivo.

Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1 Título y descripción del trabajo

Estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias del área de Matemática en estudiantes de 5 años del nivel de inicial de la institución educativa privada de San Borja, Lima.

Descripción del trabajo

Este trabajo se desarrolla en tres capítulos: el primero, contiene los objetivos (general y específico), la justificación del planteamiento del problema. Además, incluye un diagnóstico basado en las realidades pedagógicas, socioculturales y desarrollo del colegio educativo, esto es con el fin de proponer una respuesta a la necesidad identificada. El segundo capítulo presenta con amplitud y con detalle las bases científicas, los principales enunciados de los importantes investigadores de las teorías cognitivas del aprendizaje.

Para concluir, en el tercer capítulo se desarrolla la programación curricular, partiendo desde lo general a lo específico, tomando en cuenta la competencia “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” uno de los lineamientos que brinda el Ministerio de Educación del Perú para el nivel inicial en el área de Matemática, que será disgregada en sus elementos constitutivos y detallada en los diferentes documentos de programación ,como el panel de capacidades, destrezas, el panel de valores y actitudes, los procesos cognitivos, etc. Todo esto, se concreta en la programación de unidad, actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones, las que se encuentran articuladas entre sí, guardando una perfecta lógica y relación con las competencias.

1.2 Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa está situada en el distrito de San Borja, en una calle transitada, con un estatus socioeconómico alto. Alrededor se observan campos de áreas verdes y juegos

variados para niños; así como un campo deportivo con disponibilidad para hacer actividades deportivas, casetas de serenazgo, bodegas, supermercados y mercados. Cuenta con cámaras de vigilancia en los exteriores del centro educativo.

La institución brinda los servicios del nivel inicial a 120 niños. Cuenta con: área de juegos, espacios de descanso y de higiene, un patio amplio, sala de cómputo (computadoras e internet), aula de psicomotricidad, comedor y departamento psicológico. Las aulas son amplias e iluminadas, cada clase cuenta con un máximo de 15 niños.

Por otro lado, la mayor parte de padres de familia son constituidos, pero hay familias disfuncionales que mantienen relaciones apropiadas por el bienestar de sus hijos. Algunos cumplen los acuerdos del centro educativo. Sin embargo, existen padres que muchas veces no participan en las reuniones, por motivos laborales o de salud, es por ello que los estudiantes en su mayoría son acompañados en distintas actividades por un tutor (nana, abuela, etc.). Los niños del aula de 5 años, en el área de matemática, presentan dificultades en establecer relación con objetos de su entorno, correspondencia, seriaciones, conteo, expresión matemática y resolución de problemas. Todo ello, debido a que no contaban con estimulación previa para el desarrollo de las habilidades matemáticas, y los materiales eran escasos en la realización de las actividades.

1.3 Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

1.3.1 Objetivo general

Proponer estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias del área de matemática en estudiantes de 5 años del nivel de inicial de una institución educativa privada de San Borja.

1.3.2 Objetivos específicos

Diseñar sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la competencia del área de Matemática “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en estudiantes de 5 años del nivel inicial de una institución educativa privada de San Borja, Lima.

1.4 Justificación

Los cambios generados por la globalización traen como consecuencia que muchos estudiantes sean dependientes de la tecnología, lo cual evita que este puede interactuar directamente con su entorno. Se considera que estos cambios han afectado de manera crítica a los niños de la primera infancia, trayendo consigo déficits en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los estudiantes de cinco años. Además, tomando en cuenta el diagnóstico de los estudiantes se evidencia que los problemas que presentan referente al área de matemática son debido a la no estructuración de las habilidades. Es decir, que los niños realizan sus actividades de forma mecánica, impidiendo el desarrollo del pensamiento lógico y reflexivo.

Es importante resaltar que, a pesar del sacrificio de los padres, no fue posible alcanzar los estándares previstos, debido a que estos no cuentan con la información suficiente, ni con los materiales necesarios para trabajar las actividades del área de matemática, de igual manera, dichas deficiencias se repetían en las aulas de clase. En el último periodo escolar, luego de la recolección de datos sobre el aprendizaje, se comprobó que los estudiantes presentan déficit en su pensamiento lógico matemático, por lo tanto, urge reformular las actividades matemáticas, incluyendo nuevas estrategias metodológicas que favorezcan a los estudiantes en el ciclo escolar.

Sin embargo, los docentes también necesitan capacitarse en nuevas estrategias y recursos educativos que puedan servir al desarrollo de las capacidades y habilidades de los estudiantes y así, puedan dar el uso adecuado de estas para aplicarlas en las sesiones de aprendizaje.

Por otro lado, ante el entorno descrito, el presente trabajo de suficiencia profesional plantea estrategias con actividades lúdicas, con sesiones de aprendizaje que fomentan el trabajo en equipo como los padres de familia y profesores, desenvolvimiento individual, creatividad, solución de problemas e interacción social y aprendizaje significativo.

Por consiguiente, esta propuesta brinda estrategias innovadoras y recursos metodológicos que ayudarán a los docentes de educación inicial a desarrollar el pensamiento matemático de los niños, mediante la realización de actividades con materiales lúdicos y fichas de trabajo, de acuerdo al enfoque por competencias y las habilidades cognitivas.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1. Paradigma cognitivo

El paradigma cognitivo estudia la mente y la conducta. Explica cómo el ser humano aprende; también explica las capacidades, destrezas y habilidades. Para este paradigma, el alumno es considerado como una persona activa, capaz de procesar conocimientos, otorgándole significado y sentido a los conceptos aprendidos. Por otro lado, el docente es reconocido como mediador que imparte los contenidos y sirve de apoyo en el aprendizaje del estudiante (Latorre, 2022a).

Por lo expuesto, se comprende que para el paradigma cognitivo el docente actúa como mediador, de esta forma el estudiante percibe los contenidos impartidos para construir su propio aprendizaje. Por otro lado, el paradigma tradicional considera al estudiante como un ser pasivo, que solo recepciona la información brindada por el docente, considerado como un artesano que impone los conocimientos a impartir.

A continuación, se presentarán los planteamientos de los mayores exponentes de este paradigma: el aprendizaje constructivo de Piaget, el aprendizaje significativo de Ausubel, y el aprendizaje por descubrimiento de Bruner.

2.1.1.1 Jean Piaget

Jean Piaget nació en Neuchâtelel, el 9 de agosto de 1896. Estudió Biología en la Universidad de Neuchâtel, luego Filosofía y finalmente Psicología. Sus obras fundamentales son *Nacimiento de la inteligencia en los niños* (1936), *Seis estudios de psicología* (1964), *Psicología de la inteligencia* (1966) y *Estudios de psicología genética* (1973). Sus

investigaciones sobre el desarrollo cognitivo y evolutivo del infante son de gran influencia en la psicología educativa. Falleció en Ginebra el 16 de septiembre de 1980 (Fau, 2011).

Según Latorre (2022a), Piaget describe el desarrollo del conocimiento como una construcción que se da desde el nacimiento de un niño hasta los doce años a más. A continuación, se especificarán los tres procesos involucrados en la formación de la estructura mental:

- **La asimilación**, sucede cuando el infante obtiene información de su entorno y la agrega a sus esquemas conceptuales existentes.
- **La acomodación**, es un proceso que permite la modificación de las representaciones mentales, considerando la nueva información.
- **El equilibrio**, es la armonía en el estado mental que surge luego de haber logrado la acomodación definitiva entre los esquemas existentes y los recientes.

Piaget distribuye en cuatro estadios el desarrollo de la lógica del niño, los cuales son: sensorio-motriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales.

Tabla 1

Los cuatro estadios de Jean Piaget

Estadios	Explicación
Periodo sensoriomotriz (0 a 2 años)	En esta etapa, la atención se centra en las interacciones físicas del infante con el entorno. El desarrollo cognitivo se construye mediante el juego experimental, que es el resultado de la interacción con el ambiente.
Periodo preoperacional (2 a 7 años)	En este estadio los niños desarrollan el egocentrismo, el aprendizaje del lenguaje y el juego simbólico. Además, es en este estadio donde

	los niños empiezan a sentir empatía, aunque buscan experimentar reflexiones más abstractas.
Periodo de las operaciones concretas (7 a 12 años)	Los niños en este periodo necesitan desenvolverse en situaciones que involucren acciones y manipulaciones no abstractas, para generar pensamientos concretos.
Periodo de las operaciones formales (12 años a más)	En este periodo las personas desarrollan la capacidad de utilizar la lógica para elaborar conclusiones abstractas, por lo que ya es posible usar el pensamiento hipotético-deductivo.

Según Piaget (1991, como se cita en Vergara, 2020), la fase preoperacional es el comienzo del razonamiento verbal, el juego simbólico, la imitación, así como de las imágenes mentales y otras formas de función simbólica. El pensamiento infantil es preactivo, lo que significa que los niños son expertos en el uso de la lógica y la transformación, combinación y separación de ideas. El desarrollo en los infantes se basa en la construcción de experiencias del mundo a través de adaptaciones apropiadas a momentos (específicos) en los que se dispone del pensamiento lógico. Asimismo, al final de este periodo los infantes son capaces de representar eventos y objetos en su mente (semiótica funcional) y participar en juegos simbólicos. El modelo de cognición propuesto por Piaget es esencial para la realización de este trabajo, ya que expone el desarrollo de las estructuras mentales en tres procesos, asimilación, acomodación y equilibrio.

Por lo tanto, con este trabajo se busca en primer lugar, desarrollar sesiones basadas en los conocimientos previos de cada niño para las distintas actividades, que permitan el desarrollo de una buena percepción. En segundo lugar, promover el uso de materiales concretos y la exploración del entorno mediante el manejo de los cinco sentidos a fin de que el estudiante

adquiera un mejor aprendizaje. Y, en tercer lugar, trabajar el conflicto cognitivo para generar nuevos retos.

2.1.1.2 Ausubel

David Paul Ausubel nació en Brooklyn en 1918, fue médico y psicólogo, logró su doctorado en psicología del desarrollo en la Universidad de Columbia. Fue premiado debido a sus aportes a la psicología de la educación por la Asociación Americana de Psicología. Falleció en el 2008, a los 89 años de edad (UNAM, 2008).

Ausubel (1968, como se cita Latorre, 2022b) menciona que "el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe" (p. 1). Por ello, para realizar el desarrollo de orientación al conocimiento, es fundamental conocer la forma cognitiva del niño para cerciorarse de cuán extenso son los conceptos y proposiciones que posee. Asimismo, este proceso permite acceder a los saberes previos del estudiante a través de estrategias metacognitivas. Es decir, que frente a un nuevo tema los niños vienen con conocimientos anteriores que fueron adquiridos en base a experiencias, por lo que es necesario sacarlos a relucir y usarlos a favor de su aprendizaje.

Según Sylva (2009), el aprendizaje significativo nos ayuda a identificar las habilidades, destrezas y valores que poseen los estudiantes para ser empleados dentro del marco educativo, lo cual posibilita conectar la información previa con los nuevos conceptos.

(Latorre, 2022b) Ausubel plantea dos tipos de aprendizaje:

- . **El aprendizaje memorístico - mecánico:** Este tipo de aprendizaje ocurre cuando se introduce un nuevo concepto a los conocimientos previos sin ninguna correspondencia lógica. Sin embargo, existe un momento donde este aprendizaje memorístico resulta

necesario, pero mientras más crece el conocimiento, es más indispensable enlazar la información nueva con la que se tenía anteriormente.

- a. **El aprendizaje significativo:** Es el proceso cognitivo que se fusiona con la estructura cognitiva del niño para desarrollar la adquisición de nuevos conocimientos. También se hace mención que el aprendizaje parte de lo que el estudiante ya sabe y así construye sus propios conocimientos.

Ausubel señala que existe una diferencia entre el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje receptivo. La primera ocurre cuando el contenido principal que se está aprendiendo no se le presenta al estudiante de manera definitiva, sino que el estudiante debe encontrarlo y adaptarlo. Este aprendizaje activo no siempre tiene sentido. Por otro lado, el segundo aprendizaje ocurre cuando los estudiantes reciben el contenido en su forma final dada por el docente, lo asimilan y lo procesan de acuerdo con sus estructuras cognitivas. De igual forma, el aprendizaje receptivo puede ser importante si se logra generar conflictos cognitivos en los estudiantes (Latorre, 2022b).

En este modelo de paradigma, el autor propone algunas condiciones para obtener un excelente desarrollo del conocimiento significativo en el educando:

- . **Motivación.** Se entiende como la predisposición de los estudiantes por aprender, generando en ellos una motivación intrínseca. Por otro lado, también se considera que los docentes son los que impulsan a los estudiantes a tomar acciones o mantener ciertos comportamientos con la finalidad de que logren sus metas mediante el aprendizaje significativo.
- a. **Recojo de saberes previos.** Para la recopilación de saberes previos de los estudiantes, es importante averiguar lo que el niño sabe respecto a un tema determinado. Por ello,

se define como la información almacenada en la memoria del individuo, que adquirió en base a sus experiencias.

- b. **Significatividad lógica.** Consiste en brindar materiales y contenidos, desde una secuencia lógica y organizada para generar la construcción de nuevos conocimientos. Sin embargo, no es solo el contenido lo que importa, también es la forma en la que se imparte.
- c. **Significatividad psicológica.** Nos habla de cómo los estudiantes conectan sus conocimientos previos con los nuevos. Por ello, se busca que el aprendizaje sea significativo y a su vez duradero, de igual manera, los materiales que se empleen en las actividades deben tener una finalidad psicológica (Latorre, 2022b).

Latorre (2017), menciona que Ausubel plantea tres tipos de aprendizaje que guardan relación con los nuevos saberes que adquieren los estudiantes (como se cita en Arenales et al., 2022).

- . **Aprendizaje por representaciones.** Simboliza el significado a objetos, imágenes, signos o símbolos.
 - a. **Aprendizaje por concepto.** Los conceptos son estructuras o imágenes mentales, donde las experiencias manifiestan la interacción con el entorno.
 - b. **Aprendizaje por proposiciones.** En este aprendizaje se busca entender la significancia de palabras, a través de la combinación de esta para formar una oración, de tal manera que se genere un significado compuesto. Es decir, que las palabras separadas tienen un significado diferente como cuando se une con más palabras y se forma una oración.

Los aportes de Ausubel nos permitirán generar aprendizajes significativos en los estudiantes, partiendo de sus conocimientos previos. Asimismo, el material que se elabore y

utilice debe ser motivador y apto para niños considerando sus necesidades y habilidades. Dicho aporte será empleado en las sesiones de aprendizaje, específicamente en las estrategias de motivación, siendo así, en la recopilación de saberes previos que se realiza mediante la lluvia de ideas, dinámicas, juegos, preguntas en el manejo de actitudes, emociones y valores a través del uso de materiales concretos o fichas de trabajo, los cuales serán realizados cuidadosamente.

2.1.1.3 Bruner

Jerome Seymour Bruner nació en New York el 1 de octubre de 1915. Realizó sus estudios de psicología en Duke University. Obtuvo reconocimientos como el premio Balzan debido a su contribución para entender la mente humana. Falleció en el 2016, a los 101 años (Abarca, 2017).

Una de las propuestas de Bruner es la teoría del aprendizaje por descubrimiento, donde enfatiza que lo más importante es la estructura creada en el proceso de aprendizaje. Por ello, nos dice que aprender es reorganizar o transformar datos de una manera que nos permita ir más allá.

Las investigaciones de Bruner sobre cómo cada individuo desarrolla el aprendizaje se basan en los planteamientos de Vygotsky, Piaget y Ausubel. Asimismo, menciona que el niño actúa como protagonista en el proceso de su aprendizaje: selecciona la información, la elabora y planifica de manera peculiar. Señala que, a través del descubrimiento, se impulsan las ganas de aprender generando la curiosidad del niño. También resalta la importancia de la experimentación, la observación, la reflexión, porque con ello el estudiante integra la información a sus conocimientos previos.

De acuerdo con Latorre (2022c), en el aprendizaje por descubrimiento se encuentran principios, tales como la inteligencia real (lo que uno aprende por sí mismo) y el significado (efecto de la creatividad) que se le otorga a la información. El descubrimiento propicia la

retención de los recuerdos en la memoria en un corto plazo, para que esto sea óptimo es necesario que el entrenamiento de las estrategias de descubrimiento y la relación profesor - estudiante favorezca (la adquisición de los conocimientos que se van aprendiendo y la motivación intrínseca).

Bruner también desarrolló la metáfora del andamiaje.

La metáfora del andamiaje consiste en que el profesor le da el apoyo de acuerdo al nivel donde se encuentre el estudiante, brindándole poco a poco más retos de lo simple a lo complejo. En este proceso, el docente debe brindar los aprendizajes necesarios para que ellos por sí mismos, generen los conceptos propuestos para cada actividad.

De esta manera, las ventajas de esta metáfora en el aprendizaje, es que se busca en todo momento que el individuo se convierta en protagonista de su aprendizaje, por lo cual el docente cumple la labor de ser el mediador. Además, los contenidos están diseñados y adaptados al contexto social, lo cual permite despertar el interés por aprender más. La aplicación de esta teoría, requiere de una metodología que genere el trabajo individual y cooperativo; para propiciar en el niño la autonomía, creatividad, libertad de pensamiento, etc (Latorre, 2022c).

La función del maestro es guiar a los alumnos a través de varias informaciones de un solo tema, con el fin de desarrollar sus habilidades, destrezas y su comprensión de lo que está aprendiendo. Cabe resaltar que el objetivo de este principio es explicar la forma en que se puede ayudar a los individuos a aprender y desarrollarse en un contexto distinto.

Por otro lado, Perdomo (2019) detalla que el aprendizaje por instrucción tiene cuatro principios básicos.

- a. Motivación.** Resalta la importancia de preparar al alumno en su aprendizaje conservando su interés por aprender a partir de las siguientes razones:

- La curiosidad innata que posee el individuo.
- En el desarrollo de las destrezas y competencias, que permiten al individuo expresarse y destacar en determinadas actividades.
- Reciprocidad, dando importancia en realizar actividades de manera conjunta.

b. Estructuración: El estudiante comprende la estructura principal de los contenidos, de tal manera que los pueda relacionar significativamente. Para que se realice la estructuración cognitiva se deben considerar estos principios:

- El aprendizaje debe originar un esquema global.
- Presentar la información adecuada para una mejor comprensión.
- Las transferencias deben contener información positiva para desarrollar mejores relaciones significativas.
- Poner en práctica el aprendizaje.

c. Secuenciación: La coherencia de la información depende del orden de los contenidos. Por ello, se debe seguir una secuencia de tres estadios considerando la edad del niño.

- Estadio enactivo, donde los hechos representan el conocimiento y los estudiantes aprenden con materiales reales, imitando y manipulando objetos.
- Estadio icónico, donde los niños se imaginan cosas sin tenerlas, sustituyéndolos por una imagen poco simbólica o visual. Esto se muestra en el uso de dibujos y fotografías.
- Estadio simbólico, en donde las experiencias se expresan mediante términos lingüísticos.

d. Principio de reforzamiento. Los conocimientos tienen importancia a través del ejercicio y el reforzamiento, es decir, que, al aprender un tema determinado, se requiere repetirlo una y otra vez. Sin embargo, a medida que el tema se va realizando, la dificultad aumenta y los conceptos se reformulan.

La propuesta de Bruner es de vital importancia para diseñar nuestra programación y ejecutar los contenidos y las actividades brindando de manera coherente la información. Asimismo, este modelo teórico se verá reflejado en nuestras sesiones de actividades, haciendo uso de materiales concretos, y así fomentar una motivación extrínseca en los estudiantes.

2.1.2 Paradigma socio-cultural - contextual

La propuesta de este paradigma surge desde la revolución rusa en 1917. Román y Díez (2009) mencionan que existen tres actores fundamentales para el desarrollo del aprendizaje: **el contexto cultural, el mediador y el estudiante**; el primero, es el escenario donde el estudiante se desenvuelve con su entorno, asimismo, es estimulado para adquirir su aprendizaje y desarrollar valores-actitudes-estrategias; el segundo, se relaciona con padres de familia, compañeros o docentes que facilitan instrumentos y actividades para que el estudiante adquiera conocimientos; y el tercero, es el estudiante que al interactuar con su entorno, lleva a cabo un aprendizaje social, para después procesar los conocimientos ya adquiridos y apropiarse de ellos. Con la ayuda brindada por el mediador se efectúa en este proceso el progreso de las capacidades, habilidades, competencias y destrezas.

2.1.2.1 Vygotsky

Lev Vygotsky nació en Bielorrusia. Se nombró licenciado en derecho en la Universidad de Moscú y realizó sus estudios en Lingüística, Psicología y Filosofía. Las obras más importantes de Vygotsky fueron *Pensamiento y Lenguaje (1962)*, *Mind in society: The development of higher psychological processes (1978)* y *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores (1987)*. El aporte que dejó a la educación es el desarrollo de la teoría cultural-histórica. Falleció en 1934, a causa de la tuberculosis (Vergara, 2019).

Para Vygotsky, el aprendizaje humano se desarrolla a través de la interacción social, es así que los docentes cumplen la función de mediadores. El niño desarrolla su inteligencia

cuando recibe más estímulos. Por ello, en este paradigma hay un doble proceso de aprendizaje donde el niño se relaciona con la sociedad y luego hace suyo el aprendizaje adquirido. Según el autor, la interacción social es importante debido a que el lenguaje, pensamiento, emociones, memoria, entre otros; se conciben a partir de la interacción del niño con su entorno. Por ello, se considera que la sociabilidad permite al infante desarrollarse cognitivamente. Asimismo, expresa que se aprende a través de las experiencias con las demás personas, permitiendo al estudiante construir sus propios conocimientos, estos conceptos se adaptan a lo que ya tienen almacenado, generando un aprendizaje significativo (EIDLE, 2018).

Latorre (2016) menciona que el educando puede usar instrumentos (por ejemplo, los signos son los mediadores en la cultura de las personas, siendo estos el lenguaje, la escritura, etc.), y herramientas vienen a ser los materiales u objetos concretos que se emplean, dándole un cambio al realizar trabajos o al usar las TIC) para cambiar su contexto social. Vygotsky en sus investigaciones menciona que las personas canalizan su atención, moderan sus comportamientos o conductas y estructuran su memorización consciente mediante el apoyo que reciben por parte de los instrumentos y herramientas (como se cita en Aramburú et al., 2022).

Vygotsky expone que la ley de doble formación ocurre en la repetición de funciones durante el desarrollo cultural, primero sucede a nivel social y después a nivel individual. El primero, acontece la formación interpersonal, que se da mediante la relación con las demás personas. Mientras que en el segundo ocurre la formación intrapsicológica, que se da en el interior del niño (Latorre, 2022d).

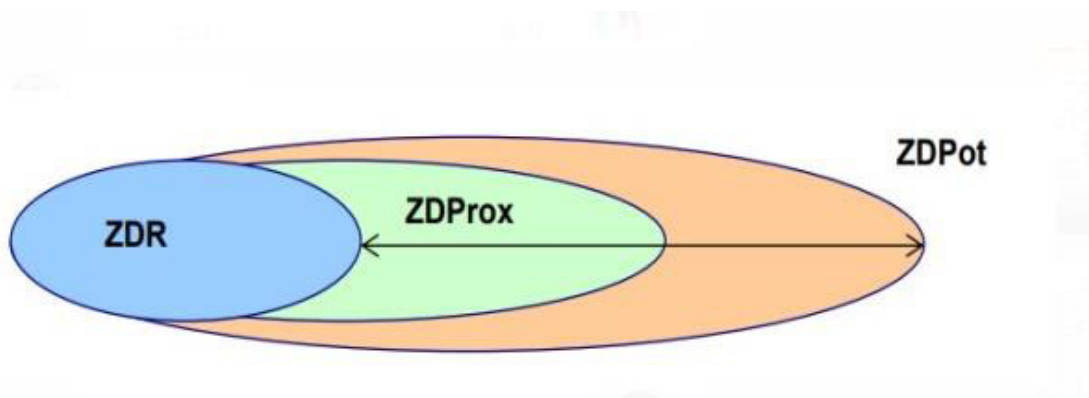
Formación interpsicológica	Formación intrapsicológica
El aprendizaje pensamiento - lenguaje se adquiere mediante la práctica de interacción social.	El individuo realiza una interiorización de los conceptos aprendidos a través de la socialización.

Según Trujillo (2017). Vygotsky introdujo el criterio de Zona de Desarrollo Próximo, que se encuentra entre la zona de capacidad de desarrollo real y la zona de desarrollo potencial. En la zona de desarrollo próximo, el docente cumple el rol de mediador entre el saber sociocultural del entorno y los procesos de apropiación de los estudiantes; por ello, el agente mediador debe propiciar el desarrollo de los aprendizajes a través del sistema de andamiaje flexible y la creación de diferentes estrategias dinámicas que le permitan al estudiante cambiar sus representaciones internas y su funcionamiento.

Vygotsky presenta tres etapas del aprendizaje:

Figura 1

Zonas de desarrollo



(Tomado de Latorre, 2022d, p. 10).

Zona de Desarrollo Real	Es un conjunto de funciones donde la conducta de una persona está tan interiorizada y fijada en un esquema mental que puede realizarla por sí misma sin el apoyo de nadie.
Zona de desarrollo próximo	Son acciones que el infante puede realizar con la ayuda de otras, pero gracias a esta reciprocidad, el niño aprende a desarrollarse de forma independiente.
Zona de desarrollo potencial	Representa la función que se está desarrollando y determina la probabilidad de que un estudiante deba lograr una meta de aprendizaje establecida con el apoyo de un maestro o compañero de clase.

(Adaptado Latorre, 2022d, p. 9)

Vigotsky contribuyó de manera exponencial a la educación, por ello, se ha tomado como referente para el desarrollo de la presente propuesta didáctica que está dirigida a niños de cinco años. Sus aportes son reflejados en las sesiones propuestas, donde se propicia el trabajo en equipo, la socialización con sus pares por medio de actividades motrices. Asimismo, se busca generar situaciones donde los estudiantes puedan aprender uno del otro.

2.1.2.2 Feuerstein

Reuven Feuerstein nació en 1921 en Rumania. Publicó libros y más de 80 artículos en revistas especializadas y no especializadas. Tuvo la idea de que la enseñanza puede ser guiada y el intermediario, tenía un papel importante en el proceso.

Para Feuerstein (1993, como se cita en Latorre, 2022e), el individuo desarrolla su inteligencia de acuerdo con la riqueza cultural del entorno en el que se desenvuelve. Asimismo, señala que el aprendizaje resulta a través de la interacción entre la persona y su entorno.

Feuerstein investiga a detalle la peculiaridad que debe tener un medio social para beneficiar la capacidad cognitiva. Por ello, señala que la interacción de los padres de familia y docentes con el estudiante es fundamental para el aprendizaje, ya que esta interacción se transforma en un estímulo que motiva a su aprendizaje.

Asimismo, menciona que el proceso de la estructura cognitiva de cada persona se logra a través de diferentes guías: familiares, maestros, compañeros, etc. El docente actúa de mediador entre el estudiante y el mundo, proporcionando conocimientos culturales, históricos, científicos, morales y sociales; con el objetivo de desarrollar una inteligencia capaz de integrarse a los constantes cambios del mundo actual, resolviendo retos a pesar de las dificultades. Por lo tanto, es necesario la formación de personas competentes, críticos y flexibles (Latorre, 2022e).

Por otra parte, (Martínez, 2017), menciona que cuando el estudiante y el docente interactúan comparten valores culturales, desde sus estímulos y experiencias. Posteriormente, estos estímulos son concebidos de manera significativa en la cognición del educando. En este sentido, estas interacciones favorecen su desenvolvimiento social, siendo competentes y capaces de asumir retos (como se cita en Challco et al., 2022).

Otra de las propuestas de Feuerstein (1980) es la modificabilidad intelectual, que supone un conjunto de procesos que modifican la capacidad cognoscitiva del educando. Por ello, considera que la presencia del docente es fundamental para guiar a los estudiantes con problemas de aprendizaje, permitiéndole transformar sus estructuras cognitivas. En esta mediación la enseñanza se imparte de forma activa, por lo que el mediador debe saber emplear metodologías adecuadas para generar el interés de aprender en; de esta manera el aprendizaje será significativo y funcional. Además, para efectuar esta transformación es necesario tener presente el principio de la plasticidad cerebral que dispone el infante para generar el cambio en

la estructura mental, creando así la sinapsis mediante la cual el sistema de aprendizaje se lleva a cabo (como se cita en Challco et al, 2022).

Esta teoría propuesta por Feuerstein se basa en cinco principios (Latorre, 2022e):

- La modificabilidad del individuo, es propia de sí mismo.
- Para que la modificación cognitiva del individuo sea eficaz, es necesario que se ponga en práctica conductas y hábitos positivos.
- El mediador es capaz de producir modificaciones en la persona.
- Yo soy una persona que debe y puede ser transformada.
- La sociedad y las actitudes de prácticas y normas sociales son modificables.

Orrú (2003) menciona que Feuerstein tenía una fijación directa con los test que miden la capacidad intelectual del individuo, ya que consideraba que estos test no tomaban en cuenta las experiencias negativas o traumáticas que las personas evaluadas habían vivido y que eso se convirtió en un impedimento para demostrar su potencial. Por ello, creó el Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI).

Como señala Velarde (2008), el PEI es un medio destinado a modificar estructuras cognitivas que no funcionan de modo adecuado a la edad y no permite el desenvolvimiento propio como individuos competentes. Está basado en la conceptualización de la inteligencia, y menciona tres periodos importantes: Funciones cognitivas potencialmente defectuosas, mapa cognitivo-metacognición y Teoría del desarrollo cognitivo (como se cita Latorre, 2022e).

En el presente trabajo, se tomará los aportes de Feuerstein para el desarrollo de estrategias metodológicas con el fin de promover el aprendizaje de cada estudiante, ya que con

el apoyo de un mediador son capaces de aprender de forma independiente. Por tanto, es importante usar herramientas de evaluación a través de la aplicación de los procesos de aprendizaje en las sesiones de actividades, debido a que se debe medir el nivel de conocimiento y dar respuesta a las dificultades que presenta el alumno.

2.1.3. Teoría de la inteligencia

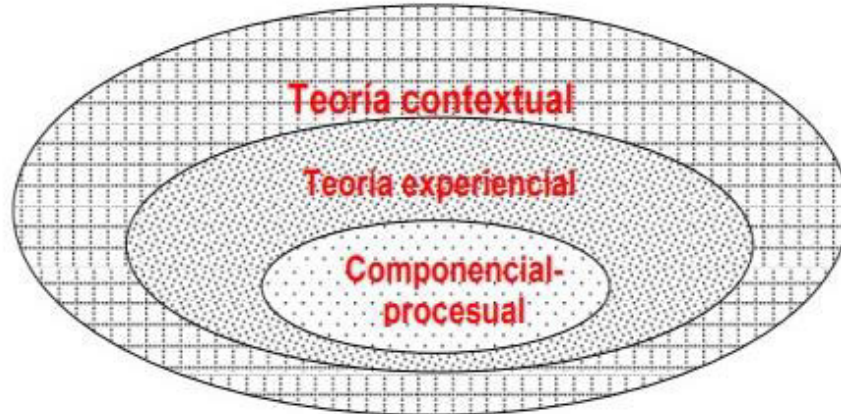
2.1.3.1 Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

En Estados Unidos, el 8 de diciembre, nació Robert Jeffrey Sternberg. Fue un Psicólogo cognitivo, y se encuentra entre los cien psicólogos más destacables del siglo XX. El principal aporte en el campo de la psicología es la teoría triárquica de la inteligencia, en la que se sustentan tres tipos de inteligencia: analítica, creativa y práctica (Rodríguez, 2020).

Sternberg (1987) interpreta la mente como una entidad dinámica, activa, capaz de procesar y modificar la información recibida a través de una serie de procesos mentales basados en las propias experiencias. Asimismo, se define como la capacidad de adaptarse en distintos entornos, Sternberg presenta la teoría triárquica, en tres subteorías (como se cita en Latorre, 2022f):

Figura 2

Triarquía de la inteligencia de Sternberg



(Tomado de Latorre, 2022f, p. 1)

Prieto y Sternberg (1991) exponen la teoría triárquica, con el propósito de explicar la inteligencia:

- a. **Teoría contextual.** Explica la importancia de aplicar los componentes de la inteligencia en situaciones diarias. Sternberg señala que existen tres mecanismos fundamentales donde el sujeto se relaciona con el contexto.
 - Adaptación: transforma las funciones cognitivas, conductuales y afectivas, para propiciar un ambiente que se ajuste a las necesidades e intereses del individuo.
 - Selección: desestima las condiciones desfavorables y escoge otro ambiente donde las condiciones estén en relación con las necesidades y capacidades del sujeto.
 - Modelado: existen ocasiones donde el sujeto no se relaciona con su ambiente y no tiene posibilidades de escoger otro, por lo que requiere modelar las condiciones y adaptarlo de acuerdo con sus exigencias.

b. Teoría experiencial. A menudo el individuo se enfrenta a nuevas situaciones, pero conforme va apoderándose de experiencias, es capaz de dominarlas. Desde el punto de vista de la teoría triárquica señala que existen dos momentos que contribuyen al aprendizaje del individuo:

- Enfrentamiento a nuevas situaciones: la inteligencia se mide en la capacidad que dispone el individuo al enfrentarse a estas situaciones, lo cual determina que el individuo es capaz de realizar tareas y responder con soluciones inmediatas frente a los problemas.
- Automatización de la información para interiorizar el aprendizaje: libera los componentes de la inteligencia para ser empleados en determinadas situaciones, está enlazada con la capacidad del individuo.

c. Teoría componencial. Sternberg (1991) vincula esta teoría con la capacidad analítica, donde facilita dividir problemas y encontrar soluciones que no se pueden observar a través de ciertos procesos de pensamiento, tales como:

- Los metacomponentes. Son los procesos operativos que sirven para planificar y decidir alguna actividad. A la vez, guía a la mente cómo actuar.
 1. Reconocer y definir un problema. Es una característica que diferencia a los individuos normales de los deficientes que requieren explicaciones más detalladas para un mejor aprendizaje.
 2. Seleccionar una serie de componentes de orden inferior para resolver la tarea. Considera que los componentes son importantes para dar respuesta a un problema determinado.
 3. Formar y seleccionar las estrategias más apropiadas y eficaz para combinar los componentes. Consiste en buscar posibles alternativas para lograr una respuesta adecuada de acuerdo con la dificultad de las tareas.

4. Selección de una o más representaciones u organizaciones de la información. La selección de este proceso puede propiciar la eficacia de la estrategia empleada.
5. Localización de las fuentes y recursos necesarios para ejecutar una tarea. El individuo selecciona las estrategias que le servirán para resolver problemas de manera eficiente.
6. Control en la ejecución de la tarea. Es necesaria una evaluación de lo que se ha hecho, lo que se está haciendo y lo que se hará en un futuro.

- **Componentes de rendimiento.** Se define como procesos de orden inferior que ejecutan lo que los metacomponentes mandan. Los procesos de este componente se diferencian:

1. Codificar. Reconocer las características de un estímulo usando la información existente.
2. Inferir. Fijar relaciones entre los estímulos.
3. "Mapping". Definir relaciones entre relaciones
4. Aplicar las inferencias a situaciones nuevas
5. Comparar. Precisar las mejores alternativas para resolver una dificultad.
6. Justificar. Cuestionar si la respuesta seleccionada es la mejor opción para el problema.

c. **Componentes de adquisición - retención y transferencia:** aspectos utilizados para obtener nueva información, recapitular lo que ya existe y transmitir lo aprendido. El autor da importancia a tres componentes principales:

1. Codificación selectiva, se basa en ubicar y usar los datos importantes para solucionar una dificultad.

2. Combinación selectiva, constituye la información completa dentro de una estructura agrupada.
 3. Comparación selectiva, es unir los conocimientos previos con la información nueva, con el objetivo de brindarle significado.
- d. **Interrelación de los componentes:** Sternberg considera que la interrelación de los componentes permite identificar el lugar donde se generan los déficits que producen una deficiencia mental en los alumnos. Por ello, se requiere precisar el déficit para diseñar un programa para favorecer el rendimiento escolar. Asimismo, indica que obtener la información descompone la retención y la transferencia, siempre y cuando los tres componentes estén ligados con los metacomponentes.

En esta propuesta didáctica se busca utilizar recursos e instrumentos para fomentar aprendizajes adecuados en nuestros estudiantes, y el incremento de la habilidad cognitiva en distintos espacios de su entorno. Sin embargo, la teoría triárquica también nos ayudará a identificar las destrezas, competencias, actitudes valores, capacidades a través de la implicación de las sesiones de aprendizaje.

2.1.3.2 Teoría tridimensional de la inteligencia

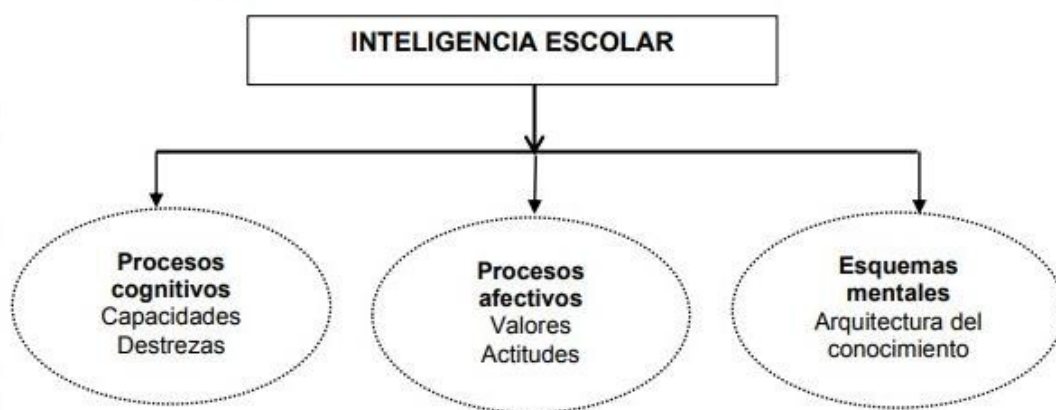
Martiniano Román Pérez es catedrático en la facultad de educación de la Universidad Complutense de Madrid. Es psicólogo y filósofo, además tiene un doctorado en pedagogía. Sus investigaciones más emblemáticas están focalizadas en el desarrollo de capacidades, valores y arquitectura del conocimiento (Román y Díez, 2009a).

Eloísa Díez Lopez es docente en la Universidad Complutense de Madrid, es licenciada en ciencias de la educación, además posee un doctorado en psicología. Sus investigaciones están orientadas en programas de mejora de la inteligencia y desarrollo de capacidades (Román y Díez, 2009a).

Roman y Diez (2009a) acreditan que la teoría de la inteligencia está conformada por tres componentes principales de la inteligencia escolar:

Tabla 3

Inteligencia escolar



(Tomado de Latorre, 2022g, p. 1).

- **Inteligencia cognitiva.** En el desarrollo del aprendizaje del estudiante se complementan las capacidades, destrezas y habilidades. Los autores definen estos conceptos del siguiente modo:
 - . Capacidades. Se define como una habilidad general de naturaleza cognitiva, que emplea el estudiante en su aprendizaje, por lo tanto, se considera fundamental para convertirse en una persona competente.
 - a. Destrezas. Se comprende como una habilidad definida de carácter cognitivo que el sujeto aplica en su aprendizaje. Una capacidad está conformada por un conjunto de destrezas.
 - b. Habilidades. Se considera como un componente importante que dispone el estudiante, lo cual puede o no ser usado. Se llevan a cabo mediante los procesos mentales, de tal manera que el mediador es el responsable de activarlos y

propiciar su desarrollo en los estudiantes. Es conveniente mencionar que a las habilidades generales se les denomina como capacidades, y a las específicas se les conoce como destrezas.

- **Inteligencia afectiva.** Latorre (2014) expresa que los valores se desarrollan por la influencia de los contenidos, la metodología, los trabajos grupales, las normas, el ambiente escolar y el ejemplo que se recibe de las personas. En otras palabras, las actitudes tienen un desarrollo mediante las técnicas metodológicas y métodos de aprendizaje.
- **Arquitectura mental.** Es la agrupación de los esquemas mentales, reservados correctamente y aptos para ser usados en cualquier momento, por ello, es fundamental analizar la manera en cómo se adquieren los esquemas y cómo es que se reserva en la memoria a largo plazo. Asimismo, se considera que los contenidos deben estar expuestos a los estudiantes de forma global, sistemática y sintetizada. En este sentido, es indispensable la mediación del profesor para facilitar la adquisición de los nuevos aprendizajes (Latorre, 2022g).

En este trabajo, se busca emplear en las sesiones de aprendizaje, las capacidades-destrezas y valores-actitudes mediante los contenidos y estrategias. Sin embargo, se prioriza favorecer el desarrollo de los valores actitudinales, con el objetivo de que los estudiantes reflexionen sobre su propia conducta y los docentes puedan orientarlos a mejorar. Asimismo, se incluyen todos los componentes de la inteligencia tridimensional con el fin de que el educando pueda incorporar los nuevos conceptos a su esquema mental.

2.2 Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.2.1 Definición y naturaleza del paradigma

Latorre (2022h) explica que este paradigma permite el análisis de la educación a través de diferentes teorías: cognitivo, sociocrítico y contextual; utilizando como herramientas los contenidos y métodos de aprendizaje para trabajar capacidades, destrezas, valores y actitudes que forman personas independientes y capaces de transformar la sociedad.

Este paradigma observa que, a través de su socialización con el contexto, los estudiantes aprenden por sí mismos, desarrollando habilidades y valores que promueven una sociedad más justa y, a la vez, tengan respuestas para resolver sus necesidades.

Por otro lado, se considera que el docente tiene un papel importante como facilitador del desarrollo de los conocimientos, teniendo en cuenta las habilidades y valores que desea fortalecer mediante los contenidos, captando así la atención del estudiante (Sastre et al., 2010).

2.2.2 Competencia: definición y componentes

Las competencias se definen como la habilidad que posee la persona de unir sus capacidades con la finalidad de lograr un objetivo determinado en una situación específica, desenvolviéndose de manera correcta. Para los estudiantes, el desarrollo de las competencias es una construcción continua, deliberada y consciente, que es facilitado por los programas educativos, instituciones y docentes; este proceso contiene niveles esperados para cada ciclo escolar. En el Currículo Nacional de la Educación Básica se hace mención que ser competente significa analizar y comprender el problema, para verificar las posibilidades de solución que se tiene y así poder resolverlas (Minedu, 2016a).

Latorre (2022i) menciona que una competencia es una habilidad. Ser una persona hábil en situaciones problemáticas es más que demostrar el logro de cada capacidad de forma combinada con conocimientos y actitudes. Las competencias unen los modos de actuar, pensar y sentir de las personas en cualquier ámbito social y profesional.

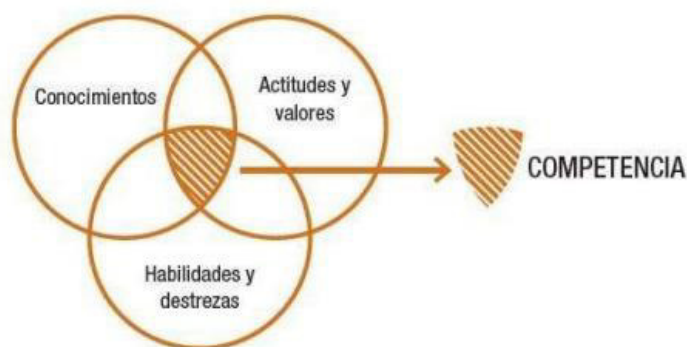
Roman (2005, como se cita en Latorre, 2022i) define a una competencia como la demostración de la capacidad que posee una persona para solucionar problemas. El nivel de competencia de un individuo se expresa mediante la demostración de la capacidad, según los estándares de calidad para hacer algo con éxito.

Bisquerra (2016, p. 49, como se cita en Latorre, 2022i) enfatiza que una competencia es la capacidad para desplazar de forma apropiada un conjunto de conocimientos, habilidades (capacidades-destrezas) y valores-actitudes importantes para realizar diversas actividades. Los elementos que menciona son:

- . Los conocimientos. Teorías y procedimientos que son representados por la sociedad.
- a. Las habilidades. Talento de una persona para desarrollar alguna tarea con éxito.
- b. Las actitudes. Manera de pensar, comportarse y sentir de cada individuo, de acuerdo con los valores que obtienen a través de sus experiencias.

Tabla 4

Esquema que define una competencia



(Tomado de Latorre, 2022i, p. 2)

2.2.3 Metodología

El paradigma sociocognitivo-humanista, mediante el aporte de Piaget establece su metodología que permite al estudiante construir su propio aprendizaje con el apoyo del docente. A continuación, se muestra la estructura lógica del desarrollo de las sesiones de aprendizaje:

Bruner menciona que la motivación en la primera infancia es fundamental, ya que, en los primeros años de vida, el ser humano posee un instinto de curiosidad innato, demostrando un interés superior en las actividades que llamen su atención. Por ello, para el inicio en las sesiones de aprendizajes, se empieza con la motivación para captar la atención de los estudiantes y propiciar su interés en aprender, esto se lleva a cabo mediante el uso de materiales didácticos, el contacto físico y socialización con el entorno. En esta parte, el docente se convierte en guía y animador, siendo capaz de producir un ambiente apropiado y activo.

Para Ausubel, el aprendizaje significativo comienza desde los saberes previos que tiene el estudiante. Por ello, en el inicio de las sesiones es importante averiguar los saberes previos

referente al tema que se está trabajando, para iniciar la construcción de nuevos conceptos sobre los que ya existen.

En esta parte las sesiones de aprendizaje plantean interrogantes que generan en los estudiantes un conflicto cognitivo, conocido por Piaget como desequilibrio. De ahí que el individuo pasa al proceso de asimilación, incorporando los nuevos conocimientos a los que tenía previamente.

En el desarrollo de la sesión se toman en cuenta los aportes de Vigotsky y Feurstein para favorecer la independencia del alumno en la construcción de su intelecto. Por ello, las actividades establecidas buscan favorecer la adquisición de los conceptos mediante el uso de estrategias metodológicas. Asimismo, el maestro desempeña el papel de intermediario, promoviendo la cooperación y participación para impulsar el interaprendizaje en los educandos, además, es él quien debe plantear actividades dinámicas, reflexivas y trascendentales para favorecer la interacción social.

Por otra parte, Gomez (2013), basándose en Feurstein, menciona que la metacognición es importante que se plantee después del desarrollo de una sesión de clases para que los estudiantes puedan reconocer sus dificultades y superarlas. Sin embargo, en la etapa preescolar, el estudiante todavía no está en capacidad de realizar este proceso, por ello, se considera responsabilidad del docente guiarle por ese camino mediante preguntas de reflexión y el acompañamiento.

El reforzamiento tiene como objetivo fortalecer los conocimientos y habilidades de los infantes, por ende, los docentes deben reforzar los conceptos anteriores y relacionarlos con los nuevos, mediante diversas estrategias innovadoras adecuándose a las necesidades de los estudiantes. En la realización de las sesiones, se deben emplear materiales concretos, visual, auditivo, entre otros recursos.

2.2.4 Evaluación

Según la Resolución Viceministerial N° 00094-2020-MINEDU (2020), la evaluación es un proceso continuo de carácter educativo, cuyo objetivo es identificar los resultados de aprendizaje, con el fin de brindar apoyo a los estudiantes cubriendo sus necesidades y respetando su contexto. El propósito de la evaluación es centrarse en los estudiantes y su desarrollo académico, tomando en cuenta su mejoría o si aún requieren apoyo en su aprendizaje.

Para Aramburú, Rojas y Yacila (2022), la evaluación no solo debe tener en cuenta los conocimientos previos del infante, sino también su estado físico y emocional; así como los tipos de inteligencia, capacidades, intereses y habilidades. Por ello, es primordial recordar que en una propuesta de enseñanza-aprendizaje se debe conocer las metodologías didácticas y el programa escolar que se va a desarrollar, ya que el centro de la educación es el niño.

Actualmente, la importancia de la evaluación radica en el apoyo que se brinda al estudiante para mejorar su aprendizaje. Este proceso va acompañado de la retroalimentación, beneficiando no solo al educando, sino también al docente para optimizar su desenvolvimiento en el aula. Cambiar el modo de percepción de la evaluación tradicional contribuye a la mejora de la enseñanza y aprendizaje.

Latorre (2022, como se cita en Arenales et al., 2022) nos hace mención que la evaluación posee ciertos elementos, tales como criterios de evaluación, estándares, desempeños, técnicas de evaluación, indicadores de logro e instrumentos de evaluación. Por otro lado, hace énfasis en los tres tipos de evaluación:

- Función diagnóstica. Permite que los docentes identifiquen los ritmos y estilos de aprendizaje, el nivel de logro de las habilidades, destrezas, competencias y valores actitudinales de los estudiantes. Por ello, la evaluación diagnóstica no debe limitarse solo a conocer los conocimientos, sino también a identificar las diferentes habilidades y actitudes que posee el educando.
- Función formativa o de proceso. Recolectar información en cualquier momento sobre el desempeño del estudiante, para atender sus necesidades y realizar el debido acompañamiento, lo cual garantiza el éxito en el aprendizaje.
- Función sumativa o de salida. Permite registrar el desempeño de los estudiantes, validando los aprendizajes adquiridos, las habilidades y competencias desarrolladas al finalizar el año escolar.

El Currículo Nacional de la Educación Básica sustenta que la evaluación de los aprendizajes se realiza desde el enfoque formativo. Bajo este enfoque, la evaluación se desarrolla de manera sistemática, que consiste en recoger información destacada referente al nivel de desarrollo de las competencias de cada estudiante, con la finalidad de aportar mejoras en su aprendizaje. La evaluación enfocada en las competencias permite valorar el desempeño estudiantil, determinar el nivel de aprendizaje de cada estudiante y generar situaciones para que demuestre su capacidad para asumir retos (Minedu, 2016a, p. 177).

Los instrumentos de evaluación son importantes porque permiten al estudiante valorar su aprendizaje, tener mayor claridad de lo que se va evaluar y recibir una retroalimentación rápida y efectiva. Asimismo, a través de la aplicación de los instrumentos puede constatar sus logros o dificultades que debe mejorar.

Para evaluar las sesiones de aprendizaje del área de Matemática, se emplean distintos instrumentos, tales como rúbricas y lista de cotejo de acuerdo con el tema a desarrollar y según las necesidades de los estudiantes.

2.3 Definición de términos básicos

- **Competencia.**

“Habilidad que tiene un individuo de componer un conjunto a través de capacidades a fin de determinar algo específico en una situación, actuando de manera apropiada y con sentido correcto” (MINEDU, 2017b, p. 29).

- **Capacidad.**

“Las capacidades son medios para proceder de manera eficaz. Estos recursos se basan en conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes usan para enfrentar alguna situación. Aquellas capacidades se consideran procedimientos menores en las competencias, ya que son operaciones más difíciles” (MINEDU, 2017b, p. 30).

- **Desempeño.**

“Son descripciones de logros que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje)” (MINEDU, 2017b, p. 38).

- **Desempeño precisado.**

“Los desempeños en algunas ocasiones suelen ser precisados para adaptarse al entorno o a la situación significativa, sin perder sus niveles de requerimiento” (MINEDU, 2017b, p. 11).

- **Competencias matemáticas.**

“El área de matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización” (MINEDU, 2016a, p. 169).

CAPITULO III

Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Competencia	Definición
Resuelve problemas de cantidad.	Los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren características perceptuales, reconociendo su forma, color, tamaño, peso, etc. A partir de ahí los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e interés. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	En esta competencia los niños van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Durante la exploración e interacción con el entorno los infantes se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida.

(MINEDU, 2016a, pp. 171-177)

3.1.2. Estándares de aprendizaje

Competencia	Estándar
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta cinco objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto y 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” “a lado de”, y 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 desplazamiento en el espacio.
---	---

(MINEDU, 2016a, pp. 173-179)

3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ● Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que uso para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles. ● Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande. ● Establece correspondencia uno a otro en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta los meses y dice: “Seis cartulinas” ● Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo - “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo” ● Utiliza el conteo hasta el 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto a su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumban latas. Luego de lanzar la pelota cuentan y dicen:” ¡Tumbamos 10 latas!”. ● Utiliza los números ordinales” primero”,” segundo”,” tercero”,” cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de fruta. Dice: “Primero, eliges las frutas

	<p>que vas a usar; segundo, lava las frutas, tercero, las pelas y las cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar agregar o quitar hasta cinco objetos. ● Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado es una caja de cartón se parece a la forma que eligió del cubo. ● Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dice: “La cinta de Luisa es más larga”.
<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se ubica así asimismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresan con su cuerpo o algunas palabras - como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”, “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” - que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. ● Expresa con material concreto y dibujos sus convivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplos: Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica así mismo en proporción a las personas y los objetos que observo en su vista. ● Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice porque la uso. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice. “Yo me acerque más a la caja y tire la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.

(MINEDU, 2016a, pp. 175-181)

Desempeños de las competencias transversales

Competencias	Desempeños
<p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, como grabador de sonido o de video, cámara fotográfica, radio, computadora o Tablet, y reconoce algunas funciones básicas para su uso y cuidado.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Produce imágenes, audio o videos para comunicar ideas, hallazgos, afectos o registrar un acontecimiento utilizando dispositivos y herramientas tecnológicas.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	<ul style="list-style-type: none"> ● Reflexiona, con ayuda del docente, sobre aquello que necesita hacer para realizar una tarea de interés a nivel individual o grupal tomando en cuenta sus experiencias y saberes previos al respecto. ● Plantea, con ayuda del docente, una estrategia o acciones a realizar para poder alcanzar la “tarea” propuesta. ● Revisa su actuar con relación a las estrategias que aplica para realizar la “tarea” y explica, con ayuda del adulto, las acciones que realizó para lograrla y las dificultades que tuvo (si las hubo), o los cambios en su estrategia. Comunica lo que aprendió y muestra interés por aplicar lo aprendido.

(MINEDU, 2016a, pp. 202-2010)

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	COMPRENSIÓN	ORIENTACIÓN ESPACIO – TEMPORAL
DESTREZAS	Identificar Comparar Relacionar Agrupar Ordenar Estimar	Ubicar Secuenciar Mostrar sentido de orientación Medir

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS	DEFINICIÓN
COMPRENSIÓN Se entiende por razonamiento el modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento del que se dispone. La actividad de la mente supone la presencia de datos, de	Identificar	Es reconocer los rasgos o características de los objetos, hechos y/o fenómenos a partir de un criterio dado.
	Comparar	Identificar semejanzas y diferencias entre distintos

<p>experiencias y situaciones percibidas antes; ideas y juicios que son como la materia prima, por lo que se puede decir que razonar es relacionar experiencias, ideas y juicios. El razonamiento puede ser empírico o racional, según se fundamente en datos experimentales o en algo más racional, que relaciona causa y efecto (Latorre y Seco, 2016, p.21).</p>		objetos, informaciones o situaciones a partir de criterios establecidos.
	Relacionar	Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos, e ideas, en base a algún criterio.
	Agrupar	Habilidad específica para proponer un razonamiento – inductivo o deductivo– a fin de probar, deducir de forma lógica o demostrar una proposición, a partir de premisas, teorías, hechos, evidencias, etc.
	Ordenar	Es colocar objetos, ideas, etc. de acuerdo con un plan o criterio establecido. Asignar un lugar pertinente a elementos, ideas, hechos, etc. en función a algún criterio organizador, de acuerdo a una progresión y sucesión lógica.
	Estimar	Es calcular de forma aproximada, a partir de una situación concreta.
<p>ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL</p> <p>Es una habilidad para ubicarse en el tiempo y el espacio en forma perceptual, representativa y conceptual, estableciendo relaciones entre el tiempo y el espacio (Latorre y Seco, 2016, p.23).</p>	Ubicar	Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar-situar hechos y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados.
	Secuenciar	Es ordenar de acuerdo a uno o varios criterios predeterminados, estableciendo secuencias.

	Mostrar sentido de orientación	Evidenciar la coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándose en un marco de creación artística.
	Medir	Calcular la distancia, extensión, peso o volumen de algo, comparándolo con una unidad de referencia.

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESOS COGNITIVOS	EJEMPLO
COMPRENSIÓN	Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto percibido. 4. Señalar, nombrar el objeto percibido. 	Identificar las características perceptuales de los objetos, mediante material concreto y gráfico, de objetos de su entorno, señala y nombra el objeto percibido.
	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. 	Comparar objetos y materiales de su entorno mediante la discriminación visual, teniendo en cuenta las características específicas de los objetos.

		4. Realizar la comparación, utilizando criterios, en un organizador gráfico adecuado.	
	Relacionar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información de forma clara. 2. Identificar los elementos de conexión. 3. Establecer las relaciones aplicando el criterio elegido. 	Relacionar dos o más objetos según sus atributos mediante la discriminación visual.
	Agrupar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir de forma clara y distinta 2. Identificar los elementos u objetos y sus características 3. Seleccionar los criterios de clasificación 4. Relacionar las características de los objetos con los criterios. 	Agrupar objetos y materiales de su entorno haciendo uso de la discriminación perceptual.
	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 	Ordenar siguiendo patrones de secuencia por tamaño, longitud y grosor con ayuda de material concreto y gráfico.

		gráfico si es necesario.	
	Estimar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa 2. Compara 3. Relaciona 4. Calcula 	Estimar la cantidad de objetos, materiales y figuras que se le presentan.
ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL	Ubicar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe la información de forma clara. 2. Identificar variables de localización (Espacio o tiempo) 3. Aplicar Convenciones en el instrumento de ubicación elegido. 4. Identificar lugares, hechos, fenómenos. 	Ubicar las nociones espaciales mediante la ayuda de su cuerpo u objetos en el espacio.
	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. 	Secuencias el proceso de imágenes mediante la discriminación visual.
	Mostrar sentido de orientación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe la información claramente. 2. Identificar elementos de orientación. 	Mostrar sentido de orientación en la orientación espacial con ayuda de su cuerpo.

		3. Orientarse de acuerdo al elemento elegido.	
	Medir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar lo que hay que medir. 2. Seleccionar el instrumento de medición. 3. Realizar la medida utilizando el instrumento de forma adecuada. 	Medir objetos haciendo uso de un instrumento adecuado.

3.1.7. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Identificación de los objetos por tamaños mediante la utilización de material concreto.</p> <p>Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas y estrategias.</p>
<p>Comparación de elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto.</p> <p>Comparación de las dimensiones largo – corto, mediante material concreto.</p> <p>Comparación entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones como: “pesado-liviano”.</p>
<p>Relación de figuras y sólidos geométricos teniendo en cuenta sus características perceptuales a través del material concreto.</p> <p>Relación de objetos, elementos, números o cantidades mediante el uso de gráficos y material concreto.</p> <p>Relación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas a través de diferentes técnicas o estrategias.</p>

<p>Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materia concreto.</p>
<p>Ordenación de elementos teniendo en cuenta un criterio como color, tamaño, forma, etc. en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto.</p> <p>Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente mediante la manipulación de material concreto.</p> <p>Ordenación de números ordinales del 1° al 5° mediante la manipulación de material concreto.</p>
<p>Estimación de objetos, números o cantidades mediante material concreto.</p>
<p>Ubicar situaciones utilizando criterios de orientación temporal mediante el uso de conectores antes-después.</p>
<p>Secuenciar situaciones de tiempo utilizando conectores ayer, hoy y mañana mediante juegos lúdicos.</p> <p>Secuenciación de elementos utilizando criterios como tamaño, longitud y grosor.</p> <p>Secuenciación de elementos u objetos teniendo en cuenta un patrón determinado como: color, tamaño, forma mediante juegos.</p>
<p>Mostrar sentido de orientación espacial en las relaciones espaciales a través de las diferentes posturas y desplazamientos que toma el cuerpo.</p> <p>Mostrar sentido de orientación al resolver problemas de ubicación y desplazamiento mediante juegos.</p>
<p>Medición de objetos largo y corto a través de medias arbitrarias usando observación y material no estructurado.</p>

3.1.8. Panel de valores y actitudes

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

3.1.9. Definición de valores y actitudes

VALORES	ACTITUDES	DEFINICIÓN
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.
<p style="text-align: center;">RESPECTO</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.
	Asumir las normas de convivencia.	En una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros
<p style="text-align: center;">SOLIDARIDAD</p> <p>Puede usar un diccionario</p>	Ayudar a los demás.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
	Compartir lo que se tiene.	Actitud por la cual la persona comparte lo que posee al percatarse de las necesidades de los que lo rodean.

ENFOQUE	Son los valores y actitudes que tenemos al relacionarnos con otras personas y con nuestro entorno con el fin de generar una sociedad más justa, inclusiva y equitativa para todos.
De derechos	Fomenta el reconocimiento de los derechos y saberes; asimismo, promueve el diálogo, la participación y la democracia.

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

(Minedu, 2017b, Imagen1.)

3.1.10. Evaluación diagnóstica

Imagen visual: Nivel Inicial (5 años) Área de Matemática



RESPONSABILIDAD

RESPECTO

SOLIDARIDAD

- ❖ Nociones Espaciales
- ❖ Seriación
- ❖ Cuantificadores
- ❖ Expresiones de peso



- ❖ Expresiones de cantidad
- ❖ Expresiones de tiempo
- ❖ Expresiones de medida
- ❖ Resolución de problemas

**EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA
LISTA DE COTEJO**

ITEMS	ACTIVIDAD	SI	NO
Agrupar objetos de su entorno según sus características perceptuales: color, formas y tamaño	Los niños acuden a “la tiendita” del aula para comparar y agrupar los productos. Ejemplo: agrupan a las frutas por color, formas y tamaño.		
Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Se motiva a los niños a realizar 3 bolitas de diversos tamaños (grande, mediano y pequeño) y a ordenarlas de manera ascendente.		
Identifica el tamaño de cada pelota (grande, pequeño, mediano)	Los niños juegan “Simón dice...”, ejecutando las indicaciones. Por ejemplo: Simón dice que todos somos un oso, todos los niños imitan al animal y al finalizar responderán si es grande o pequeño.		
Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Los niños juegan al juego “Mi mascota come...” en el cual deben elegir el alimento que come cada animal según corresponda.		
Expresan qué objetos son pesados y livianos.	Los niños juegan a preparar una mochila con útiles de aseo para acampar en el jardín, luego, cada uno expresa si su mochila pesa más que la de su amigo.		
Utiliza el conteo hasta 5.	Juegan al juego “la pesca” donde tendrán que sacar peces de una piscina para realizar el conteo de 5 piezas colocándolos en los cestos.		
Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero” para establecer situaciones cotidianas.	Perciben imágenes de los animales del cuento “Una gran carrera”. Colocarán las imágenes que corresponden según lo escuchado en el cuento sobre una escalera, respetando la posición correcta.		
Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Los niños juegan al juego “figuras escondidas”, donde tienen que encontrar distintas figuras geométricas. Por ejemplo: un niño encuentra el		

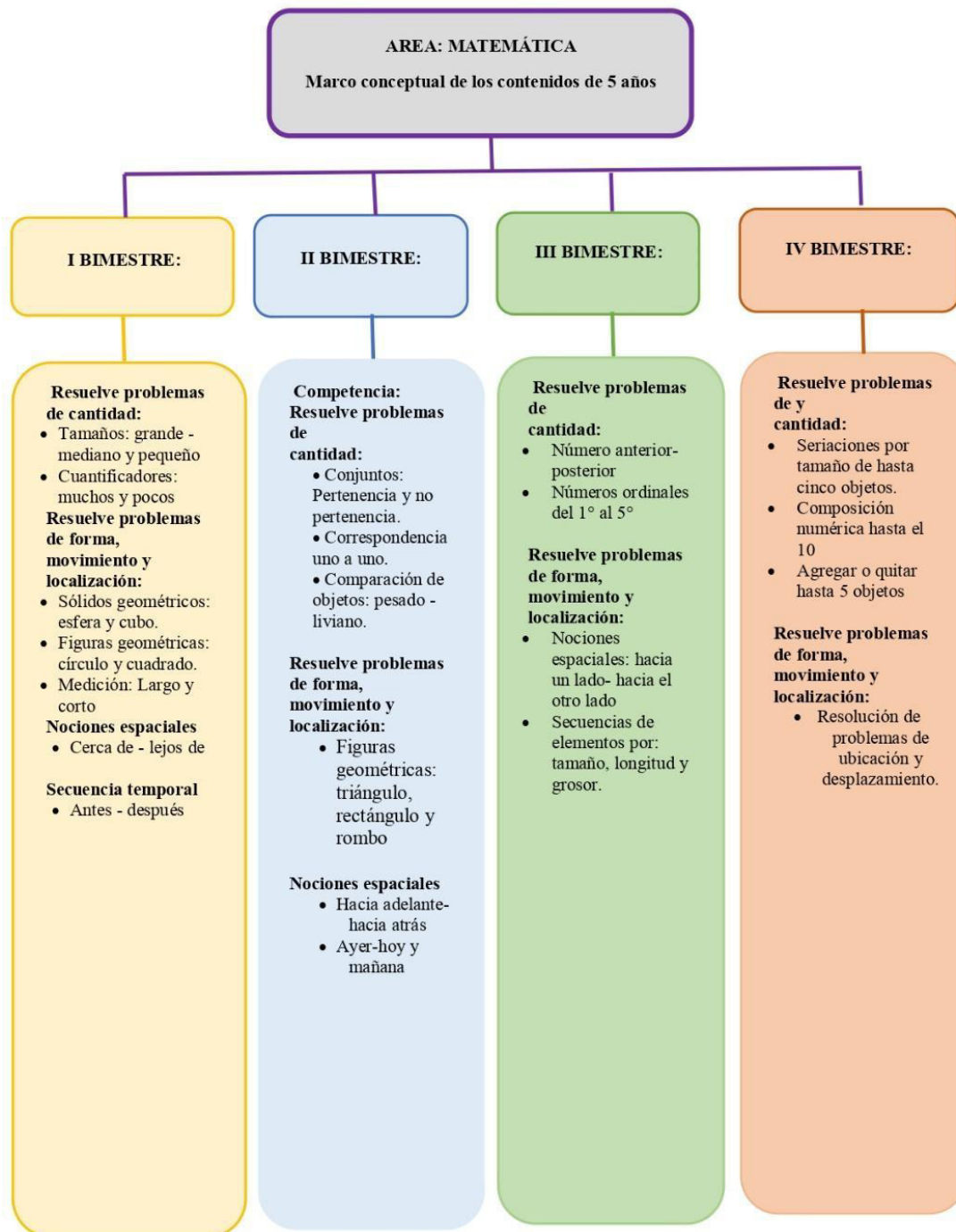
	círculo, luego tiene que ubicar la misma forma en la pizarra y pegarlo sobre ella.		
Utiliza expresiones espaciales como “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de” “encima”, “debajo” entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Los niños juegan al juego “galletas gigantes” siguiendo las indicaciones. Por ejemplo: un niño agarra una galleta gigante y corre hacia la caja para colocarla donde le indique su profesora (encima, debajo, dentro, fuera, delante o detrás; al regresar comenta dónde puso la galleta.		

3.1.11. Programación Anual

PROGRAMACIÓN ANUAL		
Institución Educativa: San Borja Nivel: Inicial Año: 5 años Secciones: Única Área: Matemática Profesora: Atoche Geraldine, Castro Margaret, Huamanpura Betsy.		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
.BIMESTRE Resuelve problemas de cantidad: <ul style="list-style-type: none"> Tamaños: grande -mediano y pequeño Cuantificadores: muchos y pocos Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: <ul style="list-style-type: none"> Sólidos geométricos: esfera, cubo Figuras geométricas: círculo y cuadrado. Largo y corto. Nociones espaciales: <ul style="list-style-type: none"> “Cerca de”, “lejos de” Secuencia temporal: <ul style="list-style-type: none"> Antes - después II. BIMESTRE Resuelve problemas de cantidad: <ul style="list-style-type: none"> Conjuntos: Pertenencia y no pertenencia. Correspondencia uno a uno. Comparación de objetos: pesado - liviano. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: <ul style="list-style-type: none"> Figuras geométricas: triángulo, rectángulo y rombo Nociones espaciales:		Identificación de los objetos por tamaños mediante la utilización de material concreto. Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas y estrategias. Comparación de elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto. Comparación de las dimensiones largo – corto, mediante material concreto. Comparación entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones como: “pesado-liviano”. Relación de figuras y sólidos geométricos teniendo en cuenta sus características perceptuales a través del material concreto. Relación de objetos, elementos, números o cantidades mediante el uso de gráficos y material concreto. Relación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas a través de diferentes técnicas o estrategias. Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de materia concreto. Ordenación de elementos teniendo en cuenta un criterio como color, tamaño, forma, etc. en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto.

<ul style="list-style-type: none"> ● “hacia adelante”, “hacia atrás” ● Ayer - hoy y mañana <p>III. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Número anterior- posterior ● Números ordinales del 1° al 5° <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nociones espaciales: “hacia un lado” - “hacia el otro lado” ● Secuencias de elementos por: tamaño, longitud y grosor. <p>IV. BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Seriaciones por tamaño de hasta cinco objetos ● Composición numérica del 1 al 10 ● Agregar o quitar hasta 5 objetos <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Resolución de problemas de ubicación y desplazamiento. 	<p>Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente mediante la manipulación de material concreto.</p> <p>Ordenación de números ordinales del 1° al 5° mediante la manipulación de material concreto.</p> <p>Estimación de objetos, números o cantidades mediante material concreto.</p> <p>Ubicación de situaciones utilizando criterios de orientación temporal mediante el uso de conectores antes-después.</p> <p>Secuenciar situaciones de tiempo utilizando conectores ayer, hoy y mañana mediante juegos lúdicos.</p> <p>Secuenciación de elementos utilizando criterios como tamaño, longitud y grosor.</p> <p>Secuenciación de elementos u objetos teniendo en cuenta un patrón determinado como: color, tamaño, forma mediante juegos.</p> <p>Mostrar sentido de orientación espacial en las relaciones espaciales a través de las diferentes posturas y desplazamientos que toma el cuerpo.</p> <p>Mostrar sentido de orientación al resolver problemas de ubicación y desplazamiento mediante juegos.</p> <p>Medición de objetos largo y corto a través de medias arbitrarias usando observación y material no estructurado.</p>	
CAPACIDADES- DESTREZAS	FINES	VALORES - ACTITUDES
<p>1. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Comparar ● Relacionar ● Agrupar ● Ordenar ● Estimar <p>2. CAPACIDAD: ORIENTACIÓN- ESPACIO TEMPORAL</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ubicar ● Secuenciar ● Mostrar sentido de orientación ● Medir 	<p>VALOR: RESPONSABILIDAD</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cumplir con los trabajos asignados. ● Mostrar constancia en el trabajo. ● Asumir las consecuencias de los propios actos. <p>VALOR: RESPETO</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Escuchar con atención. ● Aceptar distintos puntos de vista. ● Asumir las normas de convivencia. <p>VALOR: SOLIDARIDAD</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ayudar a los demás. ● Compartir lo que se tiene. 	

3.1.12. Marco conceptual de los contenidos



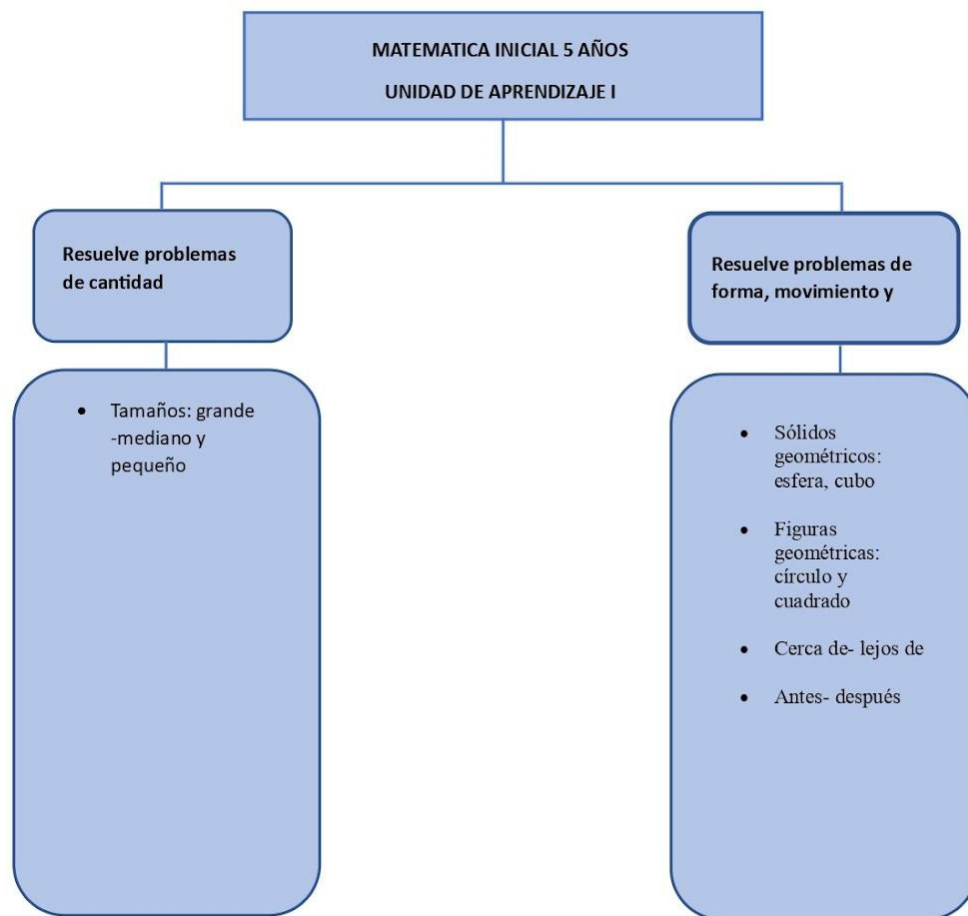
3.2 Programación específica

3.2.1 Unidad de aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
Institución Educativa: San Borja Nivel: Inicial Año: 5 años Secciones: Única Área: Matemática Profesora: Atoche Geraldine, Castro Margaret, Huamanpura Betsy.		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ● BIMESTRE Resuelve problemas de cantidad: <ul style="list-style-type: none"> ● Tamaños: grande -mediano y pequeño ● Figuras geométricas: círculo y cuadrado. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: <ul style="list-style-type: none"> ● Sólidos geométricos: esfera, cubo Nociones espaciales: <ul style="list-style-type: none"> ● “Cerca de”, “lejos de” Secuencia temporal: <ul style="list-style-type: none"> ● Antes - después 		Identificación de objetos por tamaños (grande - mediano y pequeño) mediante la utilización de material concreto. Identificación de figuras geométricas: el círculo mediante la utilización de material concreto. Identificación de figuras geométricas: el cuadrado mediante la utilización de material concreto. Identificación de sólidos geométricos: el cubo al mencionar del material concreto. Relación del sólido geométrico: la esfera a través de material concreto. Mostrar sentido de orientación espacial (cerca de, lejos de) mediante un juego lúdico. Ubicación situaciones de orientación temporal: antes y después mediante material gráfico.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Relacionar CAPACIDAD: ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar sentido de orientación ● Ubicar 		VALOR: RESPONSABILIDAD Actitudes: <ul style="list-style-type: none"> ● Cumplir con los trabajos asignados. ● Mostrar constancia en el trabajo. VALOR: RESPETO Actitudes: <ul style="list-style-type: none"> ● Escuchar con atención. ● Asumir las normas de convivencia.

	<p>VALOR: SOLIDARIDAD</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los demás. • Compartir lo que tiene.
--	--

3.2.2 Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.3 Actividades de Aprendizaje

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)
<p><u>Actividad 1:</u></p> <p>Identificar objetos por tamaños (grande - mediano y pequeño) mediante la utilización de material concreto mostrando constancia en el trabajo.</p> <p>Inicio Participa de la actividad “abracadabra”, donde descubrirán peluches de diferentes tamaños: grande, mediano y pequeño. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué descubriste? ¿Los peluches son del mismo tamaño? ¿Cómo te diste cuenta?</p> <p>Proceso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe distintas pelotas de diferentes tamaños. - Reconoce las características de las pelotas al manipularlas y responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo son? ¿Todas son iguales? ¿Qué tamaño tienen las pelotas? - Relaciona el tamaño de los juguetes que observan en su mesa al trabajar en equipo. - Señala el tamaño que indique su profesora de los objetos que tiene dispuestos en su mesa. <p>Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Identificar objetos por tamaños (grande - mediano y pequeño) mediante la utilización de material concreto. • Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al identificar los objetos que tenías en tu mesa? ¿Cómo lo solucionaste? • Transferencia: Busca en casa objetos que tengan diferentes tamaños y muéstrale a tu familia.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 2:

Identificar objetos por tamaños: grande - mediano y pequeño, mediante la utilización de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Participan de la actividad “manzanas rápidas”, donde corren para pegar las manzanas de papel en los árboles, agrupándolos por tamaños: grande, mediano y pequeño. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué pegaste en los árboles? ¿Qué tamaños de manzanas observaste? ¿Qué hiciste para pegarlas en los árboles?

Proceso

- Percibe distintos tamaños de platos de hule: grande, mediano y pequeño.
- Reconoce las características de los platos al comparar con el de su compañero y responde a las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿De qué tamaño es el plato de tu compañero? ¿Qué plato es más pequeño?
- Relaciona el tamaño de los platos que observa en su mesa al trabajar en grupo.
- Nombra el tamaño que indica la profesora de los platos que tiene en su mesa.

Salida

- **Evaluación:** Identificar objetos por tamaños (grande - mediano y pequeño) mediante la utilización de material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al identificar el tamaño de los platos que estaban en tu mesa? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa busca frutas que tengan diferentes tamaños: grande, mediano y pequeño; y comenta con tu familia.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 3:

Identificar objetos por tamaños (grande - mediano y pequeño) mediante la utilización de material concreto escuchando con atención.

Inicio

Participa de una actividad “modelando plastilina”, donde modelan bolitas en diferentes tamaños: grande, mediano y pequeño. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿Las bolitas son del mismo tamaño? ¿Cómo identificaste el tamaño de cada bolita?

Proceso

- Percibe distintas galletas (elaboradas de material reciclado) de diferentes tamaños.
- Reconoce las características de las galletas al manipularlas y responde a las siguientes preguntas: ¿Todas son iguales? ¿Qué tamaño tienen las galletas?
- Relaciona el tamaño de las galletas al llevarlas en distintos “come galletas” de material reciclado donde tendrán que colocar según el tamaño de cada galleta hacia su “come galleta” correspondiente. (ANEXO 1)
- Señala el tamaño de objetos: grande, mediano y pequeño; que presenta la maestra, siguiendo indicaciones.

Salida

- **Evaluación:** Identificar objetos por tamaños (grande - mediano y pequeño) mediante la utilización de material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al identificar los tamaños de las galletas? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** Realiza masitas caseras con ayuda de tus papás usando los tamaños que aprendiste.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 4:

Identificar figuras geométricas: el círculo mediante la utilización de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Participan los niños armando un rompecabezas en forma de pizza al ritmo de la canción. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué formaste? ¿Qué forma tiene la pizza? ¿Qué otros objetos tienen forma circular?

<https://www.youtube.com/watch?v=W4gYiEkjSv0>

Proceso

- Percibe observando botones y monedas de plástico.
- Reconoce las características de los botones y monedas de plástico al manipularlos y responde algunas preguntas: ¿Qué es lo que estás tocando? ¿Qué forma tienen los botones? ¿Qué forma tienen las monedas? ¿los botones tienen la misma forma que las monedas?
- Relaciona la figura geométrica: círculo al embolillar papeles de colores y pegarlos en el círculo del papelógrafo pegado en la pizarra.
- Señala la forma geométrica: el círculo al buscar objetos del aula que tengan esa forma.

Salida

- **Evaluación:** Identificar figuras geométricas, el círculo mediante la utilización de material concreto
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar la figura de los botones? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa, recolecta tapas de botella y comparte en la clase con tus compañeros.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 5:

Identificar figuras geométricas: el círculo mediante la utilización de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Los niños corren libremente en el patio, forman un círculo cogidos de la mano sobre la línea de la figura y caminan sobre ella. Luego, responden algunas preguntas: ¿Sobre qué estaban caminando? ¿Qué parte de su cuerpo usaron para formar el círculo? ¿Qué objetos de su aula se parecen a la figura observada?

Proceso

- Percibe la figura geométrica: el círculo al observar una ruleta grande
- Reconoce las características del círculo al girar la ruleta para obtener imágenes con la figura mencionada. Luego, contestan a las siguientes preguntas: ¿Qué forma tiene la ruleta? ¿Qué imágenes observaste? ¿Todas las imágenes eran iguales? ¿A qué se parece la ruleta?
- Relaciona la figura geométrica: el círculo pegando imágenes que tengan la misma forma dentro de un círculo grande en la pizarra.
- Señala la forma geométrica: el círculo en un grupo de objetos de diversas formas.

Salida

- **Evaluación:** Identificar figuras geométricas: el círculo mediante la utilización de material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar las imágenes con forma de círculo? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa, con la supervisión de tus papás recorta imágenes que tengan forma de círculo y pégalo en hojas de colores.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 6:

Identificar figuras geométricas: el cuadrado mediante la utilización de material concreto escuchando con atención.

Inicio

Participan de una actividad “estampando me divierto” donde se le entregarán esponjas en forma de cuadrado, para que realicen libremente estampados en papelógrafos. Luego, responden algunas preguntas: ¿A qué has jugado? ¿Qué figura has estampado? ¿Qué forma tiene la esponja?

Proceso

- Percibe la figura geométrica: el cuadrado al observar el trazo que se encuentra en el piso.
- Reconoce las características del cuadrado al caminar sobre ella y responde algunas preguntas: ¿Cuántos lados tiene? ¿Cómo son sus lados?
- Relaciona la figura geométrica: el cuadrado con imágenes de flash cards (ventana, reloj, mesa, galleta, etc.) que están pegadas en la pizarra (ANEXO 1).
- Señala la forma geométrica: el cuadrado al armarlo con cheniles.

Salida

- **Evaluación:** Identificar figuras geométricas, el cuadrado mediante la utilización de material concreto
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste dificultad al identificar la figura geométrica? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** Recolecta todos los objetos que tengas en casa con la forma de cuadrado, colócalas en un recipiente y comparte en clase.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 7:

Identificar figuras geométricas: el cuadrado mediante la utilización de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Participa de la actividad “galletas saltarinas”, donde saltará encima de las huellas para recoger una galleta cuadrada de cartón, el grupo que más galletas tenga será el ganador. Luego, responde algunas preguntas: ¿Cómo llegaron a las galletas? ¿Qué colores tienen las galletas? ¿En el aula, hay algún objeto que se parece a la galleta? ¿Cuáles?

Proceso

- Percibe la figura geométrica: el cuadrado al observar un video musical.
<https://www.youtube.com/watch?v=Xf5pZyMhPfY>
- Reconoce la figura geométrica: el cuadrado al manipular objetos: cuadro de fotos y cojines, tostada y waffles de juguetes. Después, responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo se llaman los objetos que tienes? ¿Qué forma tienen? ¿Cuántos lados tienen?
- Relaciona la figura geométrica: el cuadrado al observar imágenes en un papelógrafo. Luego, encierra solo las imágenes que tengan forma de cuadrado.
- Nombra la figura geométrica: el cuadrado al pintar en grupo una galleta gigante de cartón.

Salida

- **Evaluación:** Identificar figuras geométricas: el cuadrado mediante la utilización de material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al identificar las imágenes del papelógrafo? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** Dibuja todos los objetos que tengan forma cuadrada de tu casa y muéstrales a tus compañeros.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 8:

Identificar sólidos geométricos: el cubo al mencionar del material concreto ayudando a los demás.

Inicio

Eligen una caja que tiene forma de cubo, cada niño decora su caja a su manera e interactúan en un juego libre. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué color de caja elegiste? ¿Cómo decoraste tu caja? ¿Qué juguete del aula se parece a la caja?

Proceso

- Percibe el sólido geométrico: el cubo al observar la caja que decoraron anteriormente.
- Reconoce las características de la caja al responder las siguientes preguntas: ¿Cuántos lados tiene? ¿cuántos vértices tiene? ¿qué figura se forma en cada uno de sus lados? ¿Cuántas aristas tiene?
- Relaciona el sólido geométrico: el cubo al manipular la caja con otros objetos: dado, cubo de Rubik y bloques didácticos.
- Señala el sólido geométrico: el cubo al jugar el juego “cubos por doquier” donde a la cuenta de tres todos buscan un objeto cúbico, se detienen cuando suena el silbato para luego mencionar las características del objeto encontrado, respetando turnos.

Salida

- **Evaluación:** Identificar sólidos geométricos: el cubo a través del material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad para relacionar el cubo con otros objetos? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** Con ayuda de tus padres realiza un cubo usando material reciclado, llévalo a clase y comenta.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 9:

Relacionar el sólido geométrico: la esfera a través de material concreto asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Observan pelotas de diversos colores que se encuentran en el patio y las colocan dentro de una piscina, luego responden algunas preguntas: ¿Que observaste? ¿Qué colores de pelotas observaste? ¿Cómo llevaste las pelotas?

Proceso

- Percibe frutas y verduras en forma de esfera como: naranja, melón, etc.
- Identifica las características de las frutas respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo son? ¿A qué se parece una pelota? ¿Es plana? ¿Cuántas caras tiene? ¿Cuántas aristas y vértices tiene?
- Relaciona el sólido geométrico: la esfera con objetos que encuentren en el aula: cuentas, orbes, canicas, etc.

Salida

- **Evaluación:** Relacionar el sólido geométrico: la esfera a través de material concreto
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al relacionar las frutas con la pelota? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa con ayuda de tus padres, moldea con plastilina un objeto o fruta que tenga forma de esfera para luego comentarlo en clase.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 10:

Relacionar el sólido geométrico: la esfera a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Reciben orbeez en vasos, las manipulan para después juntar todo en una piscina y jugar con ellas. Luego responden algunas preguntas: ¿Que recibiste? ¿Qué colores de orbeez te tocó? ¿Qué hiciste con los orbeez?

Proceso

- Percibe el sólido geométrico: la esfera al insertar pelotas de goma a un envase esférico.
- Identifica las características de las pelotas y del envase respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo son? ¿A qué se parece una pelota? ¿Es plana? ¿Cuántas caras tiene? ¿Cuántas aristas y vértices tiene?
- Relaciona el sólido geométrico: la esfera al observar los juguetes que tiene en su mesa y compara con el de sus compañeros.

Salida

- **Evaluación:** Relacionar el sólido geométrico: la esfera a través de material concreto
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al relacionar los juguetes que tenías en tu mesa? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa colecciona tus juguetes que se parezcan a una esfera y muéstrale a tu familia.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 11:

Relacionar el sólido geométrico: el cubo a través de material concreto compartiendo lo que tiene.

Inicio

Observan bloques de cubos en todo el patio, al ritmo de una canción “Bob el constructor” tendrán que colocarse un casco de obrero para jugar libremente interactuando con los cubos, luego responden algunas preguntas: ¿Que observaste? ¿Qué material tienen los cubos? ¿Qué hiciste para construir lo que has plasmado?

<https://www.youtube.com/watch?v=OBWz8AG8tuU>

Proceso

- Percibe de manera visual una caja gigante de cartón.
- Identifica las características del sólido geométrico: el cubo, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cuántas caras tiene? ¿Cuántas aristas tiene? ¿Cuántos vértices tiene? ¿Qué forma geométrica se forma en la cara del cubo?
- Relaciona el sólido geométrico: el cubo con objetos que encuentren a su alrededor como: bloques matemáticos, cubo mágico, cajas, dados, etc.

Salida

- **Evaluación:** Relacionar el sólido geométrico: el cubo a través de material concreto
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al relacionar los objetos que están a tu alrededor? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** Con apoyo de tus papás crea un dado con material reciclado para luego compartirlo en clase.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 12:

Mostrar sentido de orientación espacial (cerca de, lejos de) mediante un juego lúdico escuchando con atención.

Inicio

Observan juguetes de los medios de transporte y un muñeco. Luego responde algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿El carro está cerca o lejos de Tom (un muñeco)? ¿Qué lugares están cerca, lejos de tu casa?

Proceso

- Percibe visualmente objetos que hay en el patio de juegos.
- Identifica las orientaciones cerca de-lejos de, al participar del juego “congelados” donde los niños bailan al ritmo de una canción y se detienen cuando escuchan la palabra “congelados”, después responden algunas preguntas: ¿De qué trataba el juego? ¿Qué objeto está cerca/lejos de ti? ¿Quién de tus compañeros está más cerca/lejos de ti?
<https://www.youtube.com/watch?v=W27O4DtXg14>
- Orienta los movimientos de su cuerpo para desplazarse por el patio lanzando pelotas de trapo hacia un lugar determinado y comprobar quién lanzó más lejos o más cerca.

Salida

- **Evaluación:** Mostrar sentido de orientación espacial (cerca de, lejos de) mediante un juego lúdico, donde bailarán al ritmo de una canción y cuando se detenga la música tendrán que comentar si se encuentran cerca o lejos de algo que los rodea.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué pasos hemos seguido para realizar los juegos? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar los objetos que estaban cerca o lejos de ti? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa, en compañía de la familia puedes practicar con tu juguete favorito comprobando si estás cerca o lejos.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 13:

Mostrar sentido de orientación espacial: cerca de-lejos de, mediante un juego lúdico ayudando a los demás.

Inicio

Participan de un juego “stop” donde un estudiante lanzará la pelota lo más alto que pueda, mientras que los demás niños corren hasta que este haya atrapado la pelota, después intentará tocar con la pelota a todos sus compañeros. Luego responde algunas preguntas: ¿De qué trataba el juego? ¿Quién de tus compañeros estaba cerca de ti? ¿Quién de tus compañeros estaba lejos de ti? ¿De qué manera podrás estar más lejos o cerca de?

Proceso

- Percibe visualmente un gato y su cama ubicados al frente del aula (gato gris cerca de su cama, gato blanco lejos de su cama).
- Identifica las orientaciones cerca de, y lejos de, al mencionar la ubicación del gato en relación con él o ella.
- Orienta su cuerpo al jugar con sus compañeros ubicándose cerca o lejos de algún objeto.

Salida

- **Evaluación:** Mostrar sentido de orientación espacial: cerca de - lejos de, mediante material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al identificar la ubicación del gato? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa, juega con tu familia “stop” y luego coméntalo en clase.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 14:

Mostrar sentido de orientación espacial: cerca de-lejos de mediante material concreto compartiendo lo que tiene.

Inicio

Realizan una carrera usando carritos sobre una simulación de pista, siguiendo indicaciones: la maestra pide que todos los carritos se estacionen cerca o lejos de un carrito elegido, que avancen o se detengan. Luego responde algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿Qué carrito llegó a la meta? ¿Qué carrito está cerca a la meta? ¿Qué carrito está lejos de la meta? ¿Qué indicaciones te dio la maestra?

Proceso

- Percibe una canción “cerquita-muy lejos” colocándose unas orejitas de conejo. <https://www.youtube.com/watch?v=bdKVVZYefDI>
- Identifica las orientaciones cerca de, y lejos de, al dramatizar como conejos siguiendo indicaciones de la maestra. Por ejemplo: Se ponen las orejitas de conejo y saltan cerca de sus sillas, lejos de sus mesas, cerca de la pizarra, lejos de la puerta, etc.
- Orienta su cuerpo para colocarse de acuerdo a la indicación recibida. Por ejemplo: Colócate cerca del títere y lejos del carrito.

Salida

- **Evaluación:** Mostrar sentido de orientación espacial: cerca de-lejos de mediante material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar la distancia de tu compañero? ¿Cómo lo resolviste?
- **Transferencia:** En casa, juega a “Simón dice” indicándoles a tu familia a que se coloquen cerca o lejos de, tomate fotos y comparte en clase.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 15:

Mostrar el sentido de orientación: cerca de-lejos de, a través de material concreto escuchando con atención.

Inicio

Realizan una dinámica llamada “pegalocos”, donde tendrán que lanzar el pegaloco en una pared, siguiendo indicaciones. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué usaste para lanzar en la pared? ¿El pegaloco que lanzaste está cerca o lejos de la pared?

Proceso

- Percibe visualmente una pata de hule con sus patitos de colores.
- Identifica las orientaciones: cerca-lejos de, al ubicar a los patitos a los alrededores de la mamá pata y responde algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿Qué patito está cerca de la mamá pata? ¿Qué patito está lejos de la mamá pata? ¿Ustedes están cerca o lejos de los patitos?
- Orienta su cuerpo al jugar “las escondidas” donde tiene que buscar a sus compañeros y al encontrarlos debe decir si están cerca o lejos del punto de partida, cada niño hace un turno.

Salida

- **Evaluación:** Mostrar el sentido de orientación cerca de, lejos de a través de la manipulación de material concreto
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad para ubicar a tus compañeros? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa, juega con tu familia a “las escondidas” donde al encontrarse tendrán que mencionar si están cerca o lejos del punto de partida.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 16:

Mostrar sentido de orientación espacial: cerca de - lejos de, mediante material concreto ayudando a los demás.

Inicio

Participan de una actividad “en el espejo” al ritmo de una canción se acercan hacia un espejo siguiendo indicaciones. Luego, responde algunas preguntas: ¿Dónde te observaste? ¿Qué partes de tu cuerpo colocaste cerca al espejo? ¿Qué partes de tu cuerpo colocaste lejos del espejo? ¿Qué hiciste para estar cerca o lejos del espejo?

Proceso

- Percibe visualmente materiales (aros y conos).
- Identifica las orientaciones: cerca de-lejos de, al participar de un juego “lanza aros” siguiendo indicaciones. Luego, responde algunas preguntas: ¿De qué trataba el juego? ¿El aro que lanzaste cayó cerca o lejos del cono? ¿De qué otra manera podrías lanzar el aro?
- Orienta su ubicación al pegar stickers de acuerdo a cómo percibe los objetos del patio. Por ejemplo: un niño observa que la piscina de pelotas está cerca de él, entonces pega en ella un sticker de color amarillo, y si ve que está lejos de él pega un sticker de color rojo.

Salida

- **Evaluación:** Mostrar sentido de orientación espacial: cerca de - lejos de, mediante material concreto al lanzar aros a un cono de acuerdo a la indicación recibida.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al identificar los objetos que estaban cerca o lejos de ti? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Te gustó la actividad?
- **Transferencia:** Cuando sales de paseo al zoológico con tu familia, identifica los animales que están cerca o lejos de ti.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 17:

Ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después mediante material gráfico asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Escogen una caja de su color preferido, la abren para sacar el globo que hay dentro y jugar con ella. Luego, responden las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿Qué hiciste antes para sacar el globo? ¿Qué hiciste después de sacar el globo? ¿Recuerdas qué cosas hiciste antes de venir al aula?

Proceso

- Percibe la información al observar imágenes de sucesos antes y después. Luego responde preguntas: ¿Qué se observa en la imagen? ¿Qué pasó antes de bañar al perro? ¿Qué pasó después de bañar al perro? (ANEXO 1).
- Identifica los sucesos que pasaron antes y después al ordenar imágenes (ANEXO 2).
- Aplica lo comprendido al representar con su cuerpo situaciones de la vida diaria. Por ejemplo: Antes de comer tienen que lavarse las manos, después de jugar tienen que guardarlos en su lugar.
- Ubica el antes y después de su rutina diaria al mencionarlo.

Salida

- **Evaluación:** Ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después mediante material gráfico.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar el antes y después de tu rutina diaria? ¿Cómo lo superaste?
- **Transferencia:** En casa cuando estés con tu familia, coméntales que haces antes y después de dormir y comer.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 18:

Ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después mediante un dibujo asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

Llenan juguetes a una piñata, después bailan en círculos y rompen la piñata respetando turnos. Luego, responden algunas preguntas: ¿Que hicieron antes de colgar la piñata? ¿Qué hicieron después de colgar la piñata? ¿En qué celebraciones se usa la piñata?

Proceso

- Percibe visualmente una camiseta sucia, seguidamente esta es lavada en una lavadora de cartón, después se observa una camiseta limpia.
- Identifica las características temporales: antes y después al responder preguntas ¿Qué observaron? ¿Qué pasó antes de lavar la camiseta? ¿Qué ocurrió después de lavar la camiseta?
- Aplica lo comprendido al dibujar situaciones diarias de orientación temporal: antes y después.
- Ubica la orientación temporal: antes-después al comentar su propio dibujo.

Salida

- **Evaluación:** Ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después mediante un dibujo.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar el antes y después de tu dibujo? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa, con ayuda de tus padres tómense una foto antes y después de ir al mercado.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 19:

Ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después mediante una dramatización mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Participan de una dramatización contada por la maestra llamada “El pollito” en la cual la profesora les cuenta que antes que el pollito nazca primero permanece en un huevo, al romperse nacerá y después, será un hermoso pollo. Luego, responden las siguientes preguntas: ¿Qué sucedió antes que nazca el pollito? ¿Qué sucedió para que naciera el pollito? ¿Qué sucedió después que nazca el pollito?

Proceso

- Percibe una historia de la maestra al observar un álbum de fotos, donde muestra fotografías de su nacimiento, su niñez y su actual etapa.
- Identifica los cambios físicos en el crecimiento de la profesora al responder algunas preguntas: ¿Quién es la persona de la foto? ¿Cómo era antes de bebé? ¿Cómo era después de bebé?, etc.
- Aplica lo comprendido al expresar lo que pasó antes y después de una situación determinada. Se le entrega una imagen. Por ejemplo: Niño comiendo.
- Ubica el antes y después de una rutina diaria al realizar una dramatización con sus compañeros.

Salida

- **Evaluación:** Ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después mediante una dramatización mostrando constancia en el trabajo.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar los sucesos del antes y después de las fotografías presentadas? ¿Cómo lo superaste?
- **Transferencia:** En casa junto a tu familia realiza un álbum donde muestres actividades que hayas hecho antes y después, luego lo compartes en clase.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE
(Destreza + contenido + técnica metodológica + ¿actitud?)

Actividad 20:

Ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después mediante un dibujo mostrando constancia en el trabajo.

Inicio

Se le muestra un títere llamado “Tin tin” donde hará dos acciones (lavarse los dientes y después, comer). Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué hizo Tin tin antes de comer? ¿Qué acción realizó Tin tin después de lavarse los dientes? ¿Recuerdas qué acciones hiciste antes de venir a la escuela?

Proceso

- Percibe visualmente un video cuento “Vamos al parque con Xime y Rodo”.
<https://www.youtube.com/watch?v=r65NchY6GwM>
- Identifica las características temporales: antes-después del video al responder algunas preguntas: ¿Qué observaron en el video? ¿Cómo se llamaban los personajes del cuento? ¿Qué juegos observaron en el video? ¿Qué estaban haciendo Xime y Rodo antes de ir al parque? ¿Qué hicieron después de jugar todos los juegos del parque?
- Aplica las características temporales: antes - después al dibujar una acción que hace antes y después de ir al parque. Por ejemplo: un niño dibuja que antes de ir al parque alista su mochila con sus juguetes y después de ir al parque se dibuja a él tomando una ducha.
- Ubica la orientación temporal: antes-después al comentar su dibujo con sus compañeros.

Salida

- **Evaluación:** Ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después mediante un dibujo.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar lo que hacías antes y después de ir al parque? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa, con la ayuda de tus papás crea un slam con fotos de lo que haces antes y después de venir a la escuela.

3.2.4 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

ACTIVIDAD 4

Anexo 1:

ANTES



DESPUES



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

Anexo 2:



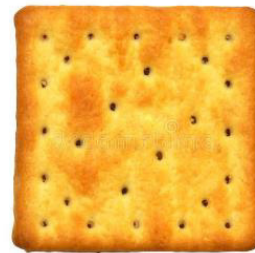
<https://bit.ly/3Isz0ED>

ACTIVIDAD 9

Anexo 1:

<https://bit.ly/3xM1Ue2>**ACTIVIDAD 18**

Anexo 1:

<https://bit.ly/3XY9DQI><https://bit.ly/3EzWuGy><https://bit.ly/3ZaZhhG><https://bit.ly/3StPINT>

3.2.5 Evaluaciones de Proceso y Final de unidad

Actividad 3 (proceso)

Identifica por tamaño: grande-mediano y pequeño al señalar dentro de un grupo de objetos y menciona sus características.

	SI	NO
Percibe visualmente galletas (elaboradas de material reciclado) de diferentes tamaños.		
Reconoce las características de las galletas al manipularlas y responde a las siguientes preguntas: ¿Todas son iguales? ¿Qué tamaño tienen las galletas?		
Relaciona el tamaño de las galletas al colocarlas en un “come galletas” teniendo en cuenta el tamaño de ambos.		
Señala el tamaño de objetos: grande, mediano y pequeño; que presenta la maestra, siguiendo indicaciones.		

Actividad 7 (final)

Identifica la figura geométrica: el cuadrado al encerrar imágenes que tienen forma de cuadrado.

	A	B	C
Identifica la figura geométrica: el cuadrado al encerrar imágenes que tienen forma de cuadrado.			
Identifica la figura geométrica: el cuadrado al encerrar imágenes que tienen forma de cuadrado con ayuda.			
Muestra dificultad al identificar la figura geométrica: el cuadrado al encerrar imágenes que tienen forma de cuadrado.			

Actividad 9 (proceso)

Relaciona el sólido geométrico: la esfera al señalar objetos del aula con forma esférica.

	SI	NO
Percibe frutas y verduras en forma de esfera como: naranja, melón, etc.		
Identifica las características de las frutas respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo son? ¿A qué se parece una pelota? ¿Es plana? ¿Cuántas caras tiene? ¿Cuántas aristas y vértices tiene?		

Relaciona el sólido geométrico: la esfera con objetos que encuentren en el aula: cuentas, orbes, canicas, etc.		
--	--	--

Actividad 11 (final)

Relaciona el sólido geométrico: el cubo al buscar objetos similares a la caja presentada, y comenta sus características.

	A	B	C
Relaciona el sólido geométrico: el cubo al buscar objetos similares a la caja presentada, y comenta sus características.			
Relaciona el sólido geométrico: el cubo al buscar objetos similares a la caja presentada, y comenta sus características con ayuda.			
Muestra dificultad al relacionar el sólido geométrico: el cubo al buscar objetos similares a la caja presentada y comenta sus características.			

Actividad 14 (proceso)

Muestra sentido de orientación: cerca de, y lejos de, al ubicarse en relación a un objeto.

	SI	NO
Percibe una canción “cerquita - muy lejos” colocándose unas orejitas de conejo.		
Identifica las orientaciones cerca de, y lejos de, al saltar en relación a los objetos del aula siguiendo indicaciones.		
Orienta su cuerpo para colocarse cerca-lejos de un objeto de acuerdo a la indicación recibida.		

Actividad 16 (Evaluación final)

Muestra sentido de orientación: cerca de-lejos de, al pegar stickers amarillos a los objetos que están cerca y rojos a los que están lejos.

	A	B	C
Muestra sentido de orientación: cerca de-lejos de, al pegar stickers amarillos a los objetos que están cerca y rojos a los que están lejos.			

Muestra sentido de orientación: cerca de-lejos de, al pegar stickers amarillos a los objetos que están cerca y rojos a los que están lejos con ayuda.			
Muestra dificultad al orientarse: cerca de-lejos de, al pegar stickers amarillos a los objetos que están cerca y rojos a los que están lejos.			

Actividad 18 (proceso)

Ubica situaciones de orientación temporal: antes y después al comentar su dibujo.

Percibe mediante la observación y manipulación una camiseta sucia y una camiseta limpia que se encuentran en el aula.	SI	NO
Identifica las características temporales, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿Qué pasó antes de lavar la camiseta? ¿Qué ocurrió después de lavar la camiseta?		
Aplica lo comprendido al dibujar situaciones diarias de orientación temporal: antes y después.		
Ubica la orientación temporal: antes-después al comentar su propio dibujo.		

Actividad 20 (final)

Ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después mediante un dibujo.

	A	B	C
Ubica situaciones de orientación temporal: antes y después al dibujar lo que hace antes y después de ir al parque.			
Ubica situaciones de orientación temporal: antes y después al dibujar lo que hace antes y después de ir al parque.			
Muestra dificultad al ubicar situaciones de orientación temporal: antes y después al dibujar lo que hace y después de ir al parque.			

3.3 Proyecto de aprendizaje y actividades

Programación de proyecto

1. Datos informativos

Nivel: Inicial

Grado: 5 años

Secciones: Verde

Área: Matemática

Título del proyecto: “socializando a través de las matemáticas”

Temporización: 2 semanas

Profesores: Atoche Geraldine, Castro Margaret y Huamanpura Bettsy

2. Situación problemática

En la institución educativa particular de San Borja, la maestra ha observado que un gran porcentaje de estudiantes del salón de 5 años presentan dificultades para respetar turnos, compartir los materiales con sus compañeros y utilizar las palabras mágicas en cada una de las actividades. Por ello, frente a esta situación se ha considerado realizar este proyecto denominado “socializando a través de las matemáticas”

El presente proyecto está enfocado en desarrollar las habilidades sociales por medio de actividades matemáticas con el propósito de diseñar actividades significativas a través del juego, la manipulación de material concreto y la

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 	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. Ejemplo: Sergio comenta que las vacas que vio en el paseo del salón eran muy grandes, algunas tenían

		<p>coherente y cohesionada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>cachos y olían horrible, mientras se tapa la nariz con su mano”.</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. Ejemplo: El docente les ha narrado el cuento Buenas noches, gorila de Peggy Rathmann, y los niños desean representar el cuento, Sandra experimenta con movimientos ágiles y grandes para hacer de gorila, y Natalia práctica gestos para hacer de guardián. Ambas se juntan para hacer un diálogo. • Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Ejemplo: Después de observar objetos de cerámica creados por artistas de su comunidad, Julio ha hecho un corazón para su mamá con arcilla y témpera. Le comenta a la docente y a sus compañeros cómo lo hizo. Les dice que lo que más le gustó de todo fue pintar con témpera. Además dice que le gusta el camión que creó

			Renato, porque es muy grande y tiene muchos colores.
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Ejemplo: Después de una salida al parque, la docente les pregunta a los niños cómo creen que pueden agrupar las cosas que han traído. Un niño, después de observar y comparar las cosas que ha recolectado, dice que puede separar las piedritas de las hojas de los árboles.</p>
			<p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.</p>
	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarte en el espacio. 	<p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Luisa es más larga”</p>
			<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que</p>

			establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PERSONAL SOCIALIZ	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones. Ejemplo: Durante el juego una niña dice que no la atraparán porque ella corre muy rápido.</p> <p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Ejemplo: El niño dice que está molesto porque en casa le llamaron la atención por no tomar rápido el desayuno.</p>
	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.
PSICOMOTRIZ	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa</p> <p>sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra dominio y mayor control de</p>

			un lado de su cuerpo.
			Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
			Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).

4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Diagnóstico con los estudiantes sobre el problema que hay en el salón	<ul style="list-style-type: none"> Los niños observan un video “Aprendiendo a compartir con mis amigos” que trata de compartir lo que tenemos con los demás. Luego, responden algunas preguntas para conocer la problemática del aula. https://www.youtube.com/watch?v=d4hCsk4GKU8 	<ul style="list-style-type: none"> Video
Presentación del problema	<ul style="list-style-type: none"> Los niños forman tres grupos, donde tendrán que manipular juegos, cada grupo propone sus reglas y establecen turnos para que todos puedan participar en el juego que les tocó. Luego, responden algunas preguntas para conocer la problemática del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> Bloques lógicos, tangram y ábaco

Analizar la realidad que hay en el entorno escolar en las sesiones de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se sientan en ronda y participan de una dinámica “tela de araña” donde se tendrá que proponer ideas para compartir los materiales con los demás. Luego, responden algunas preguntas para proponer soluciones frente a la problemática presentada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lana
Interactúa con su entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños forman una ronda y manipulan dos globos, donde estos serán pasados por cada uno de los niños al compás de una pandereta. Cuando esta deje de sonar, los que se queden con los globos tendrán que proponer una idea para poder compartirla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Pandereta • Harina • Arroz
Explorar el aula para encontrar más materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan “buscando el tesoro del pirata”, donde compartirán una lupa estableciendo turnos, para buscar objetos y cuando los encuentren mencionan de qué se trata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lupa • Objetos del aula • Baúl • Canasta • Disfraz de pescadores
	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se vestirán de pescadores y formarán dos equipos para participar de un juego “pescando en el mar”, donde pescarán objetos que hay en el aula y lo llenarán en la canasta de su equipo. 	
Seleccionar el material que se va usar	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta dos imágenes de materiales: bloques lógicos y cuentas con pasadores, los niños al reunirse en asamblea eligen por votación una imagen. Después, la maestra les presenta el material de la imagen en concreto y los niños comienzan a manipularlos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Bloques lógicos • Cuentas con pasadores
Organizarse para compartir los materiales que hay en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños escuchan el cuento “Espero mi turno” que trata de esperar turnos para compartir. Luego, responden algunas preguntas para conocer la problemática del aula. Mediante juegos establecen turnos para usar los materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Imágenes
Utilizar material concreto para las actividades de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños eligen los materiales del aula que desean usar (cuentas, bloques lógicos, rompecabezas, etc.) pero si hay dos o más niños que eligen el mismo material se agrupan o se lanza la moneda gigante para decidir quién lo utiliza primero y quién espera su turno. Al participar en distintas actividades utilizando material concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> • cuentas • bloques lógicos • rompecabezas • moneda gigante

Crea un instrumento de medición.	<ul style="list-style-type: none"> Los niños observan dos cajas sorpresas que contienen animales de la selva: tigre, mono, anaconda, etc. Después, juegan “piedra-papel o tijera” para tener un turno y elegir un animal, la maestra pregunta si hay alguien que desea el mismo juguete para que puedan agruparse o establecer turnos. 	<ul style="list-style-type: none"> caja sorpresa animales de la selva (juguetes)
----------------------------------	---	--

3.3.1 Programación del proyecto

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 1		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuantificadores: muchos y pocos <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Medición: Largo y corto. 		<p>Comparación de elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto.</p> <p>Comparación de objetos: largo y corto mediante material concreto.</p> <p>Medición de largo y corto a través de medias arbitrarias usando observación y material no estructurado.</p>
CAPACIDADES – DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1. CAPACIDAD: COMPRENSIÓN</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comparar <p>2. CAPACIDAD: ORIENTACIÓN-ESPACIO TEMPORAL</p> <p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Medir 		<p>VALOR: RESPONSABILIDAD</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cumplir con los trabajos asignados. Mostrar constancia en el trabajo. <p>VALOR: RESPETO</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar con atención. Asumir las normas de convivencia. <p>VALOR: SOLIDARIDAD</p> <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ayudar a los demás.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● Compartir lo que se tiene |
|--|---|

3.3.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 1 (35 MIN)

Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños observan un video “Aprendiendo a compartir con mis amigos” que trata de compartir lo que tenemos con los demás.
<https://www.youtube.com/watch?v=d4hCsk4GKU8>
- Luego responden algunas preguntas: ¿De qué trató el video? ¿Qué objetos observaste? ¿Por qué Juan no quería compartir su pelota? ¿Al final del video, todos los niños participaron pateando la pelota?

PROCESO

- Percibe visualmente naranjas, peras y dos baldes: verde y amarillo.
- Analiza las características de los elementos, al responder algunas preguntas: ¿Qué observas? ¿De qué colores son? ¿Qué forma tienen? ¿Qué te gustaría hacer con las naranjas?
- Identifica los criterios para comparar los objetos: muchos y pocos al jugar el juego “jugo de naranja y pera” al ritmo de una canción, donde cada grupo tendrá un color de balde (verde o amarillo) y una cantidad mayor de naranjas que peras, para esto siguen indicaciones. Por ejemplo: el primer grupo llena solo peras al balde verde y el segundo grupo llena solo naranjas al balde amarillo.
- Realiza la comparación: muchos y pocos al responder algunas preguntas: ¿De qué trataba el juego? ¿Los dos baldes tienen la misma cantidad de frutas? ¿Qué balde tiene pocas frutas? ¿Qué balde tiene muchas frutas?

SALIDA

- **Evaluación:** Compara elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al comparar la cantidad de naranjas con las peras? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** Cuando vayas al mercado con tu familia, observa las cantidades de las frutas y coméntales.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 2 (35 MIN)

Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños forman tres grupos, en el que tendrán en su mesa un juego matemático (bloques lógicos, tangram o ábaco), cada grupo propone sus reglas y establecen turnos para que todos puedan manipular el juego que les tocó. Asimismo, hacen uso de las palabras mágicas, por ejemplo: al pedir el juego (por favor), al obtener el juego (gracias), al pasar el juego a otro compañero (permiso).
- Luego, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿De qué colores son los juegos? ¿Para qué sirven? ¿Se te hizo fácil o difícil trabajar en equipo?

PROCESO

- Percibe visualmente arvejas verdes y lentejas, dos botellas de tapa azul y anaranjado.
- Analiza las características de las arvejas, lentejas y las botellas al responder algunas preguntas: ¿Qué observas? ¿Qué formas tienen? ¿De qué colores son? ¿Qué crees que haremos con las arvejas, lentejas y botellas?
- Identifica los criterios para comparar los objetos: muchos y pocos al insertar arvejas verdes y lentejas en las botellas, siguiendo indicaciones. Por ejemplo: en la botella de tapa anaranjada llenan muchas arvejas y, en la segunda botella de tapa azul llenan pocas lentejas.
- Realiza la comparación: muchos y pocos, al responder preguntas: ¿Qué hiciste? ¿Las dos botellas tienen la misma cantidad de menestra? ¿Qué botella tiene poca menestra? ¿En qué botella hay muchas menestras?

SALIDA

- **Evaluación:** Compara elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al comparar la cantidad de las menestras en las botellas? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa, cuando tu familia esté preparando el almuerzo compara los frijoles con el arroz y coméntales si hay muchos o pocos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 3 (35 MIN)

Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

INICIO

- Los niños se sientan en ronda y participan de una dinámica “tela de araña” donde la maestra menciona que hay pocos materiales en el aula y por ello deben empezar a compartir, después pasa el ovillo de lana a otro niño y este tendrá que proponer una idea para compartir los materiales con los demás.
- Luego responden las siguientes preguntas: ¿De qué trataba la dinámica? ¿Hay muchos o pocos materiales en el aula? ¿De qué manera todos pueden usar el mismo material al mismo tiempo?

PROCESO

- Percibe visualmente los objetos que se encuentran en la mesa: verduras, frutas de plástico y dos canastas.
- Analizan las características de los objetos de plástico: verduras y frutas al responder preguntas: ¿Cómo se llaman los objetos que observaste? ¿Qué textura tienen? ¿De qué colores son? ¿Qué crees que haremos con las verduras, frutas y canastas?
- Identifica los criterios para comparar los objetos: “muchos-pocos” al jugar “nos vamos al mercado”, donde cada grupo tendrá que colocar frutas o verduras en la canasta que le corresponde, siguiendo indicaciones. Por ejemplo: al primer grupo “abejitas” le tocó colocar muchas frutas en su canasta y al segundo grupo “estrellitas” le corresponde colocar pocas verduras en su canasta.
- Realiza la comparación de las verduras y frutas de plástico al responder preguntas: ¿A qué jugaron? ¿A qué grupo le tocó frutas - verduras? ¿Hay muchas o pocas verduras - frutas? ¿Las dos canastas tendrán la misma cantidad de frutas - verduras?

SALIDA

- **Evaluación:** Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué pasos hemos seguido para realizar los juegos? ¿Tuviste alguna dificultad al comparar la cantidad de las verduras y frutas en la canasta? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa con ayuda de tus papás compara los tenedores con las cucharas, si hay muchos o pocos, grábalo y muéstralo en clase.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 4 (35 MIN)

Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante la utilización de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños forman una ronda y manipulan dos globos, uno lleno de arroz y el otro sin arroz, donde estos serán pasados por cada uno de los niños al compás de una pandereta. Cuando esta deje de sonar, los que se queden con los globos tendrán que proponer una idea de “¿De qué manera podemos ayudar a los demás?”
- Luego, responderán las siguientes preguntas: ¿Todos manipularon los globos? ¿Ambos globos son iguales? ¿Qué hicieron cuando dejó de sonar la pandereta? ¿Qué idea de sus compañeros les gustó más?

PROCESO

- Percibe visualmente los objetos que se encuentran en la mesa: orbeez verdes y morados en recipientes.
- Analiza las características de los orbeez al manipularlos y responde las siguientes preguntas: ¿Qué forma tienen? ¿De qué colores son? ¿Hay muchos o pocos orbeez? ¿Qué crees que haremos con los orbeez y recipientes?
- Identifica los criterios para comparar los objetos: muchos-pocos, al formar dos equipos “A” y “B” donde cogerán un orbee verde o morado de acuerdo al color que le tocó a su equipo. Después, a la señal de un silbato saldrán corriendo para llenar su orbee en la botella que le toca.
- Realiza la comparación de elementos: muchos y pocos al responder las siguientes preguntas: ¿Qué llenaron en las botellas? ¿En las dos botellas hay la misma cantidad de orbeez? ¿En qué botella hay poco orbeez y de qué color son? ¿De qué color hay muchos orbeez?

SALIDA

- **Evaluación:** Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué pasos hemos seguido para realizar los juegos? ¿Tuviste alguna dificultad al comparar la cantidad de orbeez que había en cada botella? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** En casa, compara si tu mamá o papá tiene muchos o pocos zapatos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 5 (35 MIN)

Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

INICIO

- Los niños juegan “buscando el tesoro del pirata”, donde compartirán una lupa estableciendo turnos, para buscar objetos y cuando los encuentren mencionan de qué se trata, después lo llevarán hacia el baúl que está en medio del aula.
- Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Qué objetos encontraron? ¿Qué usaron para buscar los objetos? ¿Qué uso les darías a los objetos?

PROCESO

- Percibe visualmente caramelos y dos pomos transparentes que tienen un círculo azul o rojo pegado en la parte delantera.
- Analiza las características de los caramelos al manipularlos y responde algunas preguntas: ¿Qué observas? ¿De qué colores son? ¿Qué forma tiene? ¿Qué sabor de caramelo te gusta más?
- Identifica los criterios para comparar los objetos: muchos - pocos al participar del juego “un mundo de caramelo” donde cada niño agarra un caramelo y salta hasta llegar a los pomos que están cubiertos con un mantel, eligen uno de los pomos para colocar los caramelos. Después, sacarán el mantel y descubrirán que color de pomo tiene muchos o pocos caramelos.
- Realiza la comparación: muchos - pocos de los caramelos al responder preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Los dos pomos tienen la misma cantidad de caramelos? ¿En qué color de pomo hay pocos caramelos? ¿En qué color de pomo hay muchos caramelos?

SALIDA

- **Evaluación:** Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué pasos hemos seguido para realizar el juego? ¿Tuviste alguna dificultad al comparar la cantidad de caramelos en cada pomo? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** Con ayuda de tus papás recolecta piedras pequeñas y píntalos, luego en el salón compara con tus compañeros, sobre quien tiene muchas o pocas piedritas.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 6 (35 MIN)

Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños se vestirán de pescadores y formarán dos equipos para participar de un juego “pescando en el mar”, donde el equipo “agua dulce” y el equipo “punta hermosa” pescarán objetos que hay en el aula y lo llenarán en la canasta de su equipo.
- Luego responden: ¿De qué se disfrazaron? ¿Qué hicieron para pescar? ¿Qué equipo pescó muchos objetos? ¿Qué equipo pescó pocos objetos? ¿En dónde colocaron los objetos que han pescado? ¿Se te hizo fácil trabajar en equipo?

PROCESO

- Percibe visualmente dos botellas grande llenas de tapitas, una de ellas contiene tapitas de color rojo y la otra de color celeste.
- Analiza las características de las tapitas, al responder algunas preguntas: ¿Qué forma tienen? ¿De qué colores son? ¿De dónde salen las tapitas? ¿Qué puedes realizar con las tapitas?
- Identifica los criterios para comparar los objetos: muchos-pocos al dividirse en dos equipos, donde tendrán que competir dos compañeros a la vez para llenar un puñado de arroz en cada botella con ayuda de un embudo y al final enroscar su tapita del color que le corresponde a su equipo (rojo o celeste). El equipo que haya enroscado muchas tapitas, será el ganador.
- Realiza la comparación de los elementos: muchos-pocos al responder preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Qué usaron para llenar las botellas? ¿De qué color hay muchas tapitas enroscadas? ¿De qué color hay pocas tapitas enroscadas?

SALIDA

- **Evaluación:** Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué pasos has seguido para enroscar las tapitas? ¿Tuviste alguna dificultad al comparar la cantidad de tapitas que habían enroscado en cada equipo? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Transferencia:** Tomate fotos colocando muchos y pocos juguetes en dos cajas, luego coméntalo en clase.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 7 (35 MIN)

Medir objetos de su aula: largo y corto a través de medidas arbitrarias asumiendo las normas de convivencia.

INICIO

- La maestra presenta dos imágenes de materiales: bloques lógicos y cuentas con pasadores, los niños al reunirse en asamblea eligen por votación una imagen. Después, la maestra les presenta el material de la imagen en concreto y los niños comienzan a manipularlos.
- Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué observaron? ¿Las dos imágenes eran iguales? ¿Cómo eligieron el material? ¿Qué uso le dieron al material? ¿De qué otra manera se puede usar el material elegido?

DESARROLLO

- Observa dos bandejas de plástico uno de color rosado (largo) y otro de color amarillo (corto) y responden algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿De qué colores son las bandejas? ¿Son iguales? ¿Para qué utilizaremos las bandejas?
- Selecciona una parte de su cuerpo (manos o pies) para medir las bandejas, también eligen el color de huellero que desean usar.
- Realiza la medida: largo y corto de las bandejas al poner su mano o pie en el huellero dactilar para después plasmarlo en las bandejas. Luego responden algunas preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Qué color de bandejas eligieron? ¿Qué utilizaste para medir las bandejas? ¿Cuántas palmas de tu mano o huellas de tu pie mide aproximadamente la bandeja que te tocó? ¿Es largo o corto?

SALIDA

- **Evaluación:** Mide objetos de su aula: largo y corto a través de medidas arbitrarias.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad al medir con tus manos o pies las bandejas de plástico? ¿Cómo superaste esa dificultad? ¿De qué otra manera se podría medir?
- **Transferencia:** En casa, con ayuda de tus papás realiza mediciones con otro instrumento usando objetos que hay en tu casa.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 8 (35 MIN)

Medir objetos de su aula: largo y corto a través de medidas arbitrarias mostrando constancia en el trabajo.

INICIO

- Los niños escuchan el cuento “Espero mi turno” contado por la maestra a través de imágenes (ANEXO 1).
- Luego responden las siguientes preguntas: ¿Cuál es el título del cuento? ¿De qué trataba? ¿Qué opinas del comportamiento de Pepe? ¿De qué manera podrían organizarse para que todos usen los materiales del aula?
- <https://bit.ly/3J1SfWV>

DESARROLLO

- Observa dos colchonetas, una de color rojo (largo) y otra de color azul (corto) que se encuentran en el patio y responde algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿De qué colores son las colchonetas? ¿Son iguales? ¿Para qué utilizaremos las colchonetas?
- Selecciona la cantidad de lápices jumbo que usará para medir las dos colchonetas de manera grupal.
- Realiza la medida de las dos colchonetas al poner lápices jumbo sobre el largo de las colchonetas. Después, cuentan cuántos lápices usaron para medir sus colchonetas. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Qué usaron para medir las colchonetas? ¿Cuántos lápices mide aproximadamente la colchoneta roja? y ¿Cuántos lápices jumbo mide la colchoneta azul? ¿Es largo o corto?

SALIDA

- **Evaluación:** Medir objetos de su aula: largo y corto a través de medidas arbitrarias.
- **Metacognición:** ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad al medir las colchonetas con los lápices jumbo? ¿Cómo superaste esa dificultad? ¿Qué otro material se podría usar para medir las colchonetas?
- **Transferencia:** En casa, con ayuda de tus papás realiza mediciones con cucharas a tu mesa de comer con tu escritorio, tomate foto y coméntalo en clase.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 9 (35 MIN)

Comparar las dimensiones largo – corto, mediante material concreto, asumiendo las normas de convivencia.

INICIO

- Los niños eligen los materiales del aula que desean usar (cuentas, bloques lógicos, rompecabezas, etc.) pero si hay dos o más niños que eligen el mismo material se agrupan o se lanza la moneda gigante para decidir quién lo utiliza primero y quién espera su turno.
- Luego, responde las siguientes preguntas: ¿Qué juguetes observan? ¿Cuál es la utilidad del juguete que elegiste? ¿Alguien eligió el mismo juguete que su compañero? ¿Qué hicieron para decidir quién juega primero?

DESARROLLO

- Observa libros de tamaño A3 (largo) de color verde y A4 (corto) de color anaranjado, además de una gran cantidad de palitos de chupete. Luego, responde algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿Cómo son los libros? ¿Todos los libros son iguales? ¿Para qué sirven los palitos de chupete?
- Selecciona la cantidad de palitos de chupete que usará para medir los libros.
- Realiza la medida de dos libros A3 y A4 al dividirse en grupos donde tendrán que poner los palitos de chupete en columna sobre los libros que les tocó y después, cuentan cuántos palitos han usado para cada libro. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Qué usaron para medir los libros? ¿Cuántos palitos de chupete aproximadamente mide el libro verde? ¿Cuántos palitos de chupete mide el libro anaranjado? ¿Los dos libros tienen la misma medida? ¿Por qué?

SALIDA

- **Evaluación:** Compara las dimensiones largo – corto, mediante material concreto.
- **Metacognición:** ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste alguna dificultad al medir los libros? ¿Cómo superaste la dificultad? ¿Qué otro objeto del aula se puede medir?
- **Transferencia:** En casa, con ayuda de tu familia mide tu cama y la de tus padres usando tu brazo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 10 (35 MIN)

Medir objetos de su aula: largo y corto a través de medidas arbitrarias asumiendo las normas de convivencia.

INICIO

- Los niños observan dos cajas sorpresas que contienen animales de la selva: tigre, mono, anaconda, etc. Después, juegan “piedra-papel o tijera” para tener un turno y elegir un animal, la maestra pregunta si hay alguien que desea el mismo juguete para que puedan agruparse o establecer turnos.
- Luego responden a las siguientes preguntas ¿Qué había en las cajas sorpresas? ¿Qué animal elegiste? ¿Alguien eligió el mismo animal que tú? ¿Qué hicieron para que ambos jueguen con el mismo animal?

DESARROLLO

- Observa las mesas y la pizarra que hay en el aula. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué observaste? ¿De qué color son las mesas y la pizarra? ¿En qué se parecen?
- Selecciona varias hojas de revista para moldearlos con sus manos y poder crear tubos.
- Realiza las medidas: largo y corto al pegar los tubos de papel sobre el largo de su mesa y de la pizarra, para medir el último objeto deben respetar turnos. Luego, responden algunas preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se organizaron para medir la pizarra? ¿Qué utilizaste para medir las mesas y la pizarra? ¿Cuántos tubos de papel mide tu mesa? ¿Cuántos tubos de papel aproximadamente mide la pizarra? ¿Tu mesa y la pizarra tienen la misma medida? ¿Por qué?

SALIDA

- **Evaluación:** Mide objetos de su aula: largo y corto a través de medidas arbitrarias.
- **Metacognición:** ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Te gustó la actividad? ¿Tuviste dificultad al medir tu mesa y la pizarra? ¿Cómo superaste la dificultad? ¿De qué otra manera se podría haber hecho?
- **Transferencia:** En casa, con apoyo de tus padres mide el televisor y laptop usando la palma de tu mano.

3.3.3 Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

ACTIVIDAD 1



<https://bit.ly/3EztU8s>



<https://bit.ly/3IZx0Fz>



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



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

ACTIVIDAD 2



<https://bit.ly/3IWfP7r>



<https://bit.ly/41qLLbn>



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



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



<https://bit.ly/3KJxY9Y>



<https://bit.ly/3YcmBL2>

ACTIVIDAD 3



<https://bit.ly/3m7fxSo>



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



<https://bit.ly/3Iqbjg8>



<https://bit.ly/3xMd0j6>

ACTIVIDAD 4



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



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



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



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



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



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



ACTIVIDAD 5



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



<https://bit.ly/41qMDg9>



<https://bit.ly/3IRwWY0>



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

ACTIVIDAD 6



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



<https://bit.ly/41sJ5tM>



<https://bit.ly/3xN6loP>



<https://bit.ly/3m1hsYC>



<https://bit.ly/3IU0SCW>



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



<tps://bit.ly/3IPxxcQ>

ACTIVIDAD 7



[tps://bit.ly/3IWfP7r](https://bit.ly/3IWfP7r)



<https://bit.ly/3m3TfRr>



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



<https://bit.ly/41A6WYx>



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

ACTIVIDAD 8



<https://bit.ly/3J1SfWV>



<https://bit.ly/3KHiH9K>



<https://bit.ly/3J3Ky2P>



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

ACTIVIDAD 9



<https://bit.ly/3y0HZbn>



<https://bit.ly/3EGbP8A>



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



<tps://bit.ly/3ZgwoRC>



<https://bit.ly/3EKtnR4>

ACTIVIDAD 10



<https://bit.ly/3xVO6xo>



<https://bit.ly/3Ezws6w>



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



<https://bit.ly/41wRIDN>



<https://bit.ly/3y7dPmB>

3.3.4. Evaluaciones de proceso y final

Actividad 5 (Evaluación de proceso)

Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

	SI	NO
Percibe mediante la observación caramelos y pomos que se encuentran en el aula.		
Analiza las características de los caramelos al manipularlos y responde algunas preguntas: ¿Qué observas? ¿De qué colores son? ¿Qué forma tiene? ¿Qué sabor de caramelo te gusta más?		
Identifica elementos: muchos-pocos al llenar caramelos en los pomos.		
Realiza la comparación: muchos -pocos, de los caramelos al responder preguntas: ¿Los dos pomos tienen la misma cantidad de caramelos? ¿En qué color de pomo hay pocos caramelos? ¿En qué color de pomo hay muchos caramelos?		
Cumple con los trabajos asignados		

Actividad 6 (Evaluación final)

Comparar elementos: muchos y pocos estableciendo semejanzas y diferencias mediante material concreto.

	A	B	C
Compara los elementos: muchos-pocos al enroscar tapitas de botella de acuerdo al color que le tocó a su equipo.			
Compara los elementos: muchos-pocos al enroscar tapitas de botella de acuerdo al color que le tocó a su equipo con ayuda.			
Muestra dificultad al comparar: muchos-pocos al enroscar tapitas de botellas de acuerdo al color que le tocó a su equipo.			

Actividad 8 (Evaluación proceso)

Medir objetos de su aula: largo y corto a través de medidas arbitrarias mostrando constancia en el trabajo.

	SI	NO
Observa dos colchonetas, una de color rojo (largo) y otra de color azul (corto) que se encuentran en el patio.		
Selecciona la cantidad de lápices jumbo que usará para medir las dos colchonetas de manera grupal.		
Realiza la medida de las dos colchonetas usando lápices jumbo y responde preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Qué usaron para medir las colchonetas? ¿Cuántos lápices mide aproximadamente la colchoneta roja? y ¿Cuántos lápices jumbo mide la colchoneta azul? ¿Es largo o corto?		
Muestra constancia en el trabajo.		

Actividad 10 (Evaluación final)

Medir objetos de su aula: largo y corto a través de medidas arbitrarias.

	A	B	C
Mide la longitud: largo-corto al medir su mesa y la pizarra del aula, usando tubos de papel.			
Mide la longitud: largo-corto al medir su mesa y la pizarra del aula, usando tubos de papel con ayuda.			
Muestra dificultad al medir la longitud: largo-corto de su mesa y la pizarra del aula, usando tubos de papel.			

Conclusiones

- El presente trabajo de investigación de suficiencia profesional propone, mejorar las competencias matemáticas en los niños de 5 años mediante actividades lúdicas que favorezcan la interacción con su entorno y respondan a los interés y necesidades de los estudiantes.
- El paradigma Sociocognitivo-Humanista, actualmente es el modelo pedagógico idóneo para cubrir las necesidades y responder las interrogantes de los estudiantes. Asimismo, este modelo propone que, en la programación de actividades y los procesos de aprendizaje, se incluyan los valores y actitudes que son necesarias para formar buenos ciudadanos, capaces de aportar positivamente a la sociedad.
- El rol principal del docente es ser guía que proporciona los recursos y métodos necesarios para facilitar el aprendizaje en los estudiantes y poder responder a sus intereses. Por ello, el docente debe ser capaz de promover un clima agradable en el aula, para que los estudiantes puedan sentirse cómodos.
- El modelo T, es un modelo de programación curricular que se presenta como una alternativa para ser empleada en el ámbito educativo, puesto que resume de forma ordenada, coherente y específica los elementos del currículo nacional, como: los contenidos, capacidades y destrezas, asimismo, toma en cuenta los contenidos transversales que desarrollan los valores y actitudes. Todos estos elementos se integran con el fin de lograr las competencias de los estudiantes.

Recomendaciones

- Se recomienda a las docentes del nivel de inicial, ser creativas e innovadoras al desarrollar sus sesiones de aprendizaje, para así generar mayor interés por parte de los estudiantes. Asimismo, dar uso a materiales didácticos que influyen en la motivación para generar en los estudiantes la curiosidad, el descubrimiento y el deseo de aprender.
- Se recomienda el trabajo en equipo entre los docentes y los padres de familia, con el fin de buscar el bienestar y la autonomía de los estudiantes, de esta manera se favorecerá el desarrollo de su aprendizaje.
- Se recomienda a las instituciones educativas capacitar a su plana docente en base al Currículo Nacional para ampliar sus conocimientos sobre los lineamientos mencionados por Minedu, orientado al desarrollo de las competencias, capacidades, desempeños, valores y enfoques, centrándose en el contexto de los estudiantes.
- Se sugiere que el trabajo pedagógico sea desarrollado de acuerdo al Paradigma Sociocognitivo - Humanista, debido a que este modelo está orientado para formar integralmente al individuo en sus tres ejes: La mente, el cuerpo y las emociones. Esta formación será esencial para rescatar los valores y las buenas costumbres que nos hacen humanos.
- Se recomienda a los docentes desarrollar el rol de guía y apoyo para nuestros niños, permitiéndoles ser capaces de construir sus propios conocimientos y desarrollar su autonomía, desde la libertad de expresión.

Referencias

Abarca, J. (2017). In Memoriam Jerome Seymour Bruner (1915-2016). *Revista de Psicología*, 35(2), 773-78. <http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v35n2/a13v35n2.pdf>

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

Aramburú, A., Rojas, C., & Yacila, G. (2022). *Propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 3 años del nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Lurín, Lima*. [Trabajo de Suficiencia Profesional, Universidad Marcelino Champagnat]. Repositorio de la Universidad Marcelino Champagnat. [https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14231/3426/345.Arambur%
c3%ba_Rojas_Yacila_TSP_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14231/3426/345.Arambur%c3%ba_Rojas_Yacila_TSP_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Aramburú, A., Rojas, C., & Yacila, G. (2022). *Propuesta didáctica para promover el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 3 años del nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Lurín, Lima*. [Trabajo de Suficiencia Profesional, Universidad Marcelino Champagnat]. Repositorio de la Universidad Marcelino Champagnat. [https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14231/3426/345.Arambur%
c3%ba_Rojas_Yacila_TSP_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14231/3426/345.Arambur%c3%ba_Rojas_Yacila_TSP_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arenales, C., Espinoza, I., & Masgo, S. (2022). *Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Psicomotricidad en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa parroquial de San Miguel, Lima*. [Trabajo de Suficiencia

Profesional, Universidad Marcelino Champagnat]. Repositorio de la Universidad Marcelino Champagnat.

https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14231/3422/340.Arenales_Espinoza_Masgo_TSP_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.

https://d1wqtxtslxzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-libre.pdf?1424109393=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1677563414&Signature=YkozhsqBlZyZOzBR27ry547uz0fbHAU4nZW17rAFXz8~kYCICV~pPXIuu5tPNLal7nR-iCkv~N0uGmhqnGykr6cuuRnb2V1wgSfRoFtE3-8VAVhfzpfQXoJvhlMFJLPzRRPIF1eH7yeCt~JpqbeeiC92le6oKOY6afIDjy8iGgG59wIFs6SOsTrMec6dC4iklcMRyjnYFRCs1jppUPqk6GJinPSaSfhwiGFsWir0leYzWVt~q9tsCakwKNnojJA6a0IJT8MjP6xoz6O82d0VrrpOwi7uAeVrPijAa4TJWDTL0tiqL7vwiGyiKbs1IvoiBekXHzIYcDhY0EnjVYkkEg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Ausubel, D., Novak, J., Y, H., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo.

Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo, 1(2), 53-106.
<https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>

Chalco, T., Ponce, F., & Vallejos, R. (2022). *Propuesta didáctica para el desarrollo de competencias religiosas en los estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa pública del Rímac-Lima*. [Trabajo de Suficiencia Profesional,

Universidad Marcelino Champagnat]. Repositorio de la Universidad Marcelino Champagnat. <https://repositorio.umch.edu.pe/handle/20.500.14231/3444>

Challco, T., Ponce, F., & Vallejos, R. (2022). *Propuesta didáctica para el desarrollo de competencias religiosas en los estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa pública del Rímac-Lima*. [Trabajo de Suficiencia Profesional, Universidad Marcelino Champagnat]. Repositorio de la Universidad Marcelino Champagnat. <https://repositorio.umch.edu.pe/handle/20.500.14231/3444>

Challco, T., Ponce, F., & Vallejos, R. (2022). *Propuesta didáctica para el desarrollo de competencias religiosas en los estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa pública del Rímac-Lima*. [Trabajo de Suficiencia Profesional, Universidad Marcelino Champagnat]. Repositorio de la Universidad Marcelino Champagnat. <https://repositorio.umch.edu.pe/handle/20.500.14231/3444>

Cortes, O. (2009). Aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 8. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_18/OLGA_ZARZA_CORTES01.pdf

Fau, M. (2011). *Jean Piaget: clásicos resumidos*. La Bisagra. <https://elibro.net/es/ereader/umch/76826?page=8>

La teoría del aprendizaje y el desarrollo de Lev Vygotski. (2018). EIDLE. <https://blog.uclm.es/beatrizmartin/2018/02/23/la-teoria-del-aprendizaje-y-el-desarrollo-de-lev-vygotski/#:~:text=Para%20Vygotski%2C%20el%20desarrollo%20sigue,se%20producen%20procesos%20de%20mediaci%C3%B3n>.

- Latorre, M (2022e). *Paradigma Socio-contextual: Modificabilidad cognitiva. ¡Yo puedo aprender a ser más inteligente cada día! (Reuven Feurstein)*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2014). *Inteligencia y arquitectura del conocimiento*. <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/6.-Inteligencia-y-arquitectura-del-conocimiento.pdf>
- Latorre, M. (2018). *Capacidades, destrezas y procesos mentales*. Universidad Marcelino Champagnat. Lima, Perú.
- Latorre, M. (2022i) *Competencias y sus clases*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022h). *Paradigma Sociocognitivo-humanista*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022a). *Paradigma cognitivo (Teoría Jean Piaget)*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022b). *Paradigma cognitivo: Aprendizaje significativo y funcional (Teoría de David Ausubel)*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. (2022c). *Paradigma cognitivo: Aprendizaje por descubrimiento y la teoría del andamio (Teoría de Jerónimo Bruner)*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat.

Latorre, M. (2022d). *Paradigma Sociohistorico-Cultural (Teoría de Lev S. Vygotsky)*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat.

Latorre, M. (2022). *Revisión de los paradigmas de la educación a través de la historia*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat.

Latorre, M. (2022f). *Teoría Triárquica de la Inteligencia (Teoría de Robert Sternberg)*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat.

Latorre, M. (2022g). *Teoría Tridimensional de la Inteligencia Escolar (Teoría de Roman y Diez)*. Separata del curso de actualización para la titulación. Universidad Marcelino Champagnat

Ministerio de Educación (2016a). Programa curricular de educación inicial, adaptación 2017. Ministerio de educación. Lima, Perú.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Resolución Viceministerial N° 00094-2020-MINEDU (2020).
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf

Ministerio de Educación. (2017b). Currículo Nacional de la educación básica. Adaptación 2017. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Orrú, E. (2003). Reuven Feuerstein y la teoría de la modificabilidad cognitiva estructural. *Revista de educación*, (332), 33-54.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/67022/008200430072.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paul, D. (2008) El profesor David Ausubel murió el 9 de julio de 2008, a los 89 años de edad:

Un reconocimiento a tan distinguido autor de la psicología educativa por sus contribuciones a la enseñanza. *Educación química*, 19(3), 181.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2008000300003

Perdomo, J. (2019, 6 de abril). *Teoría de Jerome Bruner*. Blogger.

<https://josefinaperdomo.blogspot.com/2019/04/teoria-de-jerome-bruner.html>

Prieto y Sternberg (1991). La Teoría Triárquica de la Inteligencia. *RIFOP*. (11), 77-93.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117765>

Prieto y Sternberg (1991). La Teoría Triárquica de la Inteligencia. *RIFOP*. (11), 77-93.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117765>

Rodríguez, A. (2020). *Robert Sternberg: biografía, teoría triangular del amor, inteligencia exitosa*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/robert-sternberg/>

Román, M., & Díez, E. (2009a). *La inteligencia escolar aplicaciones al aula una nueva teoría para una nueva sociedad*. Santiago de Chile: Conocimiento.

<https://drive.google.com/file/d/1b0AbE-Y16bvsm4Sy3xP1N-GNwD7bO9IH/view>

Sánchez, P. (2013). *Teoría de la experiencia del aprendizaje mediado del Dr. Reuven*

Feuerstein: la importancia del maestro como principal mediador del aprendizaje.

[Tesina de Licenciatura]. Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco.

<http://200.23.113.51/pdf/29960.pdf>

- Sastre, S., Román, M., & Ortiz, T. (2010). Programa multimedia de desarrollo de capacidades en alumnos del Primer Ciclo de Educación Primaria. *Revista Complutense de educación*, 21(2), 405-421. <https://digiuv.villanueva.edu/handle/20.500.12766/196>
- Sylva, M. (2009). *David Ausubel y su aporte a la educación*. <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/2949/DAVID%20AUSUBEL%20Y%20SU%20APORTE%20A%20LA%20EDUCACION%20C3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Trujillo, L. (2017). Teorías pedagógicas contemporáneas. *Fundación Universitaria del Area Andina*. <https://digitk.areandina.edu.co/repositorio/handle/123456789/825>
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2008). El profesor David Ausubel murió el 9 de julio de 2008, a los 89 años de edad. *Educación química*, 19(3), 181. <http://revistas.unam.mx/index.php/req/article/view/25809/24304>
- Vergara, C. (2019). *Vygotsky y la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo*. <https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>
- Vergara, C. (2020). *Etapas preoperacional*. Actitud en psicología. <https://www.actualidadenpsicologia.com/etapapreoperacional/>

TSP_EDUC_inicial_Atoche.Castro.Huamanpura

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

13%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado