



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de cinco años de educación inicial del área de matemática en una institución educativa privada de Jesús María.

AUTORES:

MESTANZA HIRAKATA, Marcela Patricia
VELASQUE HUAYTA, Gabriela

ASESOR / ASESORA:

Ángeles Bazo, Madeleine Susan

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación Inicial

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de suficiencia profesional a nuestra familia, amigos y profesores por el apoyo constante que nos dieron durante todo este tiempo en los diversos aspectos de nuestras vidas, para poder llegar a ser maestras de Educación Inicial.

Agradecimientos

Agradecemos a Dios y a nuestra querida alma mater, la universidad Marcelino Champagnat por darnos la oportunidad de culminar satisfactoriamente la carrera de Educación Inicial a partir de conocimientos, experiencias y aprendizajes significativos, que perdurarán por un largo tiempo y quedarán grabados en nuestros corazones.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2018

Nombres:

Apellidos:

Ciclo:

Enero – febrero 2018

Código UMCH:

N° DNI:

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, 12 de febrero del 2018

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

PAT - 2018

Nombres:

Apellidos:

Ciclo:

Enero – febrero 2018

Código UMCH:

N° DNI:

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, 12 de febrero del 2018

Firma

ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	iv
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	v
Introducción	9
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	10
1.1. Título	10
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa.....	11
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	12
1.4. Justificación	13
Capítulo II: Marco teórico	15
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	15
2.1.1 Paradigma cognitivo.....	15
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	22
2.2 Teoría de la inteligencia	26
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	26
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	28
2.2.3. Competencias (definición y componentes).....	29
2.3 Paradigma Sociocognitivo-humanista	31
2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma	31
2.3.2. Metodología	32
2.3.3. Evaluación	33
2.4 Definición de términos básicos.....	34
Capítulo III: Programación curricular	36
3.1. Programación general	36
3.1.1. Competencias del área	36
3.1.2. Panel de capacidades y destrezas.....	36
3.1.3. Definición de capacidades y destrezas.....	37
3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas	38
3.1.5. Métodos de aprendizaje.....	41
3.1.6. Panel de valores y actitudes.....	42
3.1.7. Definición de valores y actitudes.....	43

3.1.8 Evaluación de diagnóstico	45
3.1.9 Programación anual-general de la asignatura	49
3.2 Programación específica	50
3.2.1 UNIDAD DE APRENDIZAJE N° I.....	51
3.2.2 Guía de actividades para los padres de familia- Unidad n°1	60
3.2.3 Materiales de apoyo (fichas y lecturas)	64
3.2.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad	67
3.2.5 Guía de actividades para los estudiantes – Unidad n° 2	86
3.2.6 Materiales de apoyo (fichas y lecturas)	92
3.2.7 Evaluaciones de procesos y final de unidad.....	98
4. Conclusiones.....	106
Recomendaciones	109
Referencias.....	110
Anexos.....	111

Resumen

El presente trabajo de suficiencia profesional desarrolla la programación dentro del Paradigma Sociocognitivo Humanista, que muestra cómo realmente se desarrollan las competencias desde el aula. Para ello, el primer capítulo presenta la realidad problemática, los objetivos y justificación o novedad científica. En el segundo capítulo se desarrolla con profundidad las teorías cognitivas y sociocontextuales que da fundamento a la acción pedagógica. Finalmente, en el tercer capítulo se desarrolla la programación curricular de forma general y específica. Se presenta así una propuesta concreta y completa para desarrollar las competencias de los estudiantes de cinco años de educación inicial en el área de matemática.

Introducción

Actualmente, se vive en una sociedad globalizada que depende de la tecnología, donde el hombre se está volviendo más materialista y carente de valores, lo cual está influyendo en diversos ámbitos de la sociedad como en la educación, economía, política, salud, entre otros. Por ello, el ser humano debe ser consciente de que tiene que aprender de manera constante convirtiendo su mente más ordenada y sistémica. El pragmatismo y el utilitarismo deben ser vistos con precaución para evitar ir contra la verdad.

En estos tiempos, el paradigma tradicional deja de ser aplicado en muchas escuelas, ya que no permite el desarrollo integral humano. Es por ello, que surge el paradigma socio-cognitivo- humanista como una propuesta que permite el desarrollo de capacidades, destrezas, valores y actitudes. Asimismo, este modelo enfatiza al profesor como un mediador y al alumno como el actor de su propio aprendizaje.

Por esta razón, el mundo actual requiere tener una educación por competencias para hacer de los estudiantes, personas capaces, innovadoras y creativas de saber, saber hacer, saber ser y saber convivir para una sociedad del conocimiento. Debido a que, los estudios científicos, históricos, etc. están aumentando con mayor velocidad. Además, se suma la multiculturalidad y pluriculturalidad, las cuales provocan una intensa diversificación, que requiere una adaptación continua y progresiva con el soporte de la tecnología y comunicación. Lo cual exige preparar docentes especializados en la educación por competencias a través de la interdisciplinariedad y renovación de técnicas con el apoyo del paradigma socio-cognitivo-humanista.

En el siguiente trabajo de suficiencia profesional permite fortalecer las habilidades matemáticas mediante estrategias y actividades didácticas significativas para el desarrollo del razonamiento lógico del niño, respondiendo así a las necesidades, al adaptarse y contextualizarse a la realidad. Además, es capaz de dar solución a los problemas cotidianos, generar hábitos y actitudes aplicando lo aprendido.

Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título

Desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de cinco años de educación inicial del área de matemática en una institución educativa privada de Jesús María

Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, contiene los objetivos y justificación o relevancia teórica y práctica de lo planteado en este documento. Además, contiene el diagnóstico de la realidad pedagógica, sociocultural y de implementación de la institución educativa, con el objetivo de planificar respondiendo a una realidad y necesidad concreta, tal y como se realizará a lo largo del ejercicio profesional.

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

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

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

La Institución Educativa “Alamitos” está ubicada en el departamento de Lima, distrito de Jesús María. Se encuentra en una zona de sector socio económico “B”, que dispone en su entorno de una biblioteca infantil municipal y un parque recreativo.

Es de gestión particular, promovida por “PRODEC” (Promotora de Desarrollo, Educación y Cultura) y atiende a un aproximado de 400 alumnos. El centro cuenta con dos salones de un año, cada aula con doce niños. Cuatro salones de dos años, cada salón con quince niños. Cuatro salones de tres años, cada salón con veinte alumnos. Cuatro salones de cuatro años, cada salón con veinte alumnos y cuatro salones de cinco años, cada salón con veinticinco niños.

La institución cuenta con dos sedes de dieciocho aulas, áreas verdes artificiales, salones amplios de psicomotricidad, audiovisuales, música, tae kwon do y ballet, pero carece de un tópico para la asistencia médica de los niños.

Los niños que asisten a este centro presentan algunas dificultades en el área de matemática como; ubicarse en el espacio, relacionar cantidades con números, analizar y comprender pequeños problemas. Por tal motivo, se facilitará diversas estrategias como juegos, actividades didácticas, materiales concretos y gráficos a través de los métodos planteados en las actividades de aprendizaje para mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas. Lo cual motiva al niño a dar una mejor solución a los problemas de la vida cotidiana y fomenta el pensamiento crítico y reflexivo.

Asimismo, el área de matemática brinda oportunidades significativas para una correcta representación simbólica, construcción del pensamiento y desarrollo de los conceptos y procedimientos matemáticos, donde demuestra la comprensión de la realidad sociocultural y natural.

1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

Diseñar un modelo didáctico para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de cinco años de educación inicial del área de matemática en una institución educativa privada de Jesús María.

Objetivos específicos:

- Formular sesiones de aprendizaje para establecer relaciones de diferencia y semejanza en niños de cinco años de educación inicial del área de matemática en una institución educativa privada de Jesús María.
- Formular sesiones de aprendizaje para establecer y comunicar relaciones espaciales de ubicación en niños de cinco años de educación inicial del área de matemática en una institución educativa privada de Jesús María.
- Formular sesiones de aprendizaje para realizar cálculos de medición en niños de cinco años de educación inicial del área de matemática en una institución educativa privada de Jesús María.

1.4. Justificación

En el Perú, los resultados de la prueba PISA, que evalúan el rendimiento escolar en diversas áreas, demuestran la falta de énfasis en el área de Matemática, debido a los bajos presupuestos educativos, la inadecuada metodología y capacitación del profesorado. Se ha podido observar que los estudiantes de la institución educativa “Alamitos” requieren del uso de las habilidades matemáticas, debido a que las capacidades necesarias no han sido lo suficientemente trabajadas años anteriores, lo cual no permite que se planteen actividades favorables para su aprendizaje. Ante lo mencionado, es necesario mejorar la propuesta didáctica en el área de matemática para lograr aprendizajes, que sean realmente significativos.

Para atender a las necesidades mencionadas, en el presente trabajo se tomará en cuenta el paradigma socio-cognitivo-humanista, que ayuda a agrupar, globalizar, sistematizar y sintetizar diversos elementos del currículo como las capacidades y competencias. El modelo mencionado se vincula estrechamente con el siglo XXI, lo cual lleva a centrarse en la problemática fundamental y trascender más allá de lo concreto, teniendo como enfoque principal el aprendizaje centrado en el alumno.

Asimismo, la enseñanza basada en competencias permite que el niño no aprenda contenidos principalmente, sino desarrolle la inteligencia y aprenda valores, actitudes, capacidades y destrezas, lo cual lo direccionará a ser una persona capaz y asertiva, que siempre sabe por qué y para qué toma cierta decisión, no actúa solo por inercia.

De esa forma, el estudiante moldea su propia personalidad con autonomía y eficacia, orientándose hacia el desarrollo de los logros educativos planteados por el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular como el reconocimiento de sus características personales, uso de diversos lenguajes de forma artística y lúdica.

El presente trabajo de suficiencia profesional ofrece mediante sesiones de aprendizaje el desarrollo de algunas capacidades como la atención, razonamiento lógico y orientación espacio-temporal. Además de ello, fortalece los valores afectivos, cognitivos y prácticos, logrando así el desarrollo integral del individuo. Ya que una actividad de aprendizaje debe iniciar con una motivación, que ayude a desarrollar el conflicto cognitivo a partir de los saberes previos, el desarrollo de una destreza, siguiendo ciertos procesos mentales. Al finalizar con la metacognición, que consta de preguntas para realizar una retroalimentación

de lo aprendido y la transferencia sirve para llevarlo a su vida cotidiana y no solo se quede en el aula.

De ese modo, a los niños de cinco años, el área de matemática aporta significativamente en la reflexión de sus acciones, elaboración de imágenes mentales y confrontación de situaciones cotidianas cuando se trabaja conteo, cifras, sistemas de numeración, sucesiones y nociones matemáticas. Es así que, el desarrollo de las habilidades matemáticas contribuye de forma decisiva al planteamiento y solución de problemas de la vida con el adecuado manejo de sus actitudes.

Capítulo II: Marco teórico

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1 Paradigma cognitivo

El paradigma cognitivo explica la forma en que uno aprende, el procedimiento, las capacidades, destrezas y habilidades indispensables para aprender. Está enfocado en los procesos de aprendizaje, siendo el alumno, quien procesa la información y da sentido y significado a lo recepcionado (Latorre y Seco, 2016, p.37).

2.1.1.1 Piaget

Jean Piaget, aunque no fue un pedagogo, dejó varias aportaciones para la educación. Su paradigma fue el constructivismo, concebía el conocimiento como una construcción del ser humano, por medio de representaciones mentales, las cuales van variando según la evolución del individuo (Latorre, 2016, p. 147).

Para Piaget todo conocimiento y aprendizaje se origina a partir de un desequilibrio, lo cual es producido entre el material que se va a asimilar y las estructuras ya existentes. En este caso, el desequilibrio se debe dar al inicio de cada actividad, para que el estudiante pueda construir la respuesta de forma activa. En ese sentido, “el nuevo conocimiento resulta ser un refinamiento y una integración del conocimiento que se poseía” (Tenutto et al., 2007, p. 608).

Es así que, realizó estudios del desarrollo de la mente infantil y encontró que “el grado de maduración de la capacidad intelectual del niño - -desarrollo cognitivo- - posibilita todas las demás formas de desarrollo de la persona como superación de su egocentrismo, el adquirir las nociones de espacio, tiempo, número, conceptos morales, etc.” (Latorre, 2016, p.148).

Este enunciado se corrobora en las aulas cuando los alumnos van madurando, dejan de lado muchas dependencias, generando más autonomía y seguridad en sí mismo para comprender contenidos más complejos.

Por otro lado, para que se logre el conocimiento, es necesario el simbolismo, que consiste en una representación gráfica de un objeto y la reversibilidad es poder realizar una misma acción en dos sentidos diferentes (Latorre, 2016, p.148).

Según Coronas y Cúcala (1992), Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro estadios; el sensoriomotor (desde 0 hasta 2 años) se centra en la interacción del niño con su medio ambiente, la exploración con su cuerpo y el egocentrismo propio de la edad. El preoperacional (desde 2 hasta 7 años) es donde el niño desarrolla el lenguaje a través de símbolos, dibujos, expresiones, juego de roles, etc. El periodo de las operaciones concretas (desde 7 hasta 11 años) es donde el individuo empieza a utilizar las operaciones mentales, pensamiento reversible y la inclusión en conjuntos. El periodo de las operaciones formales (desde 12 hasta 15 años) se centra en el pensamiento abstracto, reflexivo y científico (pp. 15-17).

Es por ello que, el periodo preoperacional enfatiza la aparición de la función simbólica y la interiorización de hechos pasados para poder actuar en el día a día. De ese modo, recurre a la intuición como medio para dar solución a sus problemas. Por otro lado, el niño empieza a socializar y el egocentrismo va disminuyendo (Tenutto et al., 2007, p. 65).

Latorre (2016) menciona que estas operaciones se rigen en el principio de conservación y transitividad, los cuales son los principales descubrimientos del estadio preoperacional (p. 149).

Con respecto al primer punto, es saber que hay objetos o elementos, que, a pesar de ser de diferente tamaño o forma, se mantienen iguales. Por ejemplo, se puede llevar en la lonchera una botella más ancha y otra más alta con líquido, pero ambas contienen 500 ml. Entonces el contenido es invariable. De ese modo, la noción de permanencia es innata y requiere ser construida.

El segundo punto hace referencia de atender a un solo objeto o situación de manera inmediata. Es decir, cuando se le presenta una dramatización a base de títeres. Los niños ven como punto de concentración cada escena y evitan desconcentrarse con su entorno.

Tenutto et al. (2007) aclara que:

El desarrollo social del niño procede del egocentrismo a la reciprocidad, de la asimilación a sí mismo a la comprensión mutua, de la indiferenciación en el grupo a la diferenciación fundada en la organización disciplinada. En el aspecto moral, el niño evoluciona de la heteronomía a una autonomía (p. 611).

De esa forma, las estructuras mentales requieren de: la asimilación, consiste en la integración de una nueva información proveniente del exterior que se incorpora a los saberes previos (esquemas mentales). La acomodación es la modificación de la información adquirida con los saberes ya existentes, lo que provoca un desequilibrio como conflicto cognitivo. El equilibrio se trata de la estabilidad de los saberes previos con los nuevos, logrando así un aprendizaje constructivo (Latorre, 2016, p. 151).

Asimismo, encontramos dos tipos de respuesta ante un desequilibrio cognitivo, la no adaptativa, que no se relaciona con los conocimientos previos y el aprendizaje es nulo y la adaptativa genera un desequilibrio relacionado con los saberes previos (Latorre, 2016, p. 153).

En este sentido, nuestro trabajo de suficiencia profesional será enfocado en el estadio preoperacional, ya que está dirigido a niños entre cuatro y seis años. En esta etapa, los niños desarrollarán su lenguaje con mayor rapidez, lo que nos permitirá realizar distintas actividades lúdicas como crear un Twister de forma manual, teniendo como saberes previos los colores y cantidades. Por eso, es indispensable explotar todos los recursos y estrategias posibles para que pasen al periodo de operaciones concretas sin problemas significativos.

2.1.1.2 Ausubel

David Ausubel, psicólogo y pedagogo propuso la teoría del aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que “es necesario que los nuevos conocimientos se vinculen de manera clara, comprensible y estable a estructuras mentales ya existentes” (Latorre y Seco, 2010, p. 38). Es así que el aprendizaje se da cuando el alumno relaciona por sí mismo el nuevo conocimiento con sus ideas previas. Para que un aprendizaje tenga significatividad es necesario que los contenidos a desarrollar sean relevantes para el alumno, despertando así el interés de él mismo por aprender.

Según Ausubel existen dos tipos de aprendizaje, el primero es el memorístico, ocurre cuando la nueva información adquirida entra a las estructuras mentales sin generar un aprendizaje significativo para el niño. Pero hay contenidos donde se hace uso de la memoria como son: el aprender las trabalenguas, rimas, etc. tan solo repitiéndolas, estas no serán significativas para él y luego será olvidado. (Tenutto et al., 2007, p. 624).

El segundo es el aprendizaje significativo ocurre cuando “pueden relacionarse de forma sustancial y no arbitraria los nuevos conocimientos con los ya existentes” (Latorre, 2016, p. 156), es decir, el aprendizaje se produce cuando la nueva información adquirida se relaciona con los saberes previos del niño, logrando así su aprendizaje. Por eso, el docente debe tener claro qué saberes tiene el niño, para así brindarle materiales significativos y permitir el desarrollo de su aprendizaje.

Ausubel también hace mención del aprendizaje funcional, se entiende como la capacidad que tiene el alumno de aplicar el nuevo conocimiento significativo a situaciones de su vida diaria. Por ejemplo, cuando un niño aprende a sumar y restar, puede ir a la tienda y hacer sus primeras compras (Latorre, 2016, p. 158).

Para este autor hay dos tipos de aprendizaje; “por descubrimiento (inducción) y receptivo (deducción) ambos pueden ser significativos” (Latorre y Seco, 2010, p. 39). El primero es cuando se le presenta al alumno los recursos necesarios para que este motivado hacia su aprendizaje y el segundo, el receptivo es cuando el alumno asimila los contenidos que se le ha proporcionado sin realizar ninguna relación con sus saberes previos, y es este tipo de aprendizaje que aún se imparte en los colegios.

De ese modo, el trabajo del docente consiste en estructurar la situación del aprendizaje, clasificar los materiales apropiados para los alumnos y organizar las actividades para que se desenvuelvan activamente y eficazmente (Coronas y Cucala, 1992, p.104).

Por ello, el material y el estudiante deben cumplir ciertos requisitos. En primer lugar, el material tiene que poseer un significado lógico y potencial, diferenciando conceptos específicos y organizándolos correctamente de forma jerárquica. El lenguaje utilizado

debe ser claro, coherente y no técnico, ya que el niño es el actor principal del aprendizaje. En segundo lugar, el alumno necesita tener una actitud significativa y disposición para aprender los nuevos conceptos, modificándolos de manera constante (Tenutto et al., 2007, p. 626).

Esta teoría nos ayuda en el nivel inicial a tener en cuenta como docentes, que se debe emplear los recursos apropiados y necesarios para realizar una sesión de aprendizaje, teniendo en cuenta los saberes previos de los niños para así desarrollar una buena motivación, que despierte el interés del educando y generar así un aprendizaje significativo para él.

2.1.1.3. Bruner

Jerome S. Bruner es un psicólogo reconocido como el teórico del aprendizaje por descubrimiento. Su teoría contiene el aprendizaje significativo de Ausubel y la zona de desarrollo próximo de Vigotsky. Por ese motivo, varios de sus trabajos y propuestas son poco comunes y retadores para la aplicación en el aula (Tenutto et al., 2007, pp. 652-655).

Tenutto et al. (2007) afirma que “La educación es para Bruner una forma de diálogo por medio del cual el niño aprende a construir conceptualmente el mundo con la ayuda y guía de un adulto, y por caminos culturalmente definidos” (p. 652).

Es así que, se establece una relación entre la mente y la cultura humana bajo dos planteamientos: en primer lugar, hace mención que entre enseñanza-aprendizaje la tarea del sujeto es conocer. En segundo lugar, afirma que la mente sin el apoyo de la mediación no se puede desarrollar adecuadamente. Por consiguiente, el docente es el mediador de la cultura, es decir, el que domina una caja de herramientas para que el estudiante logre su aprendizaje (Tenutto et al., 2007, pp. 653-656).

Por otro lado, es necesario conocer sobre el andamiaje, que se relaciona estrechamente con la zona de desarrollo próximo vigotskiano, ya que los apoyos del docente dependen del nivel de competencia del alumno. Es decir, a más ayuda menor nivel de competencia o en viceversa. Por eso, el maestro debe ser un experto para poder

proporcionar una ayuda ajustada, dejando que el estudiante sea el que descubra el conocimiento, para que se logre un aprendizaje significativo (Latorre, 2016, p.162).

En la actualidad, los docentes deben de buscar variedad de técnicas para poder apoyar al estudiante a lograr un mejor desarrollo en el aprendizaje.

Bruner desarrolla la teoría del andamiaje que es la intervención mediadora del profesor y se relaciona inversamente con el nivel de competencia del sujeto en una tarea dada. Cuando mayor dificultad tenga un sujeto para realizar por sí solo una tarea, más ayuda necesita (Latorre y Seco, 2016, p. 31).

De ese modo, es indispensable que el docente desde el inicio del año se dedique a conocer a sus alumnos y trabaje de forma constante y directa con los padres de familia, para que se percate de las necesidades y fortalezas del niño para una adecuada elección de actividades y estrategias didácticas, que estén a favor de todos, siendo importante realizar una diversidad de materiales y sesiones de aprendizaje en todo aspecto.

La relación profesor-estudiante puede ser directa y recíproca. En la primera el profesor es quien da las explicaciones del conocimiento para que luego el estudiante plantee preguntas; en cambio en la segunda, el docente plantea preguntas y el estudiante las va analizando y respondiendo para que luego el profesor haga la retroalimentación (Latorre, 2016, p. 662).

De igual manera, Bruner distingue dos tipos de pensamiento el lógico científico y el narrativo. El primero es el más popular, porque es el formal, que consiste de un sistema mecánico, que abarca desde la descripción hasta la resolución de los problemas diarios. En cambio, el segundo es poco escuchado, pero el más antiguo, debido a que se trata en contar historias o cuentos para ir transmitiendo información y conocimientos nuevos (Tenutto et al., 2007, p. 654).

Entonces, Bruner destaca la importancia de la narración, ya que sirve para la estructuración del ser humano, nutriéndose culturalmente. Por ejemplo, en un salón del nivel Inicial se aplica al narrar en voz alta cuentos o historias como motivación para el desarrollo de un contenido, lo cual frecuentemente lleva a entender los valores con mayor profundidad.

Asimismo, las personas desarrollan tres sistemas paralelos: el modelo enactivo, icónico y simbólico, que son acumulativas, es decir se pueden desarrollar los tres a la vez, perdurando durante toda la vida. El modelo enactivo es donde el individuo aprende con el uso del cuerpo, realizando movimientos o manipulando cosas. El icónico implica principalmente el uso de figuras e imágenes para la facilidad del entendimiento. El simbólico profundiza el lenguaje verbal y visual, básicamente se utiliza desde los 10 años (Tenutto et al., 2007, pp. 656-657).

Para ser aplicado el método de descubrimiento se requiere de varios factores. Por un lado, mantener relaciones o conexiones de saberes previos con nuevos aprendizajes por sí solos y lograr la compatibilidad de los mismos. Por otro lado, realizar materiales con sus propios términos e ideas para desenvolverse de forma óptima. Además, resolver problemas en la vida cotidiana y sentirse motivados permanentemente (Pizano, 2012, pp. 231-232).

En el área de matemática del nivel Inicial, para que el docente presente una sesión de aprendizaje de secuencias siguiendo esta teoría, se podría iniciar al correr todos los niños en el patio, incentivándoles a descubrir un patrón de cómo se podrían ubicar. Luego, ordenarían algunos juguetes del aula de acuerdo a lo que se les mencione. Al final, dibujarían figuras geométricas siguiendo un patrón. Este ejemplo se vincula con los modelos de aprendizaje de la teoría de Bruner y plantea una motivación, que no ofrece el nuevo aprendizaje de forma inmediata y directa.

2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual

El paradigma socio-cultural-contextual es el intento de unificar la corriente idealista y naturalista, realizando estudios y trabajos sobre educación y psicología de la época con el apoyo de psicólogos o neuropsicólogos, demostrando que los seres humanos no aprenden solos, sino en las interrelaciones con el grupo y el medio en que los rodea (Latorre, 2016, p. 163).

2.1.2.1. Vygotsky

Vygotsky fue uno de los principales teóricos, quien dio inicio al paradigma socio-cultural, para él, el contexto es de suma importancia, debido a que el trabajo humaniza al hombre y la actividad transforma el mundo. Sus estudios se centran en los orígenes sociales y el apoyo de la cultura para el desarrollo personal. Por eso, las escuelas son consideradas como los mejores laboratorios culturales para estudiar el pensamiento (Latorre, 2016, pp.163-164).

De ese modo, Vygotsky (1978) considera que el ser humano busca la transformación y modificación de sus conocimientos y aprendizajes, de acuerdo con el contexto y entorno mediante la interiorización, generando así importancia en la actividad de aprendizaje en formación y desarrollo de los procesos psicológicos superiores como el pensamiento y el lenguaje al relacionarse con el sujeto y el medio, logrando un desarrollo integral y completo, que enfatiza la educación como el desarrollo humano y la reestructuración del comportamiento del estudiante (citado en Latorre, 2016, pp.163-171).

Cada actividad de aprendizaje contiene un sujeto, objeto, finalidad, medios, orientación previa, condiciones específicas y el producto final. Asimismo, es necesario conocer las palabras claves para tener una sesión de aprendizaje eficaz; es decir, la sociabilidad se relaciona con la formación integral del alumno; la cultura es un apoyo constante por la diversidad, variación en tecnología, métodos, técnicas, materiales didácticos como juegos didácticos y pizarra interactiva; los instrumentos transforman el entorno, clasificándose en herramientas y signos, que son elementos para realizar actividades efectivas y lograr el proceso de interiorización.

Tenutto (2007) menciona que:

Para Vygotsky el sujeto no imita los significados (como sería en el caso del conductismo), ni tampoco lo construye (como sería en la perspectiva piagetiana), sino que el individuo reconstruye los significados. Esta idea queda claramente ejemplificada con el relato acerca del bebé que intenta asir un objeto, estirando su mano hacia él, pero sin alcanzarlo [...] Al señalarlo, intentará provocar que su madre se lo alcance. Este nuevo significado hubiera sido imposible sin la mediación de un tercero (p. 641).

Es así que, en vez de la asimilación, acomodación y equilibrio, que plantea Piaget, Vygotsky destaca la internalización, apropiación y la resolución del conflicto, respectivamente. La primera se trata de la percepción y el pensamiento concreto del contexto. La segunda es donde se apropia de la cultura y se desarrolla con mayor intensidad la inteligencia. La tercera es aquí, que su mente transforma utilizando los instrumentos culturales y habilidades intelectuales (Román y Díez, 2009, p.129).

Por ello, los instrumentos culturales se dividen en dos clases: la primera son las herramientas, que son elementos físicos brindadas por el entorno social y la segunda los signos, son aspectos internos de interiorización para la autorregulación de la conducta (Pizano, 1994, p.48). Por ejemplo, las herramientas pueden ser el proyector y las reglas numéricas. Por otro lado, los signos son el lenguaje y emociones que se van obteniendo en un aprendizaje.

Asimismo, Tenutto et al. (2007) explica que el desarrollo del niño es primero interpsicológico, donde se relaciona con su entorno y luego intrapsicológico, que consiste en el desarrollo interno del propio niño. Esto puede darse cuando uno empieza una sesión, se inicia con un juego grupal y se termina realizando un dibujo de forma individual (p. 642).

Vygotsky distingue tres niveles de desarrollo, que deben ir cambiando de forma continua. En primer lugar la zona de desarrollo real o efectivo consiste en acciones ya procesadas por los esquemas mentales (Latorre, 2016, p. 170).

En segundo lugar, la zona de desarrollo próximo (ZD Prox) es el punto medio de la zona de desarrollo real (ZDR) y la zona de desarrollo potencial (ZD Pot). En tercer lugar, la zona de desarrollo potencial (ZD Pot) consta de las tareas o actividades, las

cuales pueden ejecutar los niños, teniendo al docente como mediador y otro compañero con mayor habilidad como colaborador (Pizano, 2012, p.49).

Para lograr el paso de la zona de desarrollo próximo a la potencial se requiere tener algunas características primarias en las actividades de aprendizaje, por ejemplo trabajar con un material concreto de apoyo como un ábaco para tener noción de la suma y resta, percibir la acción correctamente tocando, oyendo, etc., expresar en forma verbal la acción y asimilar mentalmente la actividad (Latorre, 2016, p. 170).

Por consiguiente, los niveles de desarrollo mencionados colaboran con nuestra programación plasmada más adelante, porque trata de lograr el éxito académico. De ese modo, el niño de cinco años puede aprender los símbolos de mayor, menor, igual, suma y resta de forma conjunta con el maestro, quien lo evalúa constantemente, teniendo como base las zonas de desarrollo. Por ejemplo, la zona de desarrollo real consiste en el conocimiento de los números, la zona de desarrollo próximo se trata del aprendizaje de la noción de cantidad y la zona de desarrollo potencial es donde se logra resolver operaciones matemáticas.

2.1.2.2. Feuerstein

Feuerstein desarrolló la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva, que la define como la capacidad que tiene el hombre de modificar un aprendizaje y así poder adaptarse al medio donde vive. Para él “la inteligencia es la capacidad del sujeto para modificar sus estructuras mentales a fin de asignar una adaptación a las realidades cambiantes a la que está expuesto el sujeto” (Latorre, 2016, p. 172). De ese modo, la modificabilidad estructural cognitiva propone cambiar la estructura cognitiva del niño y transformarlo en un pensador independiente, autónomo y capaz de elaborar su propio aprendizaje.

Román y Díez (2009) detallan que Feuerstein desarrolló la teoría interaccionismo social, cuyos elementos básicos son (p. 132):

- La inteligencia es un medio que el alumno posee para poder desarrollar su conocimiento.
- Potencial del aprendizaje se da cuando el niño aprende a través de la interacción con el medio social donde se desenvuelve.

- Cultura es la enseñanza de valores, creencias, costumbres, etc. que se transmite de generación en generación.
- Privación cultural surge por la falta de interacción por parte del mediador (profesor, mamá, papá, etc.) con el niño y esto afecta a su identidad cultural.
- Aprendizaje mediado, el adulto es un factor importante para el desarrollo de las estructuras cognitivas del niño, debido a que interviene entre el alumno y el contenido a fin de que el adquiera su conocimiento.

Asimismo, el potencial del aprendizaje “expresa las posibilidades de un sujeto de aprender, en función de su interacción con el medio” (Latorre, 2016, p. 173). Con esto quiere decir que, por medio de la sociedad el niño puede desarrollar su inteligencia logrando su aprendizaje.

Por otro lado, el mediador es aquel que propone estímulos según las estructuras cognitivas del alumno, permitiendo el desarrollo del conocimiento. Es por ello que para Feuerstein el aprendizaje cognitivo mediado es “conjunto de procesos de interacción entre el sujeto y el adulto con experiencias” (Latorre y Seco, 2010, p.49).

Este aprendizaje mediado tiene tres características: la intencionalidad y reciprocidad, es donde el profesor debe tener muy claro el conocimiento, que se le va a transmitir al alumno. Por otro lado, la trascendencia es el conocimiento adquirido, que debe ser significativo para ser aplicado en diversas situaciones de su vida. Además, la mediación del significado es lograr que el niño encuentre un significado lógico y coherente de lo aprendido (Latorre, 2010, p. 174).

Feuerstein definió que el “currículum es una selección cultural y como tal consta de los mismos elementos que la cultura (capacidades, valores, contenidos y métodos/procedimientos) que constituye la cultura escolar” (Román y Díez, 2009, p.132).

Es así que, la educación de hoy apunta a desarrollar todos los componentes que se presentan en el currículum, pero en la práctica no se logra a desarrollar, debido a que se presentan varias carencias tanto por parte del mediador como también del entorno social.

Latorre (2016) menciona que:

[...] el P.E.I. (Programa de Enriquecimiento Instrumental) como forma de mejora y desarrollo de la inteligencia. El PEI está diseñado sobre la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva y es un intento de compensar los déficits y carencias de la experiencia de aprendizaje mediado a través del mediador (p.176).

Este programa consta de catorce instrumentos: organización de puntos, organización espacial I, comparaciones, clasificaciones, percepción analítica-sintética, orientación espacial II, ilustraciones, progresiones numéricas, relaciones familiares, instrucciones, relaciones temporales, relaciones transitivas y silogismo, diseño de patrones, estos son ejercicios que aumentan la función cognitiva y desarrollan hábitos de pensamiento efectivo y eficiente (Latorre, 2016, p.176).

En el área de matemática del nivel inicial, pueden encontrarse algunos niños, que se han mudado desde distintas provincias a la capital de Lima. Ellos pueden modificar sus estructuras mentales con el apoyo del docente y el nuevo entorno. Es decir, cuando eran más pequeños lograban el aprendizaje a través de la naturaleza, realizando actividades de relación número-cantidad al aire libre como contar con el uso de lupas, simulando ser unos científicos. En cambio, al llegar a la ciudad, donde es zona urbana y se requiere un mayor uso de material didáctico, los alumnos a través de la influencia de sus compañeros, podrán desenvolverse con facilidad en el aula. En ese sentido, en una sesión de aprendizaje se aplicará la trascendencia conocida como la transferencia. Por ejemplo, al aplicar la relación número-cantidad en su vida cotidiana, cuando va a una tienda y empieza a contar los productos, que compra.

2.2 Teoría de la inteligencia

Cuellar (2015) define la teoría de la inteligencia como una nueva forma de aprender a aprender, basándose en las investigaciones de las diversas teorías y un análisis de la situación actual, que corroboran la necesidad de estrategias, técnicas y métodos cognitivos y metacognitivos en el desarrollo escolar del estudiante (p. 12).

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Sternberg presenta la teoría triárquica de la inteligencia “como un conjunto de procesos mentales, configurados a un contexto determinado a partir de la experiencia” (Latorre, 2010, p. 50). Esto se refiere a la capacidad del ser humano a poder procesar y transformar la

información presentada o adaptarse con éxito a los cambios que se dan en la vida. Además, esta teoría cuenta con tres aspectos que la determinan, las cuales se mencionarán a continuación.

Por un lado, la subteoría contextual hace referencia al entorno social donde se vivencia el aprendizaje del alumno, teniendo como elementos esenciales: la elección de medios ambientes relevantes, las metas y los objetivos de los estudiantes, la motivación, la adaptación del individuo y una representación adecuada del aprendizaje (Román y Díez, 2009, p. 88).

Asimismo, Sternberg explica los distintos contextos y sus posibles cambios a través de la metáfora mineralógica, los cuales constan del hierro oxidado, granito, ambarino con insectos dentro, ópalo, circonio cúbico, diamante un poco imperfecto, plomo y diamante oculto, pero de buen fondo. Los cuales representan la posibilidad e intensidad de modificaciones internas y externas como la autoestima y la apariencia en dichos contextos (Román y Díez, 2009, pp.89-91).

Respecto a la experiencia, se trata de la capacidad de discernimiento y pensamiento crítico, brindando con facilidad la solución ante alguna determinada situación problemática. Es así que, se necesita resaltar la novedad y la automatización, debido a que es de importancia tener constantemente circunstancias nuevas, en el cual se colabora con medios adecuados para un mejor desenvolvimiento personal (Román y Díez, 2009, p. 91).

Por otra parte, la subteoría componencial se relaciona al procesamiento de la información denominado como componentes (capacidades) y metacomponentes (destrezas). Los primeros son unidades fundamentales de la inteligencia considerados como un proceso que realiza el niño para la adquisición de su conocimiento. Los segundos se vinculan con los pasos a seguir para poder aprender (Román y Díez, 2009, p. 92).

De ese modo, Sternberg destaca algunos componentes fundamentales para lograr una adecuada mediación y metacognición en el niño. La decodificación identifica los elementos del problema. La representación construye una imagen de la situación mentalmente. La inferencia encuentra la conexión entre hechos. La aplicación genera una solución efectiva. La justificación ubica la acción que se debe realizar llegando a ser un alumno asertivo, crítico y creativo (Latorre, 2010, p. 51).

Los niños de cinco años al desarrollarse las sesiones de aprendizaje deben aplicar la subteoría componencial, contextual y experiencial. Por ejemplo, en el área de matemática los alumnos deben tener conocimiento sobre el aprendizaje de secuencias de formas geométricas. También, tienen que saber relacionarlo con diversas situaciones al realizar una secuencia con las frutas, que encuentran en sus casas. Por último, en el caso que se vayan de viaje pueden ayudar a ordenar en secuencia distintas cosas como las prendas de vestir o juguetes, enfatizando la interiorización de los procesos mentales.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Román y Díez desarrollaron la teoría tridimensional de la inteligencia escolar, clasificándola en tres dimensiones; la dimensión cognitiva consta de un conjunto de pasos cognitivos, que se plasman en capacidades, habilidades y destrezas; la dimensión afectiva trata de pasos afectivos como valores, actitudes y microactitudes, relacionados con la dimensión anterior y la arquitectura mental consta de la asimilación de contenidos y métodos para un aprendizaje a largo plazo (Latorre y Seco, 2010, pp. 52-53).

En primer lugar, la dimensión cognitiva toma en cuenta las capacidades prebásicas como requisito previo para lograr el desarrollo de las siguientes capacidades, las básicas como las más comunes en la etapa escolar y las superiores como las esenciales para el desenvolvimiento en la reconocida sociedad del conocimiento (Latorre y Seco, 2010, p. 53).

En segundo lugar, la dimensión afectiva considera a la actitud como una predisposición estable, que está siempre presente, llevando a la iniciativa de realizar ciertas acciones. Por eso, son potenciados por medio de procedimientos, métodos y técnicas y poseen cinco dimensiones: la individual, social, ética, religiosa y trascendente, los cuales suelen ser evaluados por escalas de observación sistemática como listas de cotejo (Román y Díez, 2009, pp. 187-188).

En tercer lugar, la arquitectura mental contiene los esquemas mentales, donde los contenidos deben ser sistemáticos, sintéticos y globales, que constan de: sucesos captados por la observación, datos relacionados e inferencias, que llevan a la sabiduría y el talento futuro con apoyo de las capacidades superiores (Latorre y Seco, 2010, pp. 55-56).

Para entender con mayor claridad los conceptos, Román y Díez (2009) menciona que “un conjunto de habilidades constituye una destreza [...] un proceso es el camino para desarrollar una habilidad. Un conjunto de procesos constituyen una estrategia de aprendizaje” (p. 186).

De ese modo, dichas dimensiones son esenciales para la formación del alumno, ya que les abre las puertas a la era de la globalización, lo cual se plantea directamente en el modelo T. Este presenta a los alumnos de manera sintética y clara los elementos fundamentales, que requieren aprender, entendiendo y procesando la problemática actual en diversos aspectos de su vida cotidiana.

Por ende, en el área de matemática del nivel Inicial se debe trabajar de manera conjunta con todas las áreas sin dejar de lado ningún aspecto del desarrollo integral como la dimensión afectiva, fortaleciendo las capacidades prebásicas, las cuales son la base para ser individuos talentosos y capaces de enfrentar cualquier circunstancia. Póngase por caso, una actividad de aprendizaje para la edad de cinco años, se puede trabajar la noción espacio-temporal en un parque recreativo aplicando la capacidad de percepción en el momento de dar una vista panorámica y oír todos los sonidos posibles, la memoria cuando empieza a aprenderse y relaciona todos los animales y plantas. Al final, la atención requiere constantemente para seguir indicaciones.

2.2.3. Competencias (definición y componentes)

El término competencia es considerado, como un conjunto de capacidades, destrezas, contenidos, métodos, valores y actitudes que una persona posee y debe poner en práctica en las diversas situaciones de la vida. Por eso, un docente competente tiene que desarrollar el aprendizaje deseado en todos sus alumnos, sin importar sus diferencias cognitivas y emocionales, debido a que la sociedad actual está siendo más demandante y acelerada.

Con respecto a la capacidad, es la habilidad general que usa el niño para poder aprender y está compuesta por habilidades específicas llamadas destrezas que permiten lograr el conocimiento (Latorre y Seco, 2010, p. 117) (Román y Díez, 2005, p. 153).

Las capacidades se clasifican en tres niveles: prebásicas son las que se desarrollan en los niños del nivel Inicial, memoria, atención y percepción. Las básicas permiten transformar

la información en conocimiento, siendo comprensión o razonamiento lógico, expresión, orientación espacio temporal y socialización. Las superiores son las que se deben desarrollar en la última etapa escolar: pensamiento creativo, pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones. Todas estas capacidades son fundamentales para el aprendizaje del individuo (Latorre y Seco, 2010, p. 53).

Dicho de otra manera, las capacidades deben ser trabajadas durante todo el periodo escolar de forma global es decir no relacionarlo directamente con un solo área. Asimismo, la comprensión y expresión son esenciales para que los niños lleguen a cumplir sus metas y objetivos, empezando con el conocimiento de uno mismo, luego la familia y al final su entorno.

En cuanto a las destrezas, estas son habilidades específicas que se requieren para poder aprender, tomando en cuenta que un conjunto de destrezas forman una capacidad. (Latorre y Seco, 2010, p. 117).

Por otra parte, el método de aprendizaje es un camino que sigue el alumno y está orientado hacia el desarrollo de las capacidades, para ello se utilizan las técnicas que es una forma de hacer específica, una manera concreta de seguir el camino teniendo en cuenta las características de cada niño (Román y Díez, 2005, p. 163).

Así, por ejemplo, en las sesiones de aprendizaje planteadas para los niños de cinco años se pueden utilizar una diversidad de métodos como la observación, manipulación, uso de material concreto y gráfico, aplicación de diversas técnicas gráfico-plásticas, diálogo y narración.

Por otro lado, los valores son cualidades que poseen los objetos y las personas y por eso son valiosos ante los demás, tienen un componente emocional y también cognitivo y son considerados como un conjunto de actitudes (Latorre y Seco, 2010, p. 73).

Por lo que se refiere, la actitud es una predisposición estable, es la reacción que una persona tiene ante cualquier situación y son desarrollados por los métodos de aprendizaje. Tiene tres componentes: cognitivos, afectivos y conductuales (Latorre y Seco, 2010, p. 73) (Román y Díez, 2005, p. 163).

En definitiva, se debe tomar en cuenta los valores, ya que es necesario que se formen personas íntegras y autónomas. Hoy en día, se encuentra carencia afectiva y emotiva, debido a la post-modernidad e influencias negativas de la sociedad.

2.3 Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.3.1 Definición y naturaleza del paradigma

El paradigma socio-cognitivo-humanista formuló un nuevo enfoque educativo, que busca responder a los diversos problemas que se presentan en la actualidad y basándose en el aprendizaje del niño, este modelo nos permite estudiar el fenómeno educativo a través del paradigma cognitivo de Piaget, Bruner, Ausubel y del paradigma socio-contextual de Vygotsky y Feuerstein. Ambos ponen al niño como eje principal para su aprendizaje, lo que le permite un desarrollo íntegro. El lado cognitivo nos explica los procesos mentales, donde intervienen el aprendizaje del niño y como aprende y el social genera la interacción con su entorno, para lograr el desarrollo de valores y actitudes (Latorre y Seco, 2010, p. 50).

A partir de este paradigma se elaboró el Modelo T, según Latorre y Seco (2010) “es un instrumento que permite la aplicación en el aula del Paradigma socio-cognitivo-humanista, [...] es un marco conceptual de las tres dimensiones de la inteligencia escolar” (pp. 57-58). Este nuevo modelo enfatiza todos los elementos del currículo de una manera breve y sintetizada.

De ese modo, la misión del docente actual es guiar y generar en el niño el desarrollo de las capacidades, destrezas, valores y actitudes, teniendo en cuenta que el alumno es el autor de su propio aprendizaje y así elaborar estrategias adecuadas para poder llegar a la metacognición, al dejar de lado el pasado donde prevalecía los contenidos.

Es por ello que como docentes debemos aplicar de forma creativa y significativa los medios, los cuales son los diversos contenidos como una información sistematizada y los métodos como estrategias para llegar al objetivo principal, que es el manejo correspondiente de las capacidades, destrezas, valores y actitudes en los niños, permitiéndoles dar solución de manera eficaz a los diversos problemas.

2.3.2. Metodología

El método a aplicar debe ser de aprendizaje, ya que el alumno requiere aplicar las habilidades cognitivas sin necesidad que sea un contenido específico. Todo ello se ejecuta con el aporte de las teorías. Por un lado, Piaget resalta la importancia de la etapa de desarrollo cognitivo y la equilibración. Luego, Ausubel brinda el aprendizaje significativo a partir de los saberes previos. Bruner enfatiza el aprendizaje por descubrimiento por medio de la motivación. Además, Ausubel, Vygotsky y Feuerstein destacan el contexto como elemento principal para que el alumno se interese. Por otra parte, Sternberg, Román y Díez engloban todas las teorías, rescatando la esencia del entorno, de las experiencias y procesos mentales (Latorre y Seco, 2010, pp. 80-81).

Asimismo, la intra-actividad es fundamental para el desarrollo del alumno, debido a que se procesan adecuadamente los constructos mentales, teniendo en cuenta siempre el conflicto cognitivo. Sin embargo, el trabajo personal también es indispensable para que aprendan a desenvolverse de manera autónoma, al lograr cada estudiante actitudes positivas como la responsabilidad y la creatividad (Latorre y Seco, 2010, p. 82).

Es así que, el método activo y eficaz lleva a que el alumno sea el motor principal de su aprendizaje. De esa manera, relaciona cada actividad de su vida cotidiana y no se queda en tan solo una abstracción. Para cumplir con la meta, una sesión de aprendizaje tiene que culminarse, favoreciendo el desarrollo de su personalidad. Por otra parte, el docente puede tener algunas dificultades, ya que necesita mayor esfuerzo al dominar las técnicas metodológicas, debe ser flexible al cambio para mantener la motivación y objetivos (Latorre y Seco, 2010, p. 87).

En conclusión, el método tradicional todavía es primordial en algunas escuelas, lo cual es un obstáculo para que el alumno se desarrolle su aprendizaje. Es por ello, que el docente tiene que ser un verdadero mediador, siendo la práctica y perseverancia la base de una metodología participativa y constructiva.

2.3.3. Evaluación

Stufflebeam (1987) define que:

La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas..., con el fin de servir para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados (citado por Latorre y Seco, 2010, p. 261).

En otras palabras, la evaluación tiene como objetivo principal medir el desarrollo de las capacidades, destrezas, valores y actitudes a partir de una variedad de instrumentos, con el fin de ver el desarrollo adecuado del aprendizaje del niño. Por eso, se debe considerar parte de los procesos de aprendizaje, colaborando con la retroalimentación y no como elemento externo, lo cual se da en el paradigma tradicional (Latorre y Seco, 2010, pp. 261-262).

Por otro lado, es necesario conocer las clases de evaluación. En primer lugar, la inicial o diagnóstica se encarga de evaluar principalmente las habilidades cognitivas y los contenidos, si fuese necesario. Detecta las carencias y necesidades para aclarar en qué procesos mentales y aspectos se requiere trabajar con mayor exigencia y profundidad (Latorre y Seco, 2010, p. 265).

En segundo lugar, la evaluación formativa o de proceso ayuda a fortalecer el aprendizaje y cumplir las metas. De ese modo, los instrumentos deben ser diversos para conocer las capacidades del estudiante en todo aspecto y corroborar que la metodología esté siendo efectiva y correspondiente (Latorre y Seco, 2010, p. 266).

En tercer lugar, la evaluación sumativa o final es la valoración de los resultados finales del aprendizaje logrado por el niño, esta evaluación permite conocer en qué nivel del desarrollo de las capacidades se encuentra el alumno, para modificarlas y mejorar así su proceso de aprendizaje (Latorre y Seco, 2010, pp. 266-267).

Por último, la evaluación es sumamente importante para el alumno y docente, debido a que ambos van verificando con precisión cómo está el aprendizaje y puede servir de apoyo para conocer la problemática o el éxito del objetivo en distintas áreas.

2.4 Definición de términos básicos

- Paradigma socio-cognitivo-humanista: Se fundamenta en la teoría socio-cultural, socio-contextual y cognitiva. “Es social porque el alumno aprende en un escenario concreto, el de la vida social y en el aula. Es cognitivo, ya que explica y clarifica como aprende el alumno, qué procesos utiliza para aprender y qué capacidades y destrezas necesitan para aprender. Es humanista porque programa, trabaja y evalúa valores y actitudes” (Latorre y Seco, 2010, p. 247).
- Competencia: “Es una macro-capacidad que se adquiere a través de la asimilación de los contenidos y que permite la solución eficaz de situaciones y problemas concretos. Es saber hacer algo con una determinada actitud” (Latorre y Seco, 2010, p. 250).
- Capacidad: “Es una habilidad principal para... cuyo componente principal es cognitivo, aunque también posee el afectivo. La capacidad permite el manejo de habilidades complejas como argumentar, establecer juicios, etc.” (Latorre y Seco, 2010, p. 246).
- Destreza: “Es una habilidad concreta-específica que utiliza el alumno para aprender y cuyo componente principal es cognitivo, aunque también posee el afectivo” (Latorre y Seco, 2010, p. 246).
- Valor: “Es una cualidad de los objetos o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes” (Latorre y Seco, 2010, p. 247).
- Actitud: “Es una predisposición estable hacia... Su componente principal es el afectivo [...] Las actitudes indican la conducta previsible de un sujeto en determinadas condiciones y al ser observables pueden expresarnos sin un valor ha sido asumido por una persona. Son indicadores de la asunción de un valor por parte de un sujeto” (Latorre y Seco, 2010, p. 246).

- Método: “Método es el camino orientado para llegar a una meta (meta = fin, término; hodos = camino, dirección). Método de aprendizaje es el camino que sigue el alumno para desarrollar habilidades – capacidades-destrezas” (Latorre y Seco, 2010, p. 247).
- Técnica: “Decimos que la técnica metodológica es la forma concreta de recorrer el camino elegido en función del alumno, de los contenidos, de la mediación del profesor, etc.” (Latorre y Seco, 2010, p. 247).
- Estrategia: “Una estrategia se compone de pequeños pasos mentales ordenados que permiten realizar una actividad, que a su vez conlleva la solución de un problema” (Latorre y Seco, 2010, p. 246).
- Habilidades matemáticas: “la habilidad matemática como la construcción y dominio, por el alumno, del modo de actuar inherente a una determinada actividad matemática, que le permite buscar o utilizar conceptos, propiedades, relaciones, procedimientos matemáticos, emplear estrategias de trabajo, realizar razonamientos, emitir juicios y resolver problemas matemáticos” (Ferrer, 2000, p. 55).

Capítulo III: Programación curricular

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Competencias del área	Definición de las competencias
1. Número y relaciones (Comprensión)	Los niños al comparar cantidades de objetos identifican y establecen la relación entre número y cantidad. Al utilizar los cuantificadores: muchos, pocos, algunos, entre otros, se le permitirán más adelante relacionar cantidades mayores con sus respectivos numerales. La relación que establezca el niño entre la cantidad y el numeral ayudará en el proceso de la construcción de la noción del número.
2. Medición y Geometría (Orientación espacio-temporal)	El aprendizaje geométrico tiene doble significado por una parte supone el desarrollo de nociones espaciales y, por otra, la comprensión de conocimientos específicos. La medida está relacionada con el conocimiento del medio natural: el niño conoce a través de experimentos las principales magnitudes de longitud, masa, superficie y volumen.

3.1.2. Panel de capacidades y destrezas

PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS		
Capacidades	1. Número y relaciones (COMPENSIÓN)	2. Medición y Geometría (ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL)
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Relacionar • Agrupar • Ordenar/ secuenciar • Estimar 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Ubicar • Dibujar • Medir

3.1.3. Definición de capacidades y destrezas

COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
<p>Comprensión:</p> <p>Es una habilidad general e indispensable para extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento que se dispone.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. 2. Relacionar: Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a algún criterio lógico. 3. Agrupar: Clasificar por clases o grupos los elementos u objetos de que se trate, siguiendo uno a varios criterios de clasificación. 4. Ordenar/ Secuenciar: Ordenar de acuerdo con un criterio determinado, estableciendo secuencias. 5. Estimar: Es calcular de forma aproximada a partir de una situación concreta. Nota es una operación mental que está relacionada con calcular, si es de forma mental es estimar.
<p>Orientación espacio temporal:</p> <p>Es una habilidad general y básica para comprender y examinar los cambios y permanencias en los procesos temporales, históricos, geopolíticos y del espacio.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. 2. Ubicar: Determinar el emplazamiento de alguien o algo. Ubicar-situar hecho y fenómenos en el espacio y tiempo, utilizando instrumentos gráficos adecuados. 3. Dibujar: Delinear y sombrear una figura o imagen en una superficie papel o en un medio físico o digital. 4. Medir: Calcular la distancia de algo, comparándolo con una unidad de referencia.

3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES			
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES	EJEMPLOS
1. Comprensión	1. Identificar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Identificar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe los cuerpos geométricos desplazándose libremente. • Reconoce las características de cada cuerpo geométrico utilizando material concreto. • Relaciona los cuerpos geométricos con objetos de su entorno. • Identifica los cuerpos geométricos en una ficha de aplicación pintando del color que corresponda.
	2. Relacionar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Establecer criterios • Relacionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe objetos de una canasta • Identifica la cantidad de cada uno de los objetos al manipularlas. • Establece criterios de cantidad al comparar la canasta de un niño con el otro. • Relaciona encerrando con el color indicado el numeral y cantidad mediante una hoja de aplicación.
	3. Agrupar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Identificar • Agrupar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe diversas figuras geométricas alrededor del patio. • Reconoce las características de cada una de las figuras geométricas. • Relaciona las figuras geométricas con objetos del aula. • Identifica cada figura geométrica al mencionarla. • Agrupa las figuras geométricas al encerrarlas en una hoja de aplicación.

	4. Ordenar/ secuenciar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Relacionar • Ordenar/ secuenciar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe los números ordinales en una carrera. • Identifica los números ordinales al ubicarse los niños en una fila. • Relaciona los números ordinales con los juguetes según las consignas. • Ordena siguiendo las indicaciones en una hoja de aplicación.
	5. Estimar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Manipular • Identificar • Estimar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe el problema mediante material concreto • Manipula los materiales • Identifica la cantidad de los materiales • Estima el problema resolviéndolo.
2. Orientación espacio temporal	1. Identificar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Identificar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe los cuerpos geométricos desplazándose libremente. • Reconoce las características de cada cuerpo geométrico utilizando material concreto. • Relaciona los cuerpos geométricos con objetos de su entorno. • Identifica los cuerpos geométricos en una ficha de aplicación pintando del color que corresponda.
	2. Ubicar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Identificar • Relacionar • Ubicar 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe arriba de y debajo de, utilizando sillas. • Identifica arriba de y debajo de, al movilizarse en el patio. • Relaciona arriba de y debajo de, con objetos de su entorno. • Ubica los objetos según corresponda en la hoja de aplicación.
	3. Dibujar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Elegir el instrumentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe figuras geométricas

		<ul style="list-style-type: none"> • Dibujar 	<p>desplazándose sobre esponjas de formas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elige el instrumento que utilizará. • Dibuja la figura geométrica en una hoja de aplicación.
	4. Medir	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Seleccionar instrumentos • Medir 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe las características de los instrumentos musicales. • Selecciona materiales concretos para medir. • Mide la longitud de los instrumentos musicales con los materiales indicados.

3.1.5. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE (3 o 4 métodos por cada destreza)
<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las partes del propio cuerpo adoptando diferentes posturas y posiciones: adelante-atrás, arriba-abajo, realizando actividades diversas, como mirarse al espejo, etc. • Identificación de objetos, figuras y nociones a través de material gráfico, concreto y/o actividades lúdicas. • Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas, mediante diferentes técnicas y/o estrategias de juegos. • Relación de objetos, cantidades y números, mediante el uso de material concreto y gráfico. • Relación de conjuntos de acuerdo a la cantidad de objetos a través del uso de material concreto y gráfico. • Relación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas y/o estrategias. • Agrupación de objetos de su entorno según sus características a través de actividades lúdicas. • Agrupación de dibujos o formas geométricas de acuerdo a su tamaño, forma y/o color utilizando material gráfico y concreto. • Agrupación de elementos que constituyen un conjunto en función de características comunes. • Estimación de situaciones problemáticas que impliquen aplicaciones sencillas: agregar, reunir y quitar en material concreto y gráfico. • Estimación de situaciones cuantificables utilizando códigos de registro. • Estimación de un valor mediante la comparación y la observación. • Ubicación de las nociones espaciales en relación a su cuerpo y objetos a través de material gráfico y concreto. • Ubicación de puntos de referencia, líneas y figuras en el espacio mediante la observación y situaciones de juego. • Ubicación de su cuerpo, objetos y figuras mediante el uso de material gráfico, concreto y de actividades lúdicas. • Secuenciación/ Ordenación de seriaciones de objetos utilizando diversos atributos: tamaño, forma, etc. • Secuenciación/ Ordenación de números ordinales mediante actividades lúdicas. • Secuenciación/ Ordenación de imágenes, objetos, situaciones o hechos en forma ascendente y descendente mediante diferentes técnicas. • Dibujo con precisión formas y símbolos mediante diferentes técnicas. • Dibujo de situaciones problemáticas a través del dibujo utilizando diferentes técnicas y estrategias. • Medición de diversos objetos de su entorno utilizando materiales concretos. • Medición de objetos y ambientes cotidianos utilizando partes de su cuerpo.

3.1.6. Panel de valores y actitudes

VALORES Y ACTITUDES			
Valor	1. Responsabilidad	2. Respeto	3. Solidaridad
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar constancia en el trabajo. • Cumplir con los trabajos asignados • Ser ordenado y limpio. • Asumir las consecuencias de los propios actos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. • Aceptar a los compañeros. • Asumir las normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar valoración de uno mismo. • Ayudar a los demás. • Compartir lo que se tiene. • Mostrar aprecio e interés por los demás.
ENFOQUES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Equidad ▪ Libertad ▪ Búsqueda de la excelencia ▪ Justicia ▪ Diálogo ▪ Derechos ▪ Empatía ▪ Interculturalidad ▪ Orientación al bien común 		

3.1.7. Definición de valores y actitudes

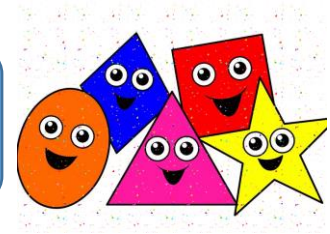
ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRENDIENDO LOS VALORES	COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES
<p>1. Responsabilidad:</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos y se compromete libremente a hacer lo que debe hacer.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar constancia en el trabajo: Es una actitud mediante el cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en sus tareas. 2. Cumplir con los trabajos asignados: Es una actividad a través de la cual la persona acaba las tareas dadas. No es cumplir por cumplir, sino haciendo bien y acabado. 3. Ser ordenado y limpio: Es una actitud mediante la cual la persona es cuidadosa con sus cosas o cuida su higiene personal y deja los objetos en su sitio, después de utilizarlos. 4. 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>2. Respeto:</p> <p>Es un valor a través del cual muestra admiración, atención, consideración a sí mismo y a los demás. El respeto es el conocimiento del valor inherente y de los derechos innatos de los individuos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchar con atención: Es una actitud a través de la cual presta atención a lo que oye. 2. Aceptar a los compañeros: Es una actitud a través de la cual admite o tolera al individuo tal como es. 3. Asumir las normas de convivencia: Es una actividad a través de la cual acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otros.

<p>3. Solidaridad:</p> <p>Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada, deseando y haciendo posible el bien para los demás. Es la adhesión voluntaria a una causa justa que afecta a otros.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Demostrar valoración de uno mismo: Es una actitud a través de la cual se acepta con sencillez los atributos personales.2. Ayudar a los demás: Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.3. Compartir lo que se tiene: Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece.4. Mostrar aprecio e interés por los demás: Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas.
---	--

3.1.8 Evaluación de diagnóstico

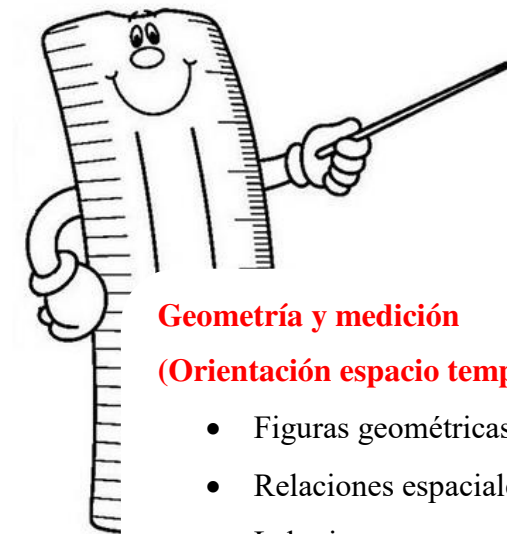


Matemática
Evaluación inicial o diagnóstica



Números y relaciones (Comprensión)

- Colores básicos
- Tamaños
- Seriación por colores
- Cuantificadores
- Números de 0 al 10



Geometría y medición (Orientación espacio temporal)

- Figuras geométricas
- Relaciones espaciales
- Laberintos

CAPACIDADES Y DESTREZAS

1. Número y relaciones (COMPRESIÓN)
 - Identificar, Relacionar, Agrupar, Clasificar
2. Geometría y medición (Orientación espacio temporal)
 - Ubicar, Secuenciar, Dibujar/

VALORES: Responsabilidad, respeto y solidaridad

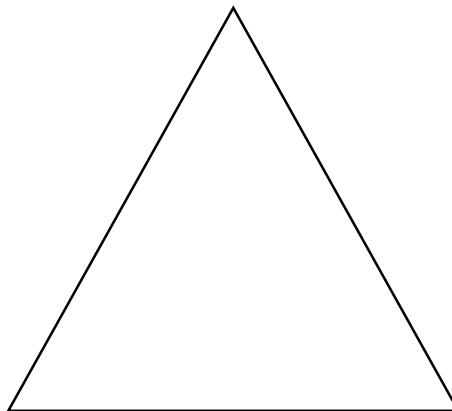
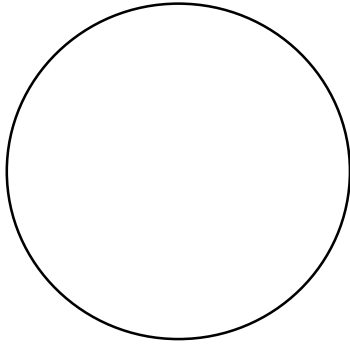
ACTITUDES:

- Ser ordenado y limpio.
- Asumir las normas de convivencia.
- Compartir lo que se tiene.

LISTA DE COTEJO 4 AÑOS			
N°	ÍTEMS	SÍ	NO
NÚMERO Y RELACIONES (COMPRESIÓN)			
1	Identifica los colores primarios y figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo) mediante el uso de material gráfico.		
2	Relaciona objetos utilizando cuantificadores: uno-ninguno, muchos-pocos con ayuda de material concreto.		
3	Agrupar formas geométricas con uno o dos atributos (forma o color) a través de actividades lúdicas.		
GEOMETRÍA Y MEDICIÓN (ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL)			
4	Ubica diferentes direccionalidades: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, hacia abajo al desplazarse con su cuerpo en el espacio.		
5	Dibuja las figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo utilizando lápiz.		

COLOR Y FORMA GEOMÉTRICA

- Identifica las formas geométricas y colores primarios, coloreando de rojo; el círculo, azul; el cuadrado y amarillo; el triángulo.



- Dibuja las figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo) con ayuda de lápiz.

3.1.9 Programación anual-general de la asignatura

PROGRAMACIÓN ANUAL DE ASIGNATURA		
1. Institución educativa: Alamitos 2. Nivel: II 3. Grado: 5 años 4. Sección/es: B 5. Área: Matemática 6. Profesor(a): Marcela Mestanza/ Gabriela Velasque		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I° BIMESTRE</p> <p>Números y Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Seriación en forma ascendente y descendente <p>Geometría y medición</p> <ul style="list-style-type: none"> Figuras geométricas: rectángulo, rombo, óvalo Nociones: dentro de-fuera de, delante de-detrás de, a un lado-al otro lado, en medio de Dimensiones: largo-corto, grueso-delgado, grande-mediano-pequeño <p>II° BIMESTRE</p> <p>Números y relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuantificadores: más-menos Seriaciones <p>Geometría y medición</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuerpos geométricos Nociones: a un lado-al otro lado, en medio de, lejos de-cerca de Sucesión de acontecimientos: antes de-después de, ayer- hoy y mañana <p>III° BIMESTRE</p> <p>Números y relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Secuencia Números del 1 al 5 Signos: mayor, menor, igual Clasificación según dos y tres atributos <p>IV° BIMESTRE</p> <p>Números y relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Números del 6 al 10 Sumas y restas <p>Geometría y medición</p> <ul style="list-style-type: none"> Medidas arbitrarias Números ordinales: primero, segundo, tercero, cuarto, quinto y último. 		<ul style="list-style-type: none"> Identificación de objetos, figuras, dimensiones o nociones a través de material gráfico, concreto y/o actividades lúdicas. Identificación de número y cantidad al resolver situaciones sencillas, mediante diferentes técnicas y/o estrategias de juegos. Relación de objetos, cantidades y números, mediante el uso de material concreto y gráfico. Agrupación de elementos que constituyen un conjunto en función de características comunes. Estimación de situaciones problemáticas que impliquen aplicaciones sencillas: agregar, reunir y quitar en material concreto y gráfico. Ubicación de su cuerpo, objetos, figuras mediante el uso de material gráfico, concreto y de actividades lúdicas. Ordenación/ Secuenciación de números ordinales mediante actividades lúdicas. Ordenación/ Secuenciación de imágenes, objetos, situaciones o hechos en forma ascendente y descendente mediante diferentes técnicas. Dibujo con precisión formas y símbolos mediante diferentes técnicas. Medición de objetos y ambientes cotidianos utilizando partes de su cuerpo.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>Comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar Relacionar Agrupar Ordenar/ secuenciar Estimar <p>Orientación espacio temporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar Ubicar Dibujar Medir 		<p>Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostrar constancia en el trabajo. Cumplir con los trabajos asignados. Ser ordenado y limpio. Asumir las consecuencias de los propios actos. <p>Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar con atención. Aceptar a los compañeros. Asumir las normas de convivencia. <p>Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> Demostrar valoración de uno mismo. Ayudar a los demás. Compartir lo que se tiene. Mostrar aprecio e interés por los demás.

3.2 Programación específica

CURSO: Matemática

GRADO: 5 años

Profesor/es: Marcela Mestanza/ Gabriela Velasque

3.2.1 UNIDAD DE APRENDIZAJE N° I

1. Institución educativas: Alamitos		2. Nivel: II		3. Grado: 5 años	
4. Sección/es: B		5. Área: Matemática		7. Profesor(a): Marcela Mestanza/ Gabriela Velasque	
CONTENIDOS		MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE		
<p>Geometría y medición</p> <ul style="list-style-type: none"> Figuras geométricas: rectángulo, rombo, óvalo Nociones espaciales: dentro de-fuera de, delante de-detrás de 			<ul style="list-style-type: none"> Identificación figuras geométricas a través de material concreto, gráfico y actividades lúdicas. Dibujo de figuras geométricas con el uso de diversos materiales. Ubicación de su cuerpo, objetos y figuras según las nociones: dentro de-fuera de, delante de-detrás de mediante el uso de material concreto, gráfico y de actividades lúdicas. 		
CAPACIDADES-DESTREZAS		FINES	VALORES-ACTITUDES		
<p>Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar <p>Orientación espacio temporal</p> <ul style="list-style-type: none"> Ubicar Dibujar/ graficar 			<p>VALOR</p> <p>Responsabilidad</p> <p>ACTITUDES</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostrar constancia en el trabajo. Cumplir con los trabajos asignados Ser ordenado y limpio. 		

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DISEÑADAS POR EL DOCENTE

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

Actividad 1

Identificar las características del rectángulo mediante el material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Observa el dado de figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo), el cual lanzará, de acuerdo a la figura geométrica que salga, buscará el objeto que tenga la misma forma, luego responde: ¿A qué has jugado?, ¿Qué figura te salió?, ¿Qué objetos encontraste de la misma forma?, ¿Conoces todas las figuras que estaban en el dado?

1. Percibe la figura geométrica: el rectángulo, al observar una colchoneta.
2. Reconoce las características del rectángulo, al caminar por el borde de la colchoneta en forma rectangular, mencionando cuántos lados tiene y cómo son sus lados.
3. Relaciona la figura geométrica: el rectángulo con objetos (libro, bloques, mesa, pizarra, etc.) que se encuentren dentro del salón, que tengan la misma forma y los menciona.
4. Identifica la figura geométrica: el rectángulo, al armarlo con sorbetes largos y cortos.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué objetos utilizaste?, ¿Reconociste fácilmente el rectángulo?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Busca algún objeto con forma rectangular dentro de tu mochila.

Actividad 2:

Ubicar objetos según la noción: dentro de-fuera de, mediante material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Juega al gato y al ratón, donde un niño será el gato, el otro el ratón y los demás harán una ronda representando la casita del ratón. Escucha las indicaciones antes de empezar el juego, “cuando escucha viene el gato, el ratón entra dentro de la casa y esta se cierra para que el gato no entre y no se lo coma”. Responde: ¿A qué has jugado?, ¿Dónde se encontraba el ratón?, ¿Dónde se encontraba el gato?

1. Percibe la casa, que está ubicada en el patio.
2. Identifica la noción: dentro de-fuera de, al colocarse dentro de-fuera de la casa y mencionar donde se encuentra.
3. Relaciona la noción: dentro de-fuera de, con el lugar donde está ubicado en este momento, respondiendo algunas preguntas: ¿Estás dentro del aula o fuera del aula?, ¿Cuándo saliste al patio estabas dentro del aula o fuera del aula?
4. Ubica objetos (el carro, el muñeco, el peluche, el taper, la pelota, la caja, etc.) según la noción: dentro de-fuera de, al colocarlos según se le indique.

Metacognición: ¿Te pareció difícil alguna actividad?, ¿Cómo solucionaste el problema?, ¿Qué objetos utilizaste?, ¿En qué actividad lo usaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: En casa ordena tus juguetes, colocándolos dentro de la caja correspondiente.

Actividad 3 y 4

Identificar la figura geométrica: el rectángulo mediante material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Recibe medallas de figuras geométricas de diversos colores. Luego, sigue el ritmo de las palmadas y al dejar de sonar, se detiene y se agrupa con quienes tienen la misma figura. Responde: ¿Qué colores observaste?, ¿Cuáles fueron las figuras geométricas?, ¿Cuántos lados tiene el rectángulo?

1. Percibe rectángulos de diversos colores en un camino, que está ubicado en el patio.
2. Reconoce la figura geométrica: el rectángulo, al gatear, saltar, rodar y bailar en el camino, al mencionar cuántos lados tiene y cómo son sus lados.
3. Relaciona la figura geométrica: el rectángulo con imágenes de objetos con forma rectangular (puerta, ventana, recuadro, celular, etc.) al colocarlas en la pizarra.
4. Identifica la figura geométrica: el rectángulo, al colorear los rectángulos de color rojo en la imagen del robot en una ficha de aplicación. **(Ficha de aplicación N°1)**

Metacognición: ¿Te fue fácil reconocer el rectángulo?, ¿Qué observaste?, ¿Cómo trabajaste?, ¿Qué objetos usaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Busca en tu casa objetos rectangulares.

Actividad 5

Dibujar la figura geométrica: el rectángulo con arena siendo ordenado y limpio.

Motivación:

Escucha con atención el cuento de las figuras geométricas “Mis figuras favoritas” (**Anexo 1**), luego responde: ¿De qué se trata el cuento?, ¿Qué pasó con el rectángulo?, ¿Cómo lo dibujarías?

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el rectángulo, que le muestra la profesora en el piso del patio.
2. Escoge la arena, que va a utilizar para realizar el trazo del rectángulo.
3. Dibuja la figura geométrica: el rectángulo, al seguir el trazo correcto en una bandeja con arena.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué materiales usaste?, ¿Te fue difícil dibujar?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Cómo dibujaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Realiza el trazo del rectángulo sobre harina en casa.

Actividad 6

Ubicar objetos según la noción: dentro de-fuera de, a través de una actividad lúdica mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Realiza una visita al parque, donde recolecta hojas que le guste y las coloca dentro de su cesto. Responde: ¿A dónde fuiste?, ¿Qué hiciste en el parque?, ¿Dónde están las hojas que escogiste?

1. Percibe objetos (cajas, piscina de pelotas, batea, túnel, casa, etc.) en el patio.
2. Identifica la noción: dentro de-fuera de, al mencionar donde se encuentran cada uno de los objetos.

3. Relaciona la noción: dentro de-fuera de, con objetos del salón (lápices, juguetes, bloques lógicos, vasos, etc.) al mencionar qué está dentro de y fuera de.
4. Ubica los objetos del salón según la noción: dentro de-fuera de, al colocarlos en una caja siguiendo la indicación, luego responde: ¿Dónde colocaste los lápices, juguetes, bloques lógicos, vasos?, ¿Están dentro de o fuera de la caja?

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué actividades hiciste?, ¿Qué es lo que más te gustó?, ¿Todo te pareció fácil?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Juega en casa a lanzar la pelota a una caja, luego menciona si la pelota cae dentro de o fuera de.

Actividad 7

Identificar las características del rombo a través del material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Juega a la búsqueda del tesoro, en donde deberá buscar cuatro cajas con figuras geométricas (círculos, cuadrados, triángulos y rombos) dispersas por todo el patio. Al encontrarlas responde: ¿Qué encontraste en la caja?, ¿Qué figuras geométricas encontraste?, ¿Qué figuras geométricas habían en la caja?, ¿Qué figura geométrica no conoces?, ¿Cómo crees que se llame esa figura?

1. Percibe la figura geométrica: el rombo, que está ubicado en el piso del patio.
2. Reconoce las características del rombo, al caminar sobre ella en el patio y menciona cuántos lados tiene y cómo son sus lados.
3. Relaciona la figura geométrica: el rombo con las imágenes (aretes, llaveros, diamante, cometa, etc.) colocadas en la pizarra, que tienen la misma forma y las menciona.
4. Identifica la figura geométrica: el rombo, al armarlo con palitos de chupete.

Metacognición: ¿Te fue difícil reconocer el rombo?, ¿Cómo solucionaste el problema?, ¿Cómo lo hiciste?, ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Busca en casa imágenes en forma de rombo en diversas revistas y periódicos.

Actividad 8 y 9

Identificar el rombo mediante material concreto siendo ordenado y limpio.

Motivación:

Juega a la pesca de rombos y responde en forma oral: ¿Qué figura has pescado?, ¿Cómo es el rombo?, ¿Cuántos lados tiene?

1. Percibe la figura geométrica: el rombo, al observar una cometa.
2. Reconoce las características del rombo, al manipular una cometa y mencionar cuántos lados tiene y cómo son sus lados.
3. Relaciona la figura geométrica: el rombo con figuras (diamantes, cometas, llaveros, señales de tránsito, etc.) que encuentra en revistas y las menciona.
4. Identifica la figura geométrica: el rombo al armar una cometa con los materiales proporcionados en grupos.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué hiciste primero?, ¿Tuviste dificultad al armar la cometa?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿En todo momento te fue fácil trabajar?, ¿Qué objetos usaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Busca alimentos (maíz, arveja, lenteja, fideos) en casa para armar las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo.

Actividad 10:

Ubicar objetos según la noción: dentro de-fuera de, mediante material gráfico siendo limpio y ordenado.

Motivación:

Observa una dramatización de títeres, que se trata de dos amigos (Juan y Ricardo) que juegan a las escondidas, al colocarse dentro de-fuera de su cuarto, caja, cesta de ropa, ropero, etc. Responde: ¿Qué observaste?, ¿Dónde se escondieron los amigos?

1. Observa su lonchera, al colocarlo en su mesa.
2. Identifica la noción: dentro de-fuera de, al observar los alimentos de su lonchera según la indicación.
3. Relaciona la noción: dentro de-fuera de, al desplazarse por el salón y observar donde están los objetos (bloques, peluches y juguetes), luego menciona donde se encuentran.
4. Ubica las peras y naranjas dentro de y fuera de la canasta, al seguir las indicaciones en una ficha de aplicación. **(Evaluación de proceso N°1)**

Metacognición: ¿Qué figuras y objetos usaste?, ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar las naranjas y peras?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Cómo te has sentido?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Juega por diferentes espacios de tu casa a ubicarse fuera de-dentro de.

Actividad 11:

Identificar las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo a través de material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Recibe diversas figuras geométricas en grupos de cinco, al encajarlas donde corresponda en un cubo mágico. Responde: ¿Qué colocaste en el cubo?, ¿Qué figuras observaste?, ¿Cómo son esas figuras?

1. Observa las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo en los pasados de formas.
2. Reconoce las características del rectángulo y el rombo, al realizar la técnica del pasado de las figuras observadas anteriormente.
3. Relaciona las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo, con las imágenes (pizarra, cometa, puerta, ventana, diamante, etc.) que están colgadas en el aula y menciona qué forma tienen.
4. Identifica las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo, al delinear todos los rectángulos y los rombos siguiendo la indicación en la ficha de aplicación. **(Evaluación de proceso N°2)**

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿A qué jugaste?, ¿Cómo lo hiciste?, ¿Te fue fácil reconocer el rectángulo?, ¿Te fue difícil reconocer el rombo?, ¿Cómo solucionaste el problema?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Arma en casa con ayuda de algún familiar la figura geométrica: el rombo con cualquier material, que encuentre como sorbetes, palitos de fósforo, hisopos, etc.

Actividad 12

Dibujar la figura geométrica: el rombo con gelatina en polvo mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Observa el video “EL ROMBO - La Pelota Loca” (https://www.youtube.com/watch?v=Us64LnJ_rM0) con detenimiento. Luego responde: ¿De qué trata el video?, ¿Qué es lo que más te llamó la atención?, ¿Cómo es el rombo?, ¿Cuántos lados tiene?, ¿Cómo son sus lados?, ¿Te gustaría dibujarlo?

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el rombo, que le muestra la profesora en el piso del patio.
2. Escoge el color de la gelatina en polvo, que desea utilizar para realizar el trazo del rombo.
3. Dibuja la figura geométrica: el rombo siguiendo el trazo correcto, al utilizar gelatina en polvo dentro de un recipiente.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Tuviste dificultad al dibujar?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Qué materiales utilizaste?, ¿Qué aprendiste hoy?

Transferencia: Realiza el trazo del rombo sobre gelatina en casa.

Actividad 13:

Identificar las características del óvalo mediante material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Juega a la búsqueda del “huevito escondido”, que estará escondido en el parque. Luego lo manipula y lo coloca en su canasta. Responde: ¿Qué forma tiene el huevito?, ¿Tiene lados?, ¿El óvalo es igual a un círculo?

1. Percibe los cojines en forma de óvalo, que están ubicados alrededor del patio.
2. Reconoce las características del óvalo al mencionarlas, manipulando los cojines.
3. Relaciona la figura geométrica: el óvalo con las imágenes (huevo, mango, plato, espejo, etc.) que están colocadas en el salón.
4. Identifica la figura geométrica: el óvalo, al encerrar con plumón todos los objetos que tengan forma ovalada en la ficha de aplicación. **(Ficha aplicación N°2)**

Metacognición: ¿A qué jugaste?, ¿Cómo lo hiciste?, ¿Cómo te sentiste en actividad?, ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Tuviste dificultad para moldear la arcilla en forma de óvalo?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?

Transferencia: Busca en tu casa objetos que tengan forma ovalada.

Actividad 14

Ubicar objetos según la noción: delante de-detrás de, a través de material concreto siendo ordenado y limpio.

Motivación:

Observa el video “Opuestos” (<https://www.youtube.com/watch?v=SAAnbPwiwifM> Canal Pakapaka). Responde: ¿De qué se trata el video?, ¿Dónde estaba el pollito?, ¿Qué trabajarás hoy?

1. Percibe a sus compañeros en una fila en el salón.
2. Identifica la noción: delante de-detrás de, al mencionar la ubicación de cada uno.
3. Relaciona la noción: delante de-detrás de, al realizar el juego de congelados y al detenerse, se ubica detrás o delante de un objeto (sillas, mesas, pizarra, ventana, maceta).
4. Ubica los juguetes delante de-detrás de él, siguiendo las indicaciones.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Te fue fácil ubicar los juguetes?, ¿Qué objetos utilizaste?, ¿Cómo los utilizaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Juega a colocar el peluche delante de o detrás de un objeto en casa.

Actividad 15:

Identificar las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el óvalo a través de una actividad lúdica cumpliendo los trabajos asignados.

Motivación:

Observa un tren al que le faltan piezas de figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo, rombo, rectángulo y óvalo). Luego, en grupos de cinco recorre un circuito por donde va el tren y se detiene de acuerdo a las señales, consiguiendo todas las figuras necesarias para completar el tren. Responde: ¿Qué actividad realizaste?, ¿De qué se trata el juego?, ¿Cuáles son las figuras?, ¿Cómo son las figuras geométricas?

1. Percibe las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el óvalo, al manipular las figuras del tren.
2. Reconoce las características del rectángulo, el rombo y el óvalo, mencionando cómo son sus lados y cuántos lados tiene.
3. Relaciona las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el óvalo con objetos (libro, tabla de picar, cometa, llavero en forma de rombo, plato ovalado, espejo, etc.) al colocarlos dentro de las bolsas correspondientes.
4. Identifica las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el óvalo al jugar “Mundo de formas y colores”, para lo cual debe de escoger la figura que corresponda, al mencionar qué figura es, cuántos lados tiene y cómo son sus lados, luego las encaja. **(Evaluación final N°1)**

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué hiciste primero?, ¿Qué objetos utilizaste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Te fue fácil reconocer las figuras geométricas?

Transferencia: Arma en casa las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el óvalo con plastilina.

Actividad 16:

Dibujar la figura geométrica: el óvalo con espuma de afeitar siendo ordenado y limpio.

Motivación:

Juega al explorador, con ayuda de su lupa busca objetos escondidos que tengan forma de óvalo en el parque. Luego, menciona las características de los objetos. Responde: ¿Qué encontraste?, ¿Cómo son los objetos?, ¿Te gustaría dibujar el óvalo?

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el óvalo, que le muestra la profesora en la pizarra.
2. Escoge la espuma de afeitar para realizar el trazo del óvalo.
3. Dibuja la figura geométrica: el óvalo, al seguir el trazo utilizando espuma de afeitar sobre una bandeja **(Evaluación de Proceso N°3)**.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Tuviste dificultad al dibujar?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Qué materiales utilizaste?, ¿Qué aprendiste hoy?

Transferencia: Realiza el trazo del óvalo con espuma de afeitar con ayuda de tus papás, en casa.

Actividad 17

Ubicar objetos según la noción: delante de-detrás de, a través de material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Se desplaza libremente por todo el patio, cuando suena la pandereta se detiene y se coloca donde se le indique delante de-detrás de pelota, resbaladera, casa, conos, etc. Responde en forma oral: ¿Cómo te desplazaste?, ¿Dónde te ubicaste?, ¿Alguien estuvo detrás de o delante tuyo?, ¿Quién?

1. Percibe un dado de colores, al manipularlo.
2. Identifica la noción: delante de-detrás de, al mencionar donde está ubicado el dado respecto a él.
3. Relaciona la noción: delante de-detrás de, al observar donde se encuentran los peluches (pato, conejo, oso, perro) respecto a la casita y lo menciona.
4. Ubica objetos según la noción: delante de-detrás de, al mover los peluches según la indicación.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Cómo trabajaste?, ¿Tuviste dificultad al ubicar los vasos?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Juega con tu familia al ubicarte delante de-detrás de ellos.

Actividad 18

Dibujar la figura geométrica: el rectángulo con el uso de crayolas, plumones y lápices siendo ordenado y limpio.

Motivación:

Observa diversas figuras geométricas, que se encuentran en el suelo del patio y luego se coloca dentro de ellas libremente. Responde: ¿Cómo son las figuras geométricas?, ¿Cómo es el rectángulo?, ¿Cómo son sus lados?, ¿Cuántos lados tiene?

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el rectángulo, que le muestra la profesora en la pizarra.
2. Escoge los materiales (crayola, plumón o lápiz) para realizar el trazo del rectángulo.
3. Dibuja la figura geométrica: el rectángulo, al seguir el trazo correcto con el uso de crayola, plumón o lápiz en una hoja de aplicación. (**Ficha de aplicación N°2**)

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Tuviste dificultad al dibujar?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Qué materiales utilizaste?, ¿Qué aprendiste hoy?

Transferencia: Dibuja en casa el rectángulo con diversos materiales (crayola, papel, plumón, lapicero, etc.) en un papel

Actividad 19

Ubicar objetos según la noción: delante de-detrás de, mediante el material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Salta la sogá al ritmo del tambor y cuando deje de sonar, responde: ¿Dónde estás?, ¿Estás delante de y detrás de la sogá?

1. Percibe el caballo saltarín, al jugar con él.
2. Identifica la noción: delante de-detrás de, al ubicarse según se lo indica la profesora (detrás de o delante del caballo); luego responde algunas preguntas: ¿Dónde estás?, ¿Estás delante de o detrás del caballo?
3. Relaciona la noción: delante de-detrás de, con objetos que observa alrededor del salón, mencionando los que están delante o detrás de algún objeto (juguetes, útiles escolares, materiales didácticos, etc.)
4. Ubica las figuras según la noción: delante de-detrás de, al pegarlas según la indicación en la ficha de aplicación. (**Evaluación final N°2**)

Metacognición: ¿Qué trabajaste?, ¿Dónde estuviste?, ¿Qué materiales utilizaste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Tuviste alguna dificultad al ubicar las figuras?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?

Transferencia: Busca objetos que estén delante de-detrás de la refrigeradora, televisor, mesa, silla, cama, etc. en casa.

Actividad 20

Dibujar la figura geométrica: el rombo con el uso de crayolas, plumones y lápices cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Juega con el tangram al armar rombos de diversas formas en grupos de cinco, observando y siguiendo el modelo. Responde: ¿Qué imágenes armaste?, ¿Qué figuras escogiste?, ¿Cómo es el rombo?

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el rombo, que muestra la profesora sobre la mesa.
2. Escoge los materiales (crayola, plumón o lápiz) para realizar el trazo del rombo.
3. Dibuja la figura geométrica: el rombo, al seguir el trazo correcto con el uso de crayola, plumón o lápiz en una hoja de aplicación. **(Evaluación final N°3)**

Metacognición: ¿A qué jugaste?, ¿Cómo te has sentido?, ¿Qué materiales utilizaste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Te fue difícil dibujar?, ¿Cómo solucionaste el problema?

Transferencia: Dibuja en casa el rombo con diversos materiales (crayola, papel, plumón, lapicero, etc.) en un papel.

Vocabulario de la Unidad de Aprendizaje

Figuras geométricas

3.2.2 Guía de actividades para los padres de familia- Unidad n°1

Actividad 1:

Identificar las características del rectángulo mediante el material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe la figura geométrica: el rectángulo, al observar una colchoneta.
2. Reconoce las características del rectángulo, al caminar por el borde de la colchoneta en forma rectangular, mencionando cuántos lados tiene y cómo son sus lados.
3. Relaciona la figura geométrica: el rectángulo con objetos (libro, bloques, mesa, pizarra, etc.) que se encuentren dentro del salón, que tengan la misma forma y los menciona.
4. Identifica la figura geométrica: el rectángulo, al armarlo con sorbetes largos y cortos.

Actividad 2:

Ubicar objetos según la noción: dentro de-fuera de, mediante material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe la casa, que está ubicada en el patio.
2. Identifica la noción: dentro de-fuera de, al colocarse dentro de-fuera de la casa y mencionar donde se encuentra.
3. Relaciona la noción: dentro de-fuera de, con el lugar donde está ubicado en este momento, respondiendo algunas preguntas: ¿Estás dentro del aula o fuera del aula?, ¿Cuándo saliste al patio estabas dentro del aula o fuera del aula?
4. Ubica objetos (el carro, el muñeco, el peluche, el taper, la pelota, la caja, etc.) según la noción: dentro de-fuera de, al colocarlos según se le indique.

Actividad 3 y 4:

Identificar la figura geométrica: el rectángulo mediante material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe rectángulos de diversos colores en un camino, que está ubicado en el patio.
2. Reconoce la figura geométrica: el rectángulo, al gatear, saltar, rodar y bailar en el camino, al mencionar cuántos lados tiene y cómo son sus lados.
3. Relaciona la figura geométrica: el rectángulo con imágenes de objetos con forma rectangular (puerta, ventana, recuadro, celular, etc.) al colocarlas en la pizarra.
4. Identifica la figura geométrica: el rectángulo, al colorear los rectángulos de color rojo en la imagen del robot en una ficha de aplicación. (**Ficha de aplicación N°1**)

Actividad 5:

Dibujar la figura geométrica: el rectángulo con arena siendo ordenado y limpio.

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el rectángulo, que le muestra la profesora en el piso del patio.
2. Escoge la arena, que va a utilizar para realizar el trazo del rectángulo.
3. Dibuja la figura geométrica: el rectángulo, al seguir el trazo correcto en una bandeja con arena.

Actividad 6:

Ubicar objetos según la noción: dentro de-fuera de, a través de una actividad lúdica mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe objetos (cajas, piscina de pelotas, batea, túnel, casa, etc.) en el patio.
2. Identifica la noción: dentro de-fuera de, al mencionar donde se encuentran cada uno de los objetos.

3. Relaciona la noción: dentro de-fuera de, con objetos del salón (lápices, juguetes, bloques lógicos, vasos, etc.) al mencionar qué está dentro de y fuera de.
4. Ubica los objetos del salón según la noción: dentro de-fuera de, al colocarlos en una caja siguiendo la indicación, luego responde: ¿Dónde colocaste los lápices, juguetes, bloques lógicos, vasos?, ¿Están dentro de o fuera de la caja?

Actividad 7:

Identificar las características del rombo a través del material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe la figura geométrica: el rombo, que está ubicado en el piso del patio.
2. Reconoce las características del rombo, al caminar sobre ella en el patio y menciona cuántos lados tiene y cómo son sus lados.
3. Relaciona la figura geométrica: el rombo con las imágenes (aretes, llaveros, diamante, cometa, etc.) colocadas en la pizarra, que tienen la misma forma y las menciona.
4. Identifica la figura geométrica: el rombo, al armarlo con palitos de chupete.

Actividad 8 y 9:

Identificar el rombo mediante material concreto siendo ordenado y limpio.

1. Percibe la figura geométrica: el rombo, al observar una cometa.
2. Reconoce las características del rombo, al manipular una cometa y mencionar cuántos lados tiene y cómo son sus lados.
3. Relaciona la figura geométrica: el rombo con figuras (diamantes, cometas, llaveros, señales de tránsito, etc.) que encuentra en revistas y las menciona.
4. Identifica la figura geométrica: el rombo al armar una cometa con los materiales proporcionados en grupos.

Actividad 10:

Ubicar objetos según la noción: dentro de-fuera de, mediante material gráfico siendo limpio y ordenado.

1. Observa su lonchera, al colocarlo en su mesa.
2. Identifica la noción: dentro de-fuera de, al observar los alimentos de su lonchera según la indicación.
3. Relaciona la noción: dentro de-fuera de, al desplazarse por el salón y observar donde están los objetos (bloques, peluches y juguetes), luego menciona donde se encuentran.
4. Ubica las peras y naranjas dentro de y fuera de la canasta, al seguir las indicaciones en una ficha de aplicación. **(Evaluación de proceso N°1)**

Actividad 11:

Identificar las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo a través de material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

1. Observa las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo en los pasados de formas.
2. Reconoce las características del rectángulo y el rombo, al realizar la técnica del pasado de las figuras observadas anteriormente.
3. Relaciona las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo, con las imágenes (pizarra, cometa, puerta, ventana, diamante, etc.) que están colgadas en el aula y menciona qué forma tienen.
4. Identifica las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo, al delinear todos los rectángulos y los rombos siguiendo la indicación en la ficha de aplicación. **(Evaluación de proceso N°2)**

Actividad 12:

Dibujar la figura geométrica: el rombo con gelatina en polvo mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el rombo, que le muestra la profesora en el piso del patio.
2. Escoge el color de la gelatina en polvo, que desea utilizar para realizar el trazo del rombo.
3. Dibuja la figura geométrica: el rombo siguiendo el trazo correcto, al utilizar gelatina en polvo dentro de un recipiente.

Actividad 13:

Identificar las características del óvalo mediante material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe los cojines en forma de óvalo, que están ubicados alrededor del patio.
2. Reconoce las características del óvalo al mencionarlas, manipulando los cojines.
3. Relaciona la figura geométrica: el óvalo con las imágenes (huevo, mango, plato, espejo, etc.) que están colocadas en el salón.
4. Identifica la figura geométrica: el óvalo, al encerrar con plumón todos los objetos que tengan forma ovalada en la ficha de aplicación. **(Ficha de aplicación N°2)**

Actividad 14:

Ubicar objetos según la noción: delante de-detrás de, a través de material concreto siendo ordenado y limpio.

1. Percibe a sus compañeros en una fila en el salón.
2. Identifica la noción: delante de-detrás de, al mencionar la ubicación de cada uno.
3. Relaciona la noción: delante de-detrás de, al realizar el juego de congelados y al detenerse, se ubica detrás o delante de un objeto (sillas, mesas, pizarra, ventana, maceta).
4. Ubica los juguetes delante de-detrás de él, siguiendo las indicaciones.

Actividad 15:

Identificar las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el óvalo a través de una actividad lúdica cumpliendo los trabajos asignados.

1. Percibe las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el óvalo, al manipular las figuras del tren.
2. Reconoce las características del rectángulo, el rombo y el óvalo, mencionando cómo son sus lados y cuántos lados tiene.
3. Relaciona las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el óvalo con objetos (libro, tabla de picar, cometa, llavero en forma de rombo, plato ovalado, espejo, etc.) al colocarlos dentro de las bolsas correspondientes.
4. Identifica las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el óvalo al jugar “Mundo de formas y colores”, para lo cual debe de escoger la figura que corresponda, al mencionar qué figura es, cuántos lados tiene y cómo son sus lados, luego las encaja. **(Evaluación final N°1)**

Actividad 16:

Dibujar la figura geométrica: el óvalo con espuma de afeitar siendo ordenado y limpio.

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el óvalo, que le muestra la profesora en la pizarra.
2. Escoge la espuma de afeitar para realizar el trazo del óvalo.
3. Dibuja la figura geométrica: el óvalo, al seguir el trazo utilizando espuma de afeitar sobre una bandeja **(Evaluación de Proceso N°3)**.

Actividad 17:

Ubicar objetos según la noción: delante de-detrás de, a través de material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe un dado de colores, al manipularlo.
2. Identifica la noción: delante de-detrás de, al mencionar donde está ubicado el dado respecto a él.
3. Relaciona la noción: delante de-detrás de, al observar donde se encuentran los peluches (pato, conejo, oso, perro) respecto a la casita y lo menciona.
4. Ubica objetos según la noción: delante de-detrás de, al mover los peluches según la indicación.

Actividad 18

Dibujar la figura geométrica: el rectángulo con el uso de crayolas, plumones y lápices siendo ordenado y limpio.

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el rectángulo, que le muestra la profesora en la pizarra.
2. Escoge los materiales (crayola, plumón o lápiz) para realizar el trazo del rectángulo.
3. Dibuja la figura geométrica: el rectángulo, al seguir el trazo correcto con el uso de crayola, plumón o lápiz en una hoja de aplicación. **(Ficha de aplicación N°2)**

Actividad 19

Ubicar objetos según la noción: delante de-detrás de, mediante el material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe el caballo saltarín, al jugar con él.
2. Identifica la noción: delante de-detrás de, al ubicarse según se lo indica la profesora (detrás de o delante del caballo); luego responde algunas preguntas: ¿Dónde estás?, ¿Estás delante de o detrás del caballo?
3. Relaciona la noción: delante de-detrás de, con objetos que observa alrededor del salón, mencionando los que están delante o detrás de algún objeto (juguetes, útiles escolares, materiales didácticos, etc).
4. Ubica las figuras según la noción: delante de-detrás de, al pegarlas según la indicación en la ficha de aplicación. **(Evaluación final N°2)**

Actividad 20

Dibujar la figura geométrica: el rombo con el uso de crayolas, plumones y lápices cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe el trazo de la figura geométrica: el rombo, que muestra la profesora sobre la mesa.
2. Escoge los materiales (crayola, plumón o lápiz) para realizar el trazo del rombo.
3. Dibuja la figura geométrica: el rombo, al seguir el trazo correcto con el uso de crayola, plumón o lápiz en una hoja de aplicación. **(Evaluación final N°3)**

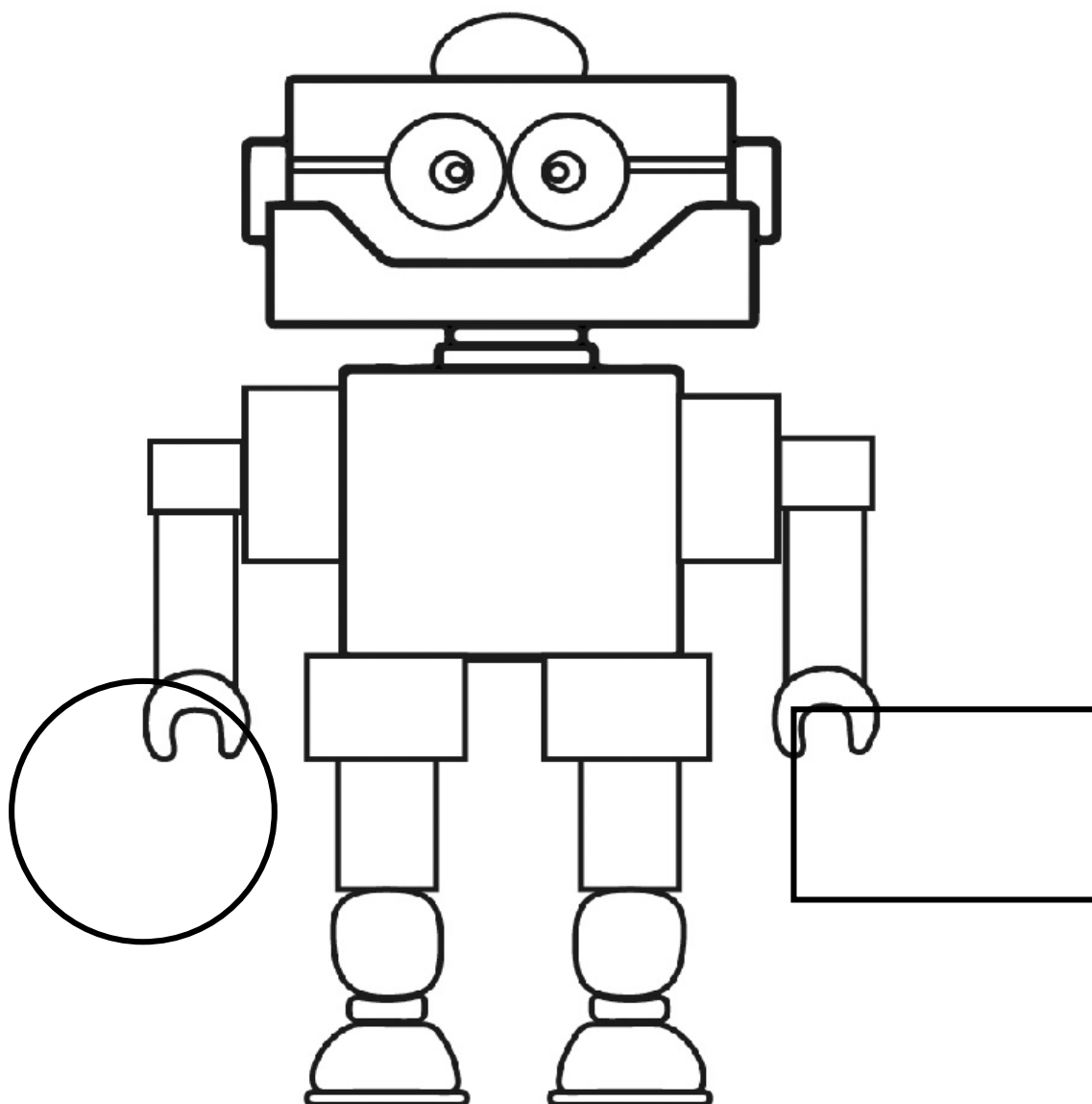
3.2.3 Materiales de apoyo (fichas y lecturas)

Matemática: Figura geométrica: El Rectángulo

Ficha de aplicación N°1	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Identificar

- Identifica la figura geométrica: el rectángulo, al colorear los rectángulos de color rojo en la imagen del robot.



Matemática: Figura geométrica: El Óvalo

Ficha de aplicación N°2

Estudiante:

Capacidad

Destreza

Comprensión

Identificar

- Identifica la figura geométrica: el óvalo, al encerrar con plumón todos los objetos que tengan forma ovalada.

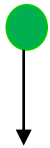


Matemática: Figura geométrica: El Rectángulo

Ficha de aplicación N°3	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Orientación espacio-temporal	Dibujar

- Dibuja la figura geométrica: el rectángulo, al usar plumón, lápiz o crayola.



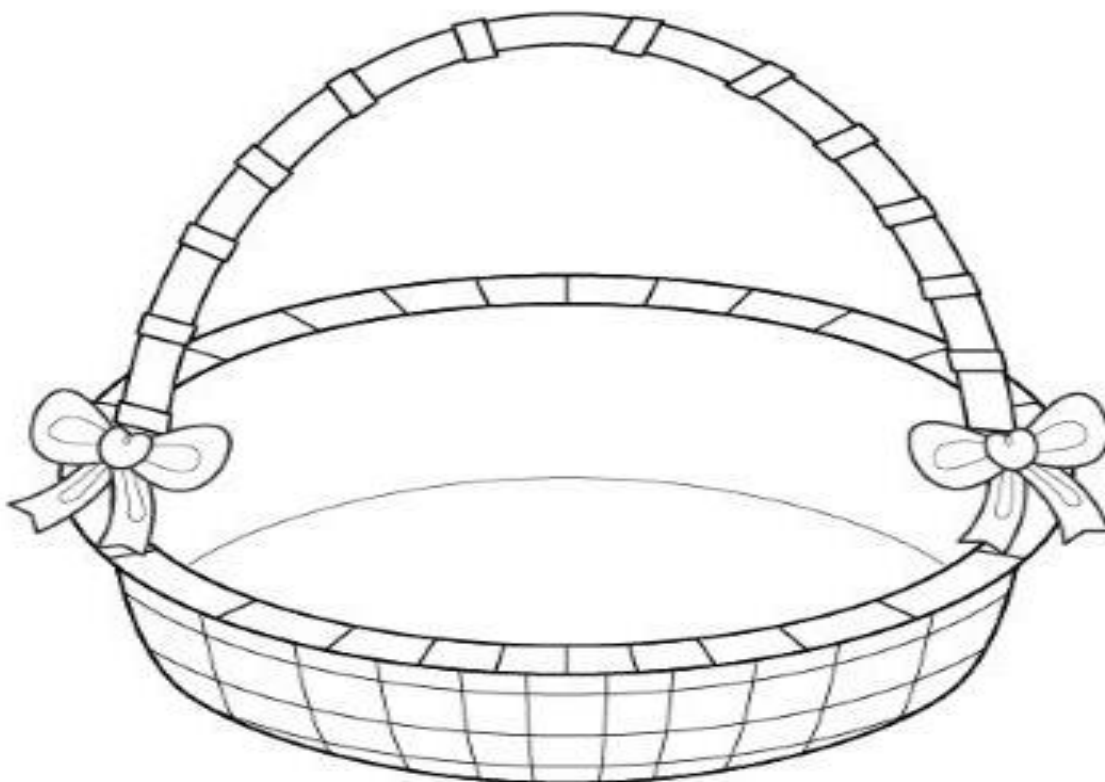
3.2.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad

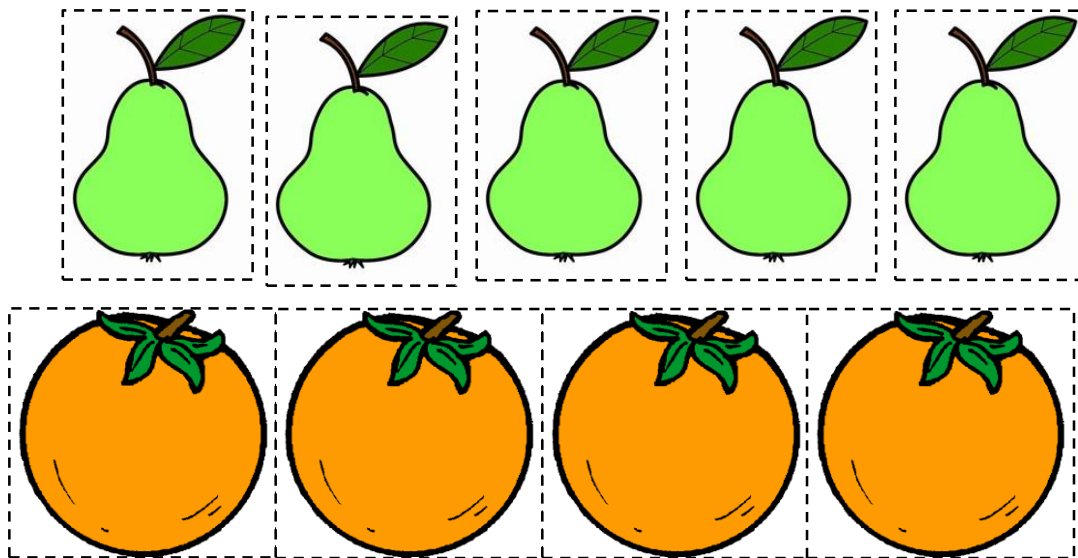
Matemática: Noción: dentro de- fuera de

Evaluación de proceso N°1	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Orientación espacio temporal	Ubicar

- Ubica las peras dentro de la canasta y las naranjas fuera de ella, al recortarlas y pegarlas.





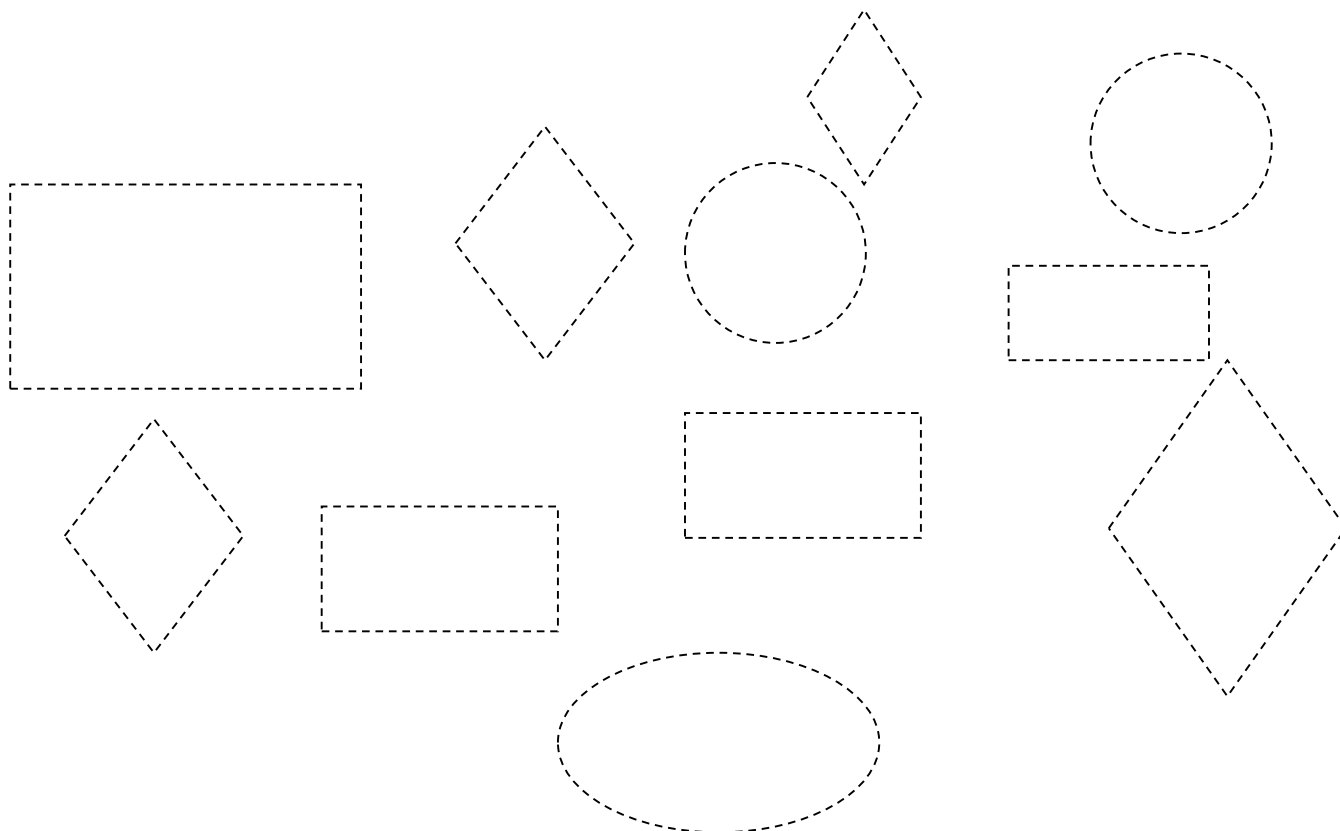
MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Ubica todas las frutas según la noción: dentro de-fuera de, al pegarlas siguiendo las indicaciones.
B	Ubica algunas frutas según la noción: dentro de-fuera de, al pegarlas siguiendo las indicaciones.
C	Ubica una o ninguna fruta según la noción: dentro de-fuera de, al pegarla siguiendo las indicaciones.

Matemática: Figuras geométricas: El Rectángulo y el rombo

Evaluación de proceso N°2	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Identificar

- Identifica las figuras geométricas: el rectángulo y el rombo, al delinear de color celeste el rectángulo y de color rosado el rombo.



MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Identifica todos los rectángulos y rombos, al delinear los rectángulos y los rombos del color que corresponda.
B	Identifica algunos rectángulos y rombos, al delinear los rectángulos y los rombos del color que corresponda.
C	Identifica un o ningún rectángulo o rombo, al delinear el rectángulo o el rombo del color que corresponda.

Matemática: Figura geométrica: El Ovalo

Evaluación de proceso N°3	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Orientación espacio-temporal	Dibujar

- Dibuja la figura geométrica: el ovalo con el uso de espuma de afeitar sobre una bandeja.

MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Dibuja el óvalo respetando la direccionalidad del trazo.
B	Dibuja el óvalo con cierta dificultad en la direccionalidad del trazo.
C	Dibuja el óvalo presentando dificultad en la direccionalidad del trazo.

Matemática: Figuras geométricas: El Rectángulo, el rombo y el ovalo.

Evaluación final N°1	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Identificar

- Identifica las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el ovalo al jugar “Mundo de formas y colores”, escogiendo la figura que corresponda, al responder qué figura es, cómo es, cuántos lados tiene y cómo son sus lados, luego la encaja.

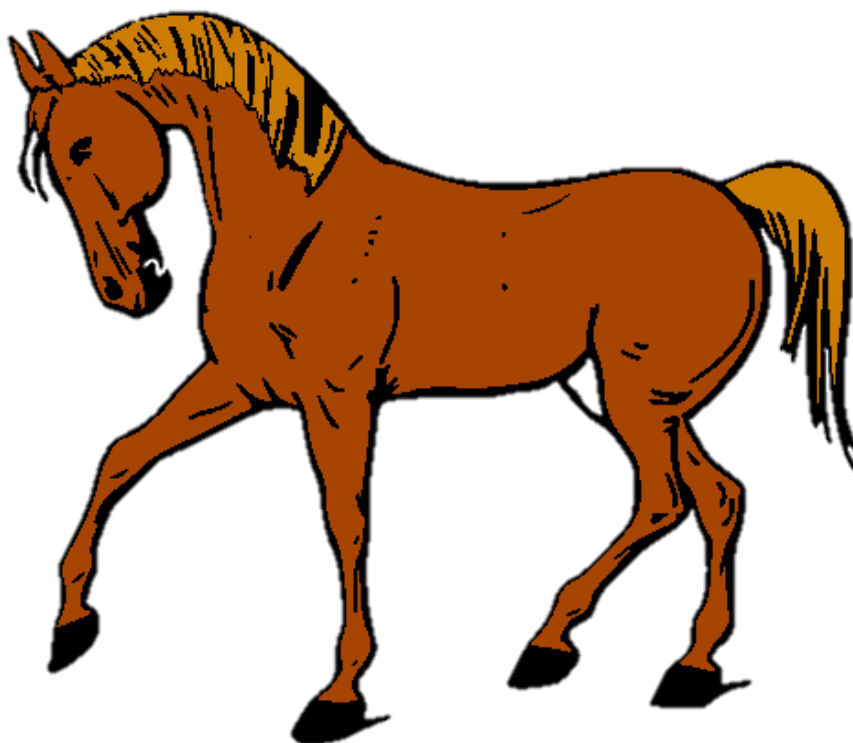
MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Identifica todas las figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el ovalo, al responder las preguntas del juego “Mundo de formas y colores” y las encaja.
B	Identifica algunas figuras geométricas: el rectángulo, el rombo y el ovalo al responder algunas preguntas del juego “Mundo de formas y colores” y las encaja.
C	Identifica una o ninguna figura geométrica: el rectángulo, el rombo o el ovalo.

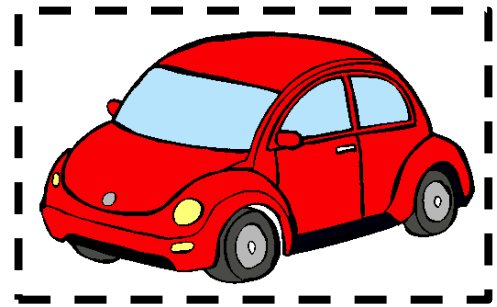
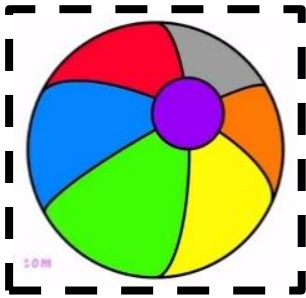
Matemática: Noción: Delante de-detrás de

Evaluación final N°2	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Orientación espacio temporal	Ubicar

- Ubica las figuras según la noción: delante de-detrás de, al recortar y pegar una pelota y una muñeca delante del caballo y un carro detrás del caballo.





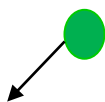
MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Ubica todas las figuras según la noción: delante de-detrás de, al pegarlas donde correspondan.
B	Ubica algunas figuras según la noción: delante de-detrás de, al pegarlas donde correspondan.
C	Ubica una o ninguna figura según la noción: delante de-detrás de, al pegarla donde corresponda.

Matemática: Figura geométrica: El Rombo

Evaluación final N°3	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Orientación espacio-temporal	Dibujar

- Dibuja la figura geométrica: el rombo con el uso de lápiz, crayola o plumón.



MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Dibuja el rombo respetando la direccionalidad del trazo.
B	Dibuja el rombo con cierta dificultad en la direccionalidad del trazo.
C	Dibuja el rombo presentando dificultad en la direccionalidad del trazo.

3.3.1 UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2		
1. Institución educativas: Alamitos 2. Nivel: II 3. Grado: 5 años		
4. Sección/es: B 5. Área: Matemática 5. Título Unidad:		
6. Temporización: 7. Profesor(a): Marcela Mestanza/Gabriela Velasque		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>I° BIMESTRE</p> <p>Números y Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seriación en forma ascendente y descendente <p>Geometría y medición</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nociones espaciales: a un lado-al otro lado, en medio de • Dimensiones: largo-corto, grueso-delgado, grande-mediano-pequeño 		<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de nociones de longitud, tamaño y espacio a través del uso de material gráfico, concreto y/o actividades lúdicas. • Ubicación de objetos según las nociones: a un lado-al otro lado, en medio de, mediante el uso de material gráfico, concreto y de actividades lúdicas. • Ordenación de imágenes y objetos en forma ascendente y descendente mediante diferentes técnicas.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Ordenar <p>Orientación espacio temporal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicar 		<p>VALOR</p> <p>Responsabilidad</p> <p>ACTITUDES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar constancia en el trabajo. • Cumplir con los trabajos asignados • Ser ordenado y limpio.

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DISEÑADAS POR EL DOCENTE

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

Actividad 1

Identificar la dimensión: largo-corto a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Juega con serpientes de plástico de diferentes longitudes en el patio. Responde: ¿Con qué jugaste?, ¿Cómo son?

1. Percibe a sus compañeros en cuatro filas, dos largas y dos cortas, ubicadas en el salón.
2. Reconoce las características de las filas y responde a algunas preguntas: ¿Cómo son las filas?, ¿Son iguales las filas?, ¿Son diferentes las filas?, ¿En qué se parecen las filas?, ¿En qué se diferencian las filas?
3. Relaciona la dimensión: largo-corto con sus prendas de vestir (chalin, vestidos, polos, medias, etc.) traídas de su casa mencionando cuál es larga y cual es corta.
4. Identifica la dimensión: largo-corto, al pegar tiras de papel lustre verde sobre la chalina corta y tiras de papel lustre anaranjado sobre la chalina larga. **(Ficha de aplicación N°1)**

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué hiciste?, ¿Te fue fácil las actividades?, ¿Cómo las hiciste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Busca sogas largas y cortas en la sala de psicomotricidad.

Actividad 2

Ubicar objetos según la noción: a un lado-al otro lado, a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Juega al soldado marchando por todo el patio y al escuchar “alto” forma una columna de niños/as. Luego responde: ¿A qué has jugado?, ¿Quién está a tu lado?, ¿Quién está al otro lado?

1. Percibe las indicaciones al formar una ronda en el patio.
2. Identifica la noción a un lado-al otro lado, al formar una ronda y pasar la pelota al son de la música y cuando para la música, responde: ¿Quién está a tu lado?, ¿Quién está al otro lado?
3. Relaciona la noción a un lado-al otro lado con los objetos (silla, estante, peluche, etc.) que se encuentran en el salón y los menciona.
4. Ubica los objetos del salón (peluche, muñeco, bandeja, vaso, etc.) según la noción a un lado- al otro lado, al colocarlos siguiendo las indicaciones en función a su cuerpo.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Te fue difícil ubicar los objetos?, ¿Cómo solucionaste el problema?, ¿Qué materiales usaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Observa en tu casa que objetos hay a un lado-al otro lado (ropero, mesa de noche, lavadero, mueble, cama, etc.)

Actividad 3

Identificar la dimensión: largo-corto mediante una actividad lúdica cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Juega en cuatro pistas de diversas longitudes con carros de juguete. Responde: ¿A qué jugaste?, ¿Qué observaste?, ¿Todas las pistas eran iguales?

1. Percibe cintas de diversas longitudes y colores, al manipularlas.
2. Reconoce las características de las cintas y responde a las preguntas: ¿Cómo son las cintas?, ¿Las cintas son iguales?, ¿Las cintas son diferentes?, ¿En qué se parecen las cintas?, ¿En qué se diferencian las cintas?
3. Relaciona la dimensión: largo-corto al comparar los globos pencil de colores y agruparlos según la dimensión.
4. Identifica la dimensión: largo-corto, al sacar de una caja un globo largo y un globo corto según la indicación.

Metacognición: ¿De qué se trataron los juegos?, ¿Tuviste dificultad para realizar las actividades?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Qué materiales usaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: En casa, busca prendas de vestir largas y cortas (polos, chalinas, vestidos, etc.).

Actividad 4

Identificar la dimensión: largo-corto a través del material gráfico siendo ordenado y limpio.

Motivación:

Juega a construir figuras con varillas de diversos colores y longitudes en grupos de cinco en el patio. Responde: ¿Qué construiste?, ¿Cómo armaste tus figuras?, ¿Todos los lados son iguales?

1. Percibe dos túneles, uno largo y otro corto, ubicados en el patio.
2. Reconoce las características de los túneles, al arrastrarse dentro de ellos y responde: ¿Cómo son los túneles?, ¿En qué se parecen los túneles?, ¿En qué se diferencian los túneles?
3. Relaciona la dimensión: largo-corto con figuras (reglas, gusanos, correas, etc.) de ambas longitudes, al pegarlos en la pizarra.
4. Identifica la dimensión: largo-corto, al colorear de color negro y marrón, según la indicación.
(Ficha de aplicación N°2)

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Te fue difícil diferenciar los cabellos largos y el cortos?, ¿Cómo solucionaste el problema?, ¿Cómo te has sentido?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Observa en tu familia, quien tiene el cabello largo y quien tiene el cabello corto.

Actividad 5

Identificar la dimensión: grueso y delgado mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Juega a los bomberos con mangueras de diferentes grosores en grupos de cinco en el patio, simulando apagar el incendio de una casa de cartón. Responde: ¿Con qué jugaste?, ¿Cómo eran las mangueras?

1. Percibe los rodillos de estimulación gruesos y delgados, ubicados alrededor del patio.
2. Reconoce las características de los rodillos de estimulación, al manipularlos y compararlos. Responde algunas preguntas: ¿Cómo son los rodillos?, ¿Son iguales los rodillos?, ¿Son diferentes los rodillos?, ¿En qué se parecen los rodillos?, ¿En qué se diferencian los rodillos?
3. Relaciona la dimensión: grueso y delgado con objetos del salón (libros, cuentos, cilindros de madera, etc.) al agruparlos según su dimensión.
4. Identifica la dimensión: grueso y delgado al colocar crayolas de ambos grosores en el estuche que corresponda.

Metacognición: ¿Qué actividades hiciste?, ¿Tuviste dificultad para reconocer los objetos gruesos y delgados?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Qué materiales utilizaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Busca libros gruesos y delgados en casa.

Actividad 6

Ubicar objetos según la noción: a un lado-al otro lado, a través de una actividad lúdica cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación

Juega al “Juego de las sillas” bailando alrededor de 6 sillas, al escuchar la música y cuando deja de sonar se sienta en una ellas. Responde: ¿Quién está a tu lado?, ¿Quién está al otro lado?

1. Percibe un camino de conos de colores, al desplazarse alrededor de ello.
2. Identifica la noción: a un lado-al otro lado, al colocar los conos según la indicación.
3. Relaciona la noción a un lado con al otro lado, al señalar las loncheras, que están a un lado y al otro lado de su lonchera.
4. Ubica sus juguetes favoritos según la noción a un lado-al otro lado, siguiendo la indicación **(Evaluación de proceso N°1)**.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué hiciste primero?, ¿Te fue fácil realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste hoy?

Transferencia: En la sala de psicomotricidad ubica objetos (cojines, sogas, conos, etc.) a un lado-al otro lado.

Actividad 7

Identificar la dimensión: grueso y delgado mediante material gráfico cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Va de paseo al parque y observa los troncos de los árboles, las ramas, los tubos del poste, etc. Luego, encuentra una caja cerrada, responde: ¿Qué observaste?, ¿Cómo eran los troncos?, ¿Cómo eran las ramas?, ¿Cómo eran los tubos?, ¿Eran iguales?, ¿Eran diferentes?

1. Observa la caja que encontraron en el parque y menciona qué puede contener. Descubre el contenido: los gusanos gruesos y delgados.
2. Reconoce las características de los gusanos, al responder: ¿Cómo son los gusanos?, ¿Son iguales los gusanos?, ¿Son diferentes los gusanos?, ¿En qué se parecen los gusanos?, ¿En qué se diferencian los gusanos?
3. Relaciona la dimensión: grueso-delgado, al moldear plastilina para elaborar gusanos y comparar con los de sus compañeros, mencionando cuál es grueso y cuál es delgado.
4. Identifica la dimensión: grueso-delgado, al realizar la técnica del puntillismo y encerrar los troncos correspondientes según la indicación en una hoja de aplicación. (**Ficha de aplicación N°3**)

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué realizaste?, ¿Tuviste dificultad al identificar qué tronco era grueso y qué tronco era delgado?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Observa tus brazos y los de tus papás, luego menciona cuál es delgado y cuál es grueso.

Actividad 8:

Identificar la dimensión: grueso y delgado a través de material concreto siendo ordenados y limpios.

Motivación:

Busca las ramas escondidas en grupos de cinco. Responde: ¿Qué encontraste?, ¿Cómo eran las ramas?, ¿Las ramas eran gruesas o delgadas?

1. Percibe las ramas encontradas, al observarlas.
2. Reconoce las características de las ramas encontradas y responde: ¿Cómo son las ramas?, ¿En qué se parecen las ramas?, ¿En qué se diferencian las ramas?
3. Relaciona la dimensión: grueso y delgado con los palitos de chupetes y bajalenguas, al compararlos y agruparlos según la dimensión.
4. Identifica la dimensión: grueso y delgado, al sacar un palito de chupete y un bajalengua de un recipiente según la indicación.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Te fue fácil distinguir los palitos de chupete y bajalenguas?, ¿Tuviste alguna dificultad?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Observa en el patio tubos y crayolas de psicomotricidad gruesos y delgados.

Actividad 9:

Identificar la dimensión: grueso-delgado mediante material gráfico cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Manipula materiales de diversos grosores (pinceles, lápices de colores, plumones, crayolas, etc.) sobre la mesa, pintando libremente en papeles. Responde: ¿Qué utilizaste?, ¿Qué observaste?, ¿Todos los lápices de colores eran iguales?, ¿Todos los plumones eran iguales?

1. Percibe fideos gruesos y delgados, colocados en un envase.
2. Reconoce las características de los fideos, al manipularlos y responder: ¿Cómo son los fideos?, ¿En qué se parecen los fideos?, ¿En qué se diferencian los fideos?
3. Relaciona la dimensión: grueso-delgado, al comparar los fideos tipo canuto y agruparlos según la dimensión.
4. Identifica la dimensión: grueso y delgado, al colorear los lápices gruesos y delgados según la indicación. **(Evaluación de Proceso N°2)**

Metacognición: ¿Te fue difícil diferenciar los lápices delgados y gruesos?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Cómo realizaste las actividades?, ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Busca en casa útiles escolares (plumones, crayolas, colores, lápices, etc.) que sean gruesos y delgados.

Actividad 10

Ubicar objetos según la noción: en medio de, a través de material gráfico siendo ordenado y limpio.

Motivación:

Escucha atentamente el cuento “El paseo del osito” (**Anexo 2**). Responde: ¿Qué pasó con el águila y el conejo?, ¿Dónde estaba su pelota?, ¿Dónde estaba la zanahoria?

1. Percibe las indicaciones para formar una ronda en el patio.
2. Reconoce donde están ubicados sus compañeros, al formar una ronda y realizar el juego pasando la pelota a sus compañeros, cuando escucha una palmada, se detiene la pelota, luego responde algunas preguntas: ¿Quién está a tu lado?, ¿Quién está al otro lado?
3. Relaciona la noción: en medio de, con la columna que forma con sus compañeros, al seguir las indicaciones y mencionar donde está él.
4. Ubica los animales que están en medio de, al pegarlos siguiendo la indicación en una ficha de aplicación. **(Ficha de aplicación N°4)**

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué actividades realizaste?, ¿Tuviste dificultad al ubicar los animales según la indicación?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Qué aprendiste?

Trasferencia: Juega con sus juguetes a colocarlos en medio de sillas, cajas, tapers, muebles, etc.

Actividad 11

Identificar la dimensión: grande, mediano y pequeño mediante material gráfico cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación

Observa los toboganes: grande, mediano y pequeño en la sala de psicomotricidad y sube a cada uno de ellos. Responde: ¿Dónde estuviste?, ¿Cómo son los toboganes?, ¿Son iguales?, ¿Son diferentes?, ¿De qué tamaño son los toboganes?

1. Manipula tres cajas: grande, mediano y pequeño en el patio.
2. Reconoce las características de las cajas, al colocarse dentro de ellas y responde: ¿Cómo son las cajas?, ¿Son iguales las cajas?, ¿Son diferentes las cajas?, ¿En qué se parecen las cajas?, ¿En qué se diferencian las cajas?
3. Relaciona la dimensión: grande, mediano y pequeño con los animales de plástico (vacas, ovejas, caballos, burros, etc.) grandes, medianos y pequeños, colocándolos en los corrales que correspondan.
4. Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al pegar en la pizarra las figuras de las muñecas de diferentes tamaños según la indicación.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué utilizaste?, ¿Tuviste dificultad para reconocer los objetos grande, mediano o pequeño?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Qué aprendiste hoy?

Transferencia: Busca objetos (ollas, platos, tapers, cajas, etc.) grandes, medianos y pequeños en casa.

Actividad 12

Identificar la dimensión: grande, mediano y pequeño a través de material gráfico siendo ordenado y limpio.

Motivación

Juega con juguetes de diferentes tamaños que encuentra en el patio. Responden en forma oral: ¿Con que jugaste?, ¿Todos los juguetes tenían el mismo tamaño?, ¿De qué tamaño era el que te tocó?

1. Percibe globos grandes, medianos y pequeños, al observarlos.
2. Reconoce las características de los globos, al manipularlos y responde: ¿Cómo son los globos?, ¿Son iguales los globos?, ¿Son diferentes los globos?, ¿En qué se parecen los globos?, ¿En qué se diferencian los globos?
3. Relaciona la dimensión: grande, mediano y pequeño con objetos traídos de su casa (ollas, tapers, cajas, etc.), al colocarlos dentro de las cajas correspondientes.
4. Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al colorear los botones grandes, medianos y pequeños según la indicación. **(Ficha de aplicación N°5)**

Metacognición: ¿Qué objetos utilizaste?, ¿Cómo los utilizaste?, ¿Tuviste alguna dificultad al identificar los botones grandes, medianos y pequeños?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: En casa agrupa tus juguetes grandes, medianos y pequeños (carros, muñecas, pelotas, peluches, etc.)

Actividad 13

Identificar la dimensión: grande, mediano y pequeño a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Motivación

Juega a la pesca de peces grandes, medianos y pequeños en grupo de dos. Luego responde: ¿A qué has jugado?, ¿Cuántos peces pescaste?, ¿Cómo son los peces?, ¿Todos los peces eran iguales?, ¿Qué tamaños tienen?

1. Percibe los aros grandes, medianos y pequeños, colocados alrededor del salón.
2. Reconoce las características de los aros, al manipularlos y responde: ¿Cómo son los aros?, ¿En qué se parecen los aros?, ¿En qué se diferencian los aros?
3. Relaciona la dimensión: grande, mediano y pequeño con los bloques lógicos, al colocarlos dentro de los envases correspondientes.
4. Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al agrupar los bloques lógicos según la indicación. **(Evaluación Final N°1)**

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Qué hiciste?, ¿Te fue fácil diferenciar los bloques lógicos grandes, medianos y pequeños? ¿Cómo lo hiciste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Dibuja en casa una figura geométrica grande, mediana y pequeña en una hoja.

Actividad 14

Ubicar objetos según la noción: en medio de, a través de material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Escucha con atención el cuento “Lolita y su muñeca”; Lolita era una niña que tenía una muñeca con la que le gustaba jugar. Cierta día Lolita se puso a llorar porque no se acordaba donde la había dejado (estaba en medio de las sillas), pero con ayuda de su mamá la encontró. Desde ese día, Lolita la guarda en su lugar. Luego responde: ¿De qué trató el cuento?, ¿Quiénes son los personajes del cuento?, ¿Dónde estaba la muñeca?

1. Percibe las imágenes que están colocadas en la pizarra.
2. Identifica la noción: en medio de, al retirar las imágenes de la pizarra según la indicación de la profesora.
3. Relaciona la noción: en medio de, con los útiles escolares (lápiz, borrador, plumón, goma en barra, etc.) al colocarlos dónde se le indique.
4. Ubica las figuras geométricas según la noción: en medio de, al recortarlas y pegarlas siguiendo la indicación en una hoja de aplicación. **(Evaluación final N°2)**

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Te fue difícil ubicar las figuras geométricas?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Qué realizaste primero?, ¿Cómo te has sentido?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Juega en el recreo con sus compañeros al ubicar los objetos en medio de ellos.

Actividad 15:

Ordenar los objetos en forma ascendente (delgado-grosso) mediante actividades lúdicas cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Retira la cinta de agua de diferente grosor desde el techo del salón y lo manipula libremente, luego responde: ¿Cómo era tu cinta?, ¿Todas las cintas eran iguales?

1. Percibe los rodillos de estimulación del más delgado al más grueso, colocados en el patio.
2. Identifica las características de los rodillos de estimulación, al manipularlos y responde: ¿Cómo son los rodillos?, ¿En qué se parecen los rodillos?, ¿En qué se diferencian los rodillos?
3. Relaciona los rodillos de estimulación con la dimensión: grueso-delgado, al mencionar cuál es el más grueso y cuál es el más delgado.
4. Ordena los rodillos de estimulación en forma ascendente del más delgado al más grueso, al colocarlos en el piso del salón.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Te fue fácil ordenar los rodillos?, ¿Qué hiciste?, ¿Qué objetos utilizaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: En el patio busca objetos iguales de diferentes grosores (crayolas de estimulación, tubos, etc.) y los ordena del más delgado al más grueso.

Actividad 16:

Ordenar los objetos en forma ascendente (corto-largo) mediante material concreto siendo ordenado y limpio.

Motivación:

Pasea en trenes de diferentes longitudes (de tres, cuatro, cinco vagones) alrededor del patio, luego responde: ¿Cómo te pareció el paseo?, ¿Qué observaste?, ¿En qué se diferenciaban los trenes?

1. Percibe las cintas de diferentes longitudes, al observarlos sobre la alfombra.
2. Identifica las características de las cintas y responde: ¿Cómo son las cintas?, ¿En qué se parecen las cintas?, ¿En qué se diferencian las cintas?
3. Relaciona las cintas con la dimensión: largo-corto, al mencionar cuál es la más corta y cuál es la más larga.
4. Ordena las cintas en forma ascendente de la más corta a la más larga, al colocarlas en su mesa.

Metacognición: ¿Tuviste dificultad para ordenar las cintas?, ¿Cómo solucionaste la dificultad?, ¿Qué hiciste?, ¿Cómo lo hiciste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: En casa busca elementos iguales (pepinos, cubiertos, cintas, etc.) de diferentes longitudes y los ordena del más corto al más largo.

Actividad 17:

Ordenar los objetos en forma ascendente (pequeño-mediano-grande) mediante material concreto siendo ordenado y limpio.

Motivación:

Se desplaza por un circuito con cajas, cojines y sillas de diferentes tamaños, luego responde: ¿De qué se trata el circuito?, ¿Por dónde pasaste?, ¿En qué se diferencian los cojines, cajas, sillas?

1. Percibe los bloques lógicos de diferentes tamaños, colocados alrededor del salón.
2. Identifica las características de los bloques lógicos al manipular y responde: ¿Cómo son los bloques lógicos?, ¿En qué se parecen los bloques lógicos?, ¿En qué se diferencian los bloques lógicos?
3. Relaciona las figuras geométricas que están en la pizarra con la dimensión: grande-mediano-pequeño, al mencionar cuál es la más grande y cuál es la más pequeña.
4. Ordena los bloques lógicos del más pequeño al más grande sobre la alfombra del salón, siguiendo las indicaciones. **(Evaluación de proceso N°3)**

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Te fue fácil ordenar los bloques lógicos?, ¿Qué materiales usaste?, ¿Cómo los utilizaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Observa en el parque piedras de diferentes tamaños y señala desde la más pequeña a la más grande.

Actividad 18:

Ordenar los objetos en forma descendente (grosso-delgado) a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Motivación:

Observa y manipula libros de diferentes grosores. Responde: ¿Qué observaste?, ¿Cómo eran los libros?, ¿En qué se diferenciaban los libros?

1. Percibe las ramas de diversos grosores, que están ubicadas en el patio.
2. Identifica las características de las ramas, al responder: ¿Cómo son las ramas?, ¿Cuál es gruesa y cuál es delgada?
3. Relaciona las figuras de los lápices, que están en la pizarra con la dimensión: grueso-delgado, al mencionar cuál es el más grueso y cuál es el más delgado.
4. Ordena los lápices en forma descendente desde el más grueso al más delgado en forma individual, al colocarlos en una bandeja.

Metacognición: ¿Te fue difícil ordenar los lápices?, ¿Cómo solucionaste el problema?, ¿Cómo ordenaste?, ¿Qué objetos utilizaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Dibuja una serie descendente de objetos según la dimensión: grueso-delgado.

Actividad 19

Ordenar los objetos en forma descendente (largo-corto) a través de material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Camina, corre y salta alrededor de los caminos de diversas longitudes, que están trazados en el piso.

Responde: ¿Qué hiciste?, ¿Cómo son los caminos?, ¿Son iguales?, ¿Cuál camino es corto?, ¿Cuál camino es largo?

1. Percibe las características de los títeres de gusanos de diferentes longitudes, al observarlos.
2. Identifica las características de los títeres de gusanos, al manipular y responder: ¿Cómo son los gusanos?, ¿Cuál es largo y cuál es corto?
3. Relaciona las imágenes de gusanos con la dimensión: largo-corto que están en la pizarra, al mencionar cuál es el más largo y cuál es el más corto.
4. Ordena los gusanos del más largo al más corto, al colocarse en una fila según la indicación.

Metacognición: ¿Qué observaste?, ¿Te fue fácil ordenar los gusanos?, ¿Cómo te has sentido?, ¿Qué hiciste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Observa en el parque ramas de diferentes longitudes y señala desde la más larga hasta la más corta.

Actividad 20

Ordenar los objetos en forma descendente (grande-pequeño) a través de material gráfico cumpliendo con los trabajos asignados.

Motivación:

Escucha con atención la canción “Aprendo los tamaños”

(<https://www.youtube.com/watch?v=5cnmXYHiLLk>). Responde: ¿De qué se trata el video?, ¿Quiénes son los personajes?, ¿Todos son del mismo tamaño?

1. Percibe las maracas de diferentes tamaños, al manipularlas.
2. Identifica las características de las maracas al bailar con ellas y responde: ¿Cómo son las maracas?, ¿Cuál es grande y cuál es pequeña?
3. Relaciona las imágenes de las pelotas, que están en la pizarra con la dimensión: grande-mediano-pequeño, al mencionar cuál es la más grande y cuál es la más pequeña.
4. Ordena las pelotas en forma descendente de la más grande a la más pequeña, al pegarlas según la indicación en una hoja de aplicación. **(Evaluación final N°3)**

Metacognición: ¿Qué hiciste?, ¿Se te dificultó ordenar las pelotas?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Qué utilizaste?, ¿Qué aprendiste?

Transferencia: Moldea bolitas con plastilina, al realizar una serie en forma descendente según la dimensión: grande-mediano-pequeño.

Vocabulario de la Unidad de Aprendizaje

Noción: A un lado- al otro lado

Noción: En medio de

3.2.5 Guía de actividades para los estudiantes – Unidad n° 2

Actividad 1

Identificar la dimensión: largo-corto a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe a sus compañeros en cuatro filas, dos largas y dos cortas, ubicadas en el salón.
2. Reconoce las características de las filas y responde a algunas preguntas: ¿Cómo son las filas?, ¿Son iguales las filas?, ¿Son diferentes las filas?, ¿En qué se parecen las filas?, ¿En qué se diferencian las filas?
3. Relaciona la dimensión: largo-corto con sus prendas de vestir (chalin, vestidos, polos, medias, etc.) traídas de su casa mencionando cuál es larga y cual es corta.
4. Identifica la dimensión: largo-corto, al pegar tiras de papel lustre verde sobre la chalina corta y tiras de papel lustre anaranjado sobre la chalina larga. **(Ficha de aplicación N°1)**

Actividad 2

Ubicar objetos según la noción: a un lado-al otro lado, a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe las indicaciones al formar una ronda en el patio.
2. Identifica la noción a un lado-al otro lado, al formar una ronda y pasar la pelota al son de la música y cuando para la música, responde: ¿Quién está a tu lado?, ¿Quién está al otro lado?
3. Relaciona la noción a un lado-al otro lado con los objetos (silla, estante, peluche, etc.) que se encuentran en el salón y los menciona.
4. Ubica los objetos del salón (peluche, muñeco, bandeja, vaso, etc.) según la noción a un lado- al otro lado, al colocarlos siguiendo las indicaciones en función a su cuerpo.

Actividad 3

Identificar la dimensión: largo-corto mediante una actividad lúdica cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe cintas de diversas longitudes y colores, al manipularlas.
2. Reconoce las características de las cintas y responde a las preguntas: ¿Cómo son las cintas?, ¿Las cintas son iguales?, ¿Las cintas son diferentes?, ¿En qué se parecen las cintas?, ¿En qué se diferencian las cintas?
3. Relaciona la dimensión: largo-corto al comparar los globos pencil de colores y agruparlos según la dimensión.
4. Identifica la dimensión: largo-corto, al sacar de una caja un globo largo y un globo corto según la indicación.

Actividad 4

Identificar la dimensión: largo-corto a través del material gráfico siendo ordenado y limpio.

1. Percibe dos túneles, uno largo y otro corto, ubicados en el patio.
2. Reconoce las características de los túneles, al arrastrarse dentro de ellos y responde: ¿Cómo son los túneles?, ¿En qué se parecen los túneles?, ¿En qué se diferencian los túneles?

3. Relaciona la dimensión: largo-corto con figuras (reglas, gusanos, correas, etc.) de ambas longitudes, al pegarlos en la pizarra.
4. Identifica la dimensión: largo-corto, al colorear de color negro y marrón, según la indicación. **(Ficha de aplicación N°2)**

Actividad 5

Identificar la dimensión: grueso y delgado mediante material concreto mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe los rodillos de estimulación gruesos y delgados, ubicados alrededor del patio.
2. Reconoce las características de los rodillos de estimulación, al manipularlos y compararlos. Responde algunas preguntas: ¿Cómo son los rodillos?, ¿Son iguales los rodillos?, ¿Son diferentes los rodillos?, ¿En qué se parecen los rodillos?, ¿En qué se diferencian los rodillos?
3. Relaciona la dimensión: grueso y delgado con objetos del salón (libros, cuentos, cilindros de madera, etc.) al agruparlos según su dimensión.
4. Identifica la dimensión: grueso y delgado al colocar crayolas de ambos grosores en el estuche que corresponda.

Actividad 6

Ubicar objetos según la noción: a un lado-al otro lado, a través de una actividad lúdica cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe un camino de conos de colores, al desplazarse alrededor de ello.
2. Identifica la noción: a un lado-al otro lado, al colocar los conos según la indicación.
3. Relaciona la noción a un lado con al otro lado, al señalar las loncheras, que están a un lado y al otro lado de su lonchera.
4. Ubica sus juguetes favoritos según la noción a un lado-al otro lado, siguiendo la indicación **(Evaluación de proceso N°1)**.

Actividad 7

Identificar la dimensión: grueso y delgado mediante material gráfico cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Observa la caja que encontraron en el parque y menciona qué puede contener. Descubre el contenido: los gusanos gruesos y delgados.
2. Reconoce las características de los gusanos, al responder: ¿Cómo son los gusanos?, ¿Son iguales los gusanos?, ¿Son diferentes los gusanos?, ¿En qué se parecen los gusanos?, ¿En qué se diferencian los gusanos?
3. Relaciona la dimensión: grueso-delgado, al moldear plastilina para elaborar gusanos y comparar con los de sus compañeros, mencionando cuál es grueso y cuál es delgado.
4. Identifica la dimensión: grueso-delgado, al realizar la técnica del puntillismo y encerrar los troncos correspondientes según la indicación en una hoja de aplicación. **(Ficha de aplicación N°3)**

Actividad 8:

Identificar la dimensión: grueso y delgado a través de material concreto siendo ordenados y limpios.

1. Percibe las ramas encontradas, al observarlas.
2. Reconoce las características de las ramas encontradas y responde: ¿Cómo son las ramas?, ¿En qué se parecen las ramas?, ¿En qué se diferencian las ramas?
3. Relaciona la dimensión: grueso y delgado con los palitos de chupetes y bajalenguas, al compararlos y agruparlos según la dimensión.
4. Identifica la dimensión: grueso y delgado, al sacar un palito de chupete y un bajalengua de un recipiente según la indicación.

Actividad 9:

Identificar la dimensión: grueso-delgado mediante material gráfico cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe fideos gruesos y delgados, colocados en un envase.
2. Reconoce las características de los fideos, al manipularlos y responder: ¿Cómo son los fideos?, ¿En qué se parecen los fideos?, ¿En qué se diferencian los fideos?
3. Relaciona la dimensión: grueso-delgado, al comparar los fideos tipo canuto y agruparlos según la dimensión.
4. Identifica la dimensión: grueso y delgado, al colorear los lápices gruesos y delgados según la indicación. **(Evaluación de Proceso N°2)**

Actividad 10

Ubicar objetos según la noción: en medio de, a través de material gráfico siendo ordenado y limpio.

1. Percibe las indicaciones para formar una ronda en el patio.
2. Reconoce donde están ubicados sus compañeros, al formar una ronda y realizar el juego pasando la pelota a sus compañeros, cuando escucha una palmada, se detiene la pelota, luego responde algunas preguntas: ¿Quién está a tu lado?, ¿Quién está al otro lado?
3. Relaciona la noción: en medio de, con la columna que forma con sus compañeros, al seguir las indicaciones y mencionar donde está él.
4. Ubica los animales que están en medio de, al pegarlos siguiendo la indicación en una ficha de aplicación. **(Ficha de aplicación N°4)**

Actividad 11

Identificar la dimensión: grande, mediano y pequeño mediante material gráfico cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Manipula tres cajas: grande, mediano y pequeño en el patio.
2. Reconoce las características de las cajas, al colocarse dentro de ellas y responde: ¿Cómo son las cajas?, ¿Son iguales las cajas?, ¿Son diferentes las cajas?, ¿En qué se parecen las cajas?, ¿En qué se diferencian las cajas?
3. Relaciona la dimensión: grande, mediano y pequeño con los animales de plástico (vacas, ovejas, caballos, burros, etc.) grandes, medianos y pequeños, colocándolos en los corrales que correspondan.
4. Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al pegar en la pizarra las figuras de las muñecas de diferentes tamaños según la indicación.

Actividad 12

Identificar la dimensión: grande, mediano y pequeño a través de material gráfico siendo ordenado y limpio.

1. Percibe globos grandes, medianos y pequeños, al observarlos.
2. Reconoce las características de los globos, al manipularlos y responde: ¿Cómo son los globos?, ¿Son iguales los globos?, ¿Son diferentes los globos?, ¿En qué se parecen los globos?, ¿En qué se diferencian los globos?
3. Relaciona la dimensión: grande, mediano y pequeño con objetos traídos de su casa (ollas, tapers, cajas, etc.), al colocarlos dentro de las cajas correspondientes.
4. Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al colorear de color morado los botones grandes, de anaranjado los medianos y de verde los pequeños. **(Ficha de aplicación N°5)**

Actividad 13

Identificar la dimensión: grande, mediano y pequeño a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe los aros grandes, medianos y pequeños, colocados alrededor del salón.
2. Reconoce las características de los aros, al manipularlos y responde: ¿Cómo son los aros?, ¿En qué se parecen los aros?, ¿En qué se diferencian los aros?
3. Relaciona la dimensión: grande, mediano y pequeño con los bloques lógicos, al colocarlos dentro de los envases correspondientes.
4. Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al agrupar los bloques lógicos según la indicación. **(Evaluación Final N°1)**

Actividad 14

Ubicar objetos según la noción: en medio de, a través de material gráfico mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe las imágenes que están colocadas en la pizarra.
2. Identifica la noción: en medio de, al retirar las imágenes de la pizarra según la indicación de la profesora.
3. Relaciona la noción: en medio de, con los útiles escolares (lápiz, borrador, plumón, goma en barra, etc.) al colocarlos dónde se le indiqué.
4. Ubica las figuras geométricas según la noción: en medio de, al recortarlas y pegarlas siguiendo la indicación en una hoja de aplicación. **(Evaluación final N°2)**

Actividad 15:

Ordenar los objetos en forma ascendente (delgado-grueso) mediante actividades lúdicas cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe los rodillos de estimulación del más delgado al más grueso, colocados en el patio.
2. Identifica las características de los rodillos de estimulación, al manipularlos y responde: ¿Cómo son los rodillos?, ¿En qué se parecen los rodillos?, ¿En qué se diferencian los rodillos?
3. Relaciona los rodillos de estimulación con la dimensión: grueso-delgado, al mencionar cuál es el más grueso y cuál es el más delgado.
4. Ordena los rodillos de estimulación en forma ascendente del más delgado al más grueso, al colocarlos en el piso del salón.

Actividad 16:

Ordenar los objetos en forma ascendente (corto-largo) mediante material concreto siendo ordenado y limpio.

1. Percibe las cintas de diferentes longitudes, al observarlos sobre la alfombra.
2. Identifica las características de las cintas y responde: ¿Cómo son las cintas?, ¿En qué se parecen las cintas?, ¿En qué se diferencian las cintas?
3. Relaciona las cintas con la dimensión: largo-corto, al mencionar cuál es la más corta y cuál es la más larga.
4. Ordena las cintas en forma ascendente de la más corta a la más larga, al colocarlas en su mesa.

Actividad 17:

Ordenar los objetos en forma ascendente (pequeño-mediano-grande) mediante material concreto siendo ordenado y limpio.

1. Percibe los bloques lógicos de diferentes tamaños, colocados alrededor del salón.
2. Identifica las características de los bloques lógicos al manipular y responde: ¿Cómo son los bloques lógicos?, ¿En qué se parecen los bloques lógicos?, ¿En qué se diferencian los bloques lógicos?
3. Relaciona las figuras geométricas que están en la pizarra con la dimensión: grande-mediano-pequeño, al mencionar cuál es la más grande y cuál es la más pequeña.
4. Ordena los bloques lógicos del más pequeño al más grande sobre la alfombra del salón, siguiendo las indicaciones. **(Evaluación de proceso N°3)**

Actividad 18:

Ordenar los objetos en forma descendente (grosso-delgado) a través de material concreto mostrando constancia en el trabajo.

1. Percibe las ramas de diversos grosores, que están ubicadas en el patio.
2. Identifica las características de las ramas, al responder: ¿Cómo son las ramas?, ¿Cuál es gruesa y cuál es delgada?
3. Relaciona las figuras de los lápices, que están en la pizarra con la dimensión: grueso-delgado, al mencionar cuál es el más grueso y cuál es el más delgado.
4. Ordena los lápices en forma descendente desde el más grueso al más delgado en forma individual, al colocarlos en una bandeja.

Actividad 19

Ordenar los objetos en forma descendente (largo-corto) a través de material concreto cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe las características de los títeres de gusanos de diferentes longitudes, al observarlos.
2. Identifica las características de los títeres de gusanos, al manipular y responder: ¿Cómo son los gusanos?, ¿Cuál es largo y cuál es corto?
3. Relaciona las imágenes de gusanos con la dimensión: largo-corto que están en la pizarra, al mencionar cuál es el más largo y cuál es el más corto.
4. Ordena los gusanos del más largo al más corto, al colocarse en una fila según la indicación.

Actividad 20

Ordenar los objetos en forma descendente (grande-pequeño) a través de material gráfico cumpliendo con los trabajos asignados.

1. Percibe las maracas de diferentes tamaños, al manipularlas.
2. Identifica las características de las maracas al bailar con ellas y responde: ¿Cómo son las maracas?, ¿Cuál es grande y cuál es pequeña?
3. Relaciona las imágenes de las pelotas, que están en la pizarra con la dimensión: grande-mediano-pequeño, al mencionar cuál es la más grande y cuál es la más pequeña.
4. Ordena las pelotas en forma descendente de la más grande a la más pequeña, al pegarlas según la indicación en una hoja de aplicación. (**Evaluación final N°3**)

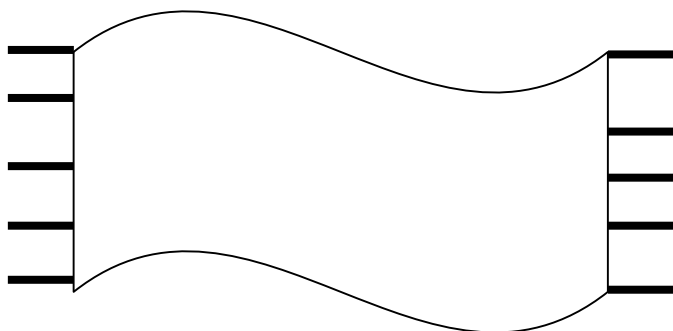
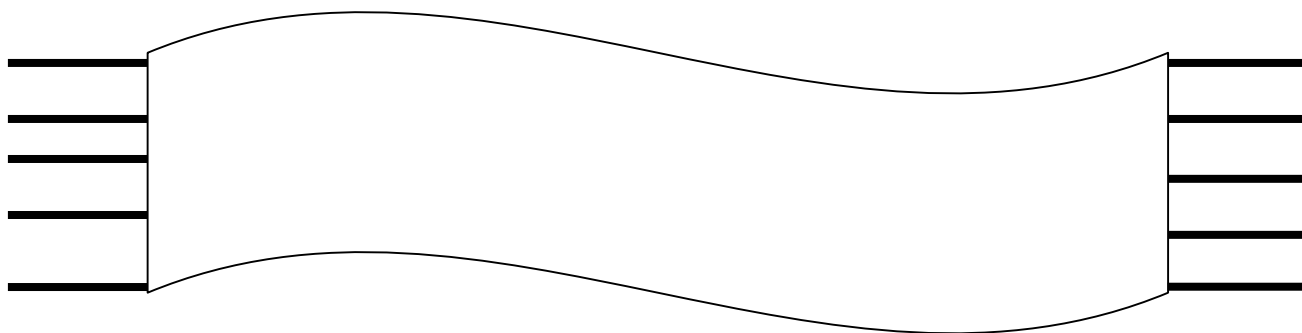
3.2.6 Materiales de apoyo (fichas y lecturas)

Matemática: Dimensión: largo-corto

Ficha de aplicación N°1	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Identificar

- Identifica la dimensión: largo-corto, al pegar tiras de papel lustre verde sobre la chalina corta y tiras de papel lustre anaranjado sobre la chalina larga.



Matemática: Dimensión: largo-corto

Ficha de aplicación N°2	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Identificar

- Identifica la dimensión: largo-corto, al colorear de color marrón el cabello corto y de color negro el cabello largo.

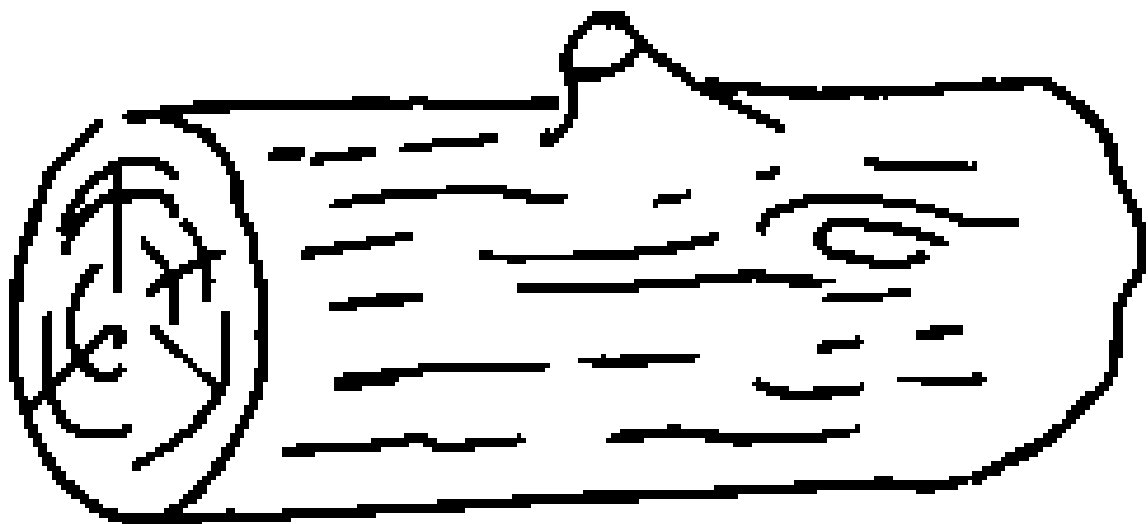


Matemática: Dimensión: grueso-delgado

Ficha de aplicación N°3	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Identificar

- Identifica la dimensión: grueso y delgado, al realizar la técnica del puntillismo con plumón en el tronco delgado y encerrar el tronco grueso.



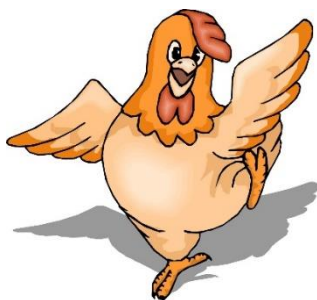
Matemática: Noción: En medio de

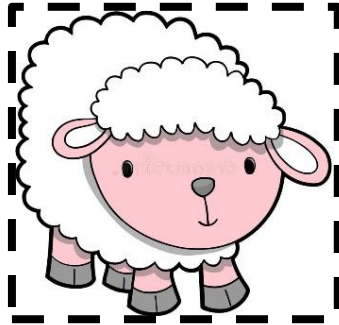
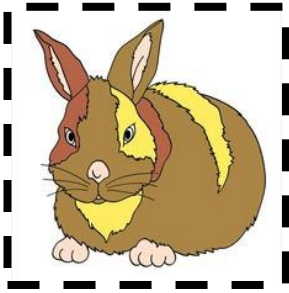
Ficha de aplicación N°4

Estudiante:

Capacidad	Destreza
Orientación espacio temporal	Ubicar

- Ubica los animales según la noción: en medio de, al recortar y pegar el conejo en medio de las vacas, la oveja en medio de los cerdos y el pollito en medio de las gallinas.



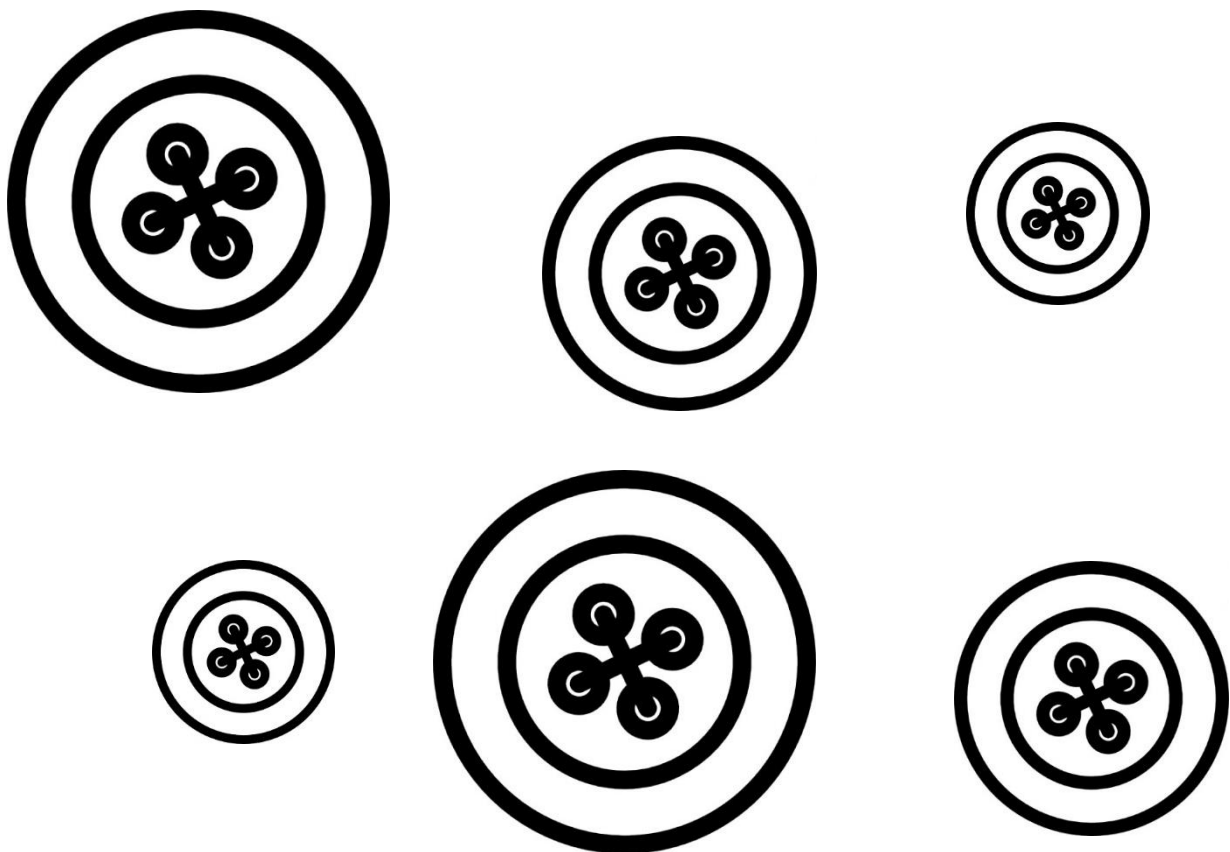


Matemática: Dimensión: grande-mediano-pequeño

Ficha de aplicación N°5	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Identificar

- Identifica las dimensiones: grande, mediano y pequeño, al colorear de color morado los botones grandes, de color anaranjado los botones medianos y de color verde los botones pequeños.



3.2.7 Evaluaciones de procesos y final de unidad

Matemática: Noción: A un lado-al otro lado

Evaluación de Proceso N°1	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Orientación espacio temporal	Ubicar

- Ubica sus juguetes favoritos según la noción a un lado-al otro lado siguiendo la indicación.

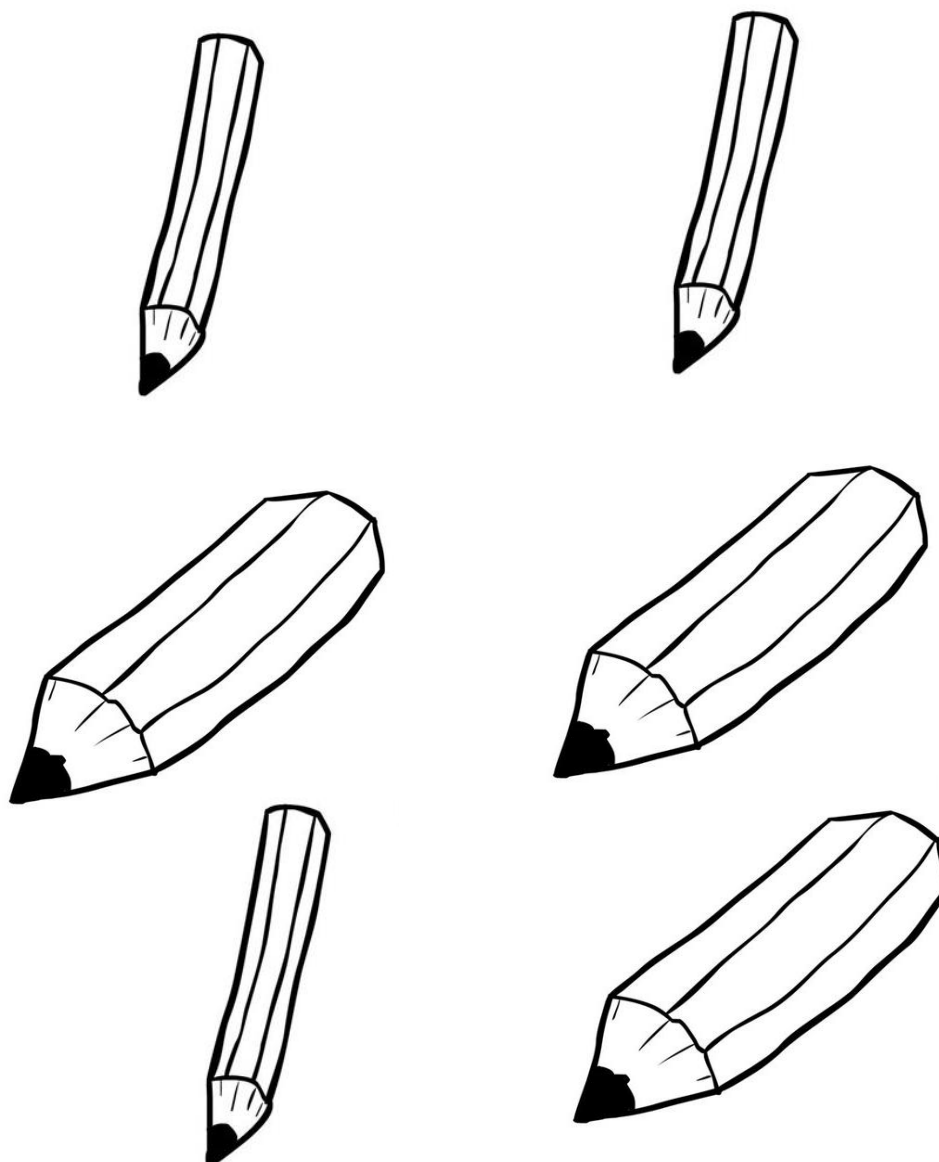
MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Ubica todos sus juguetes según la noción a un lado-al otro lado siguiendo la indicación.
B	Ubica algunos de sus juguetes según la noción a un lado-al otro lado siguiendo la indicación.
C	Ubica uno o ninguno de sus juguetes según la noción a un lado-al otro lado siguiendo la indicación.

Matemática: Dimensión: grueso-delgado

Evaluación de proceso N°2	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Identificar

- Identifica la dimensión: grueso y delgado, al colorear los lápices gruesos de color verde y los lápices delgados de color morado.



MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Identifica la dimensión: grueso y delgado, al colorear todos los lápices gruesos y los lápices delgados según la indicación.
B	Identifica la dimensión: grueso y delgado, al colorear algunos lápices gruesos y los lápices delgados según la indicación.
C	Identifica la dimensión: grueso y delgado, al colorear uno o ningún lápiz grueso o delgado según la indicación.

Matemática: Orden ascendente

Evaluación de proceso N°3	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Ordenar

- Ordena bloques lógicos en forma ascendente del más pequeño al más grande.

MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Ordena todos bloques lógicos en forma ascendente del más pequeño al más grande.
B	Ordena algunos bloques lógicos en forma ascendente del más pequeño al más grande.
C	Ordena uno o ningún bloque lógico en forma ascendente del más pequeño al más grande.

Matemática: Dimensión: Grande-mediano-pequeño

Evaluación Final N°1	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Comprensión	Identificar

- Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al agrupar los bloques lógicos según la indicación.

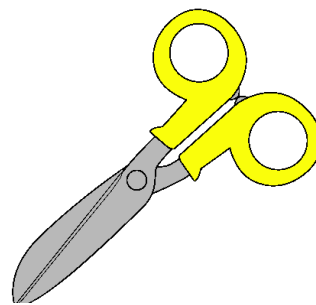
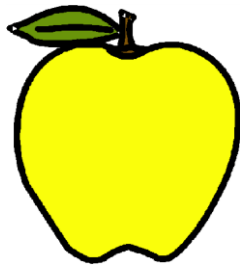
MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al agrupar todos los bloques lógicos según la indicación.
B	Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al agrupar algunos bloques lógicos según la indicación.
C	Identifica la dimensión: grande, mediano y pequeño, al agrupar uno o ningún bloque lógico según la indicación.

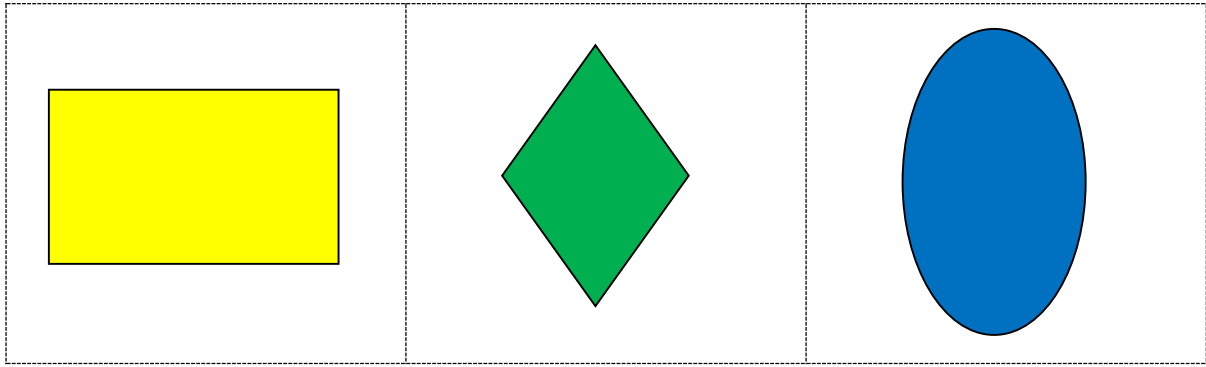
Matemática: Noción: En medio de

Evaluación final N°2	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Orientación espacio temporal	Ubicar

- Ubica las figuras geométricas según la noción: en medio de, al pegar un óvalo en medio del gato y el perro, un rectángulo en medio del plátano y la manzana, un rombo en medio de la crayola y la tijera.





MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Ubica todas las figuras geométricas según la noción: en medio de, al pegarlas según las indicaciones.
B	Ubica algunas figuras geométricas según la noción: en medio de, al pegarlas según las indicaciones.
C	Ubica una o ninguna figura geométrica según la noción: en medio de, al pegarla según las indicaciones.

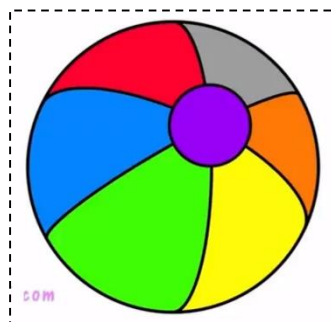
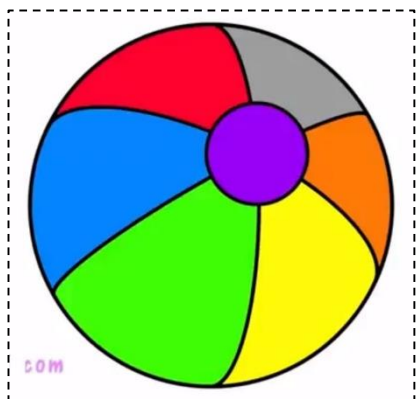
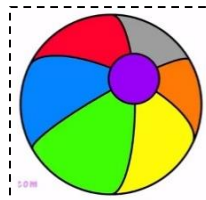
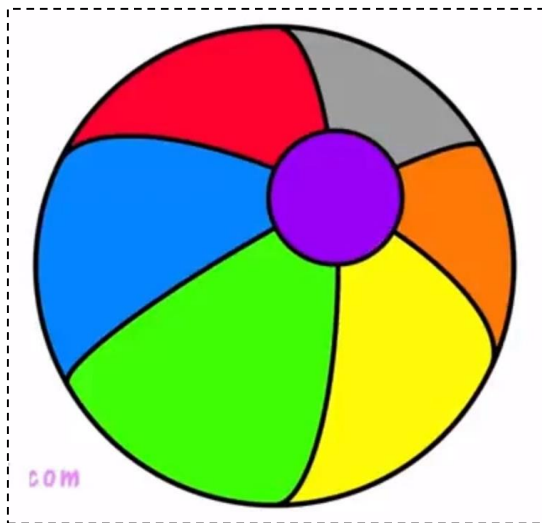
Matemática: Ordenar en forma descendente

Evaluación final N°3	
Estudiante:	

Capacidad	Destreza
Orientación espacio temporal	Ordenar

- Ordena las pelotas en forma descendente de la más grande a la más pequeña, al recortarlas y pegarlas correctamente.

MATRIZ DE EVALUACIÓN	
A	Ordena todas las pelotas del más grande al más pequeño al pegarlas según la indicación.
B	Ordena algunas de las pelotas del más grande al más pequeño al pegarlas según la indicación.
C	Ordena una o ninguna pelota del más grande al más pequeño al pegarla según la indicación.



4. Conclusiones

- La globalización y el postmodernismo prima en este siglo XXI, donde el papel de la educación es apuntar a desarrollar en el niño los cuatro pilares del aprendizaje: aprender a conocer, aprender a ser, aprender a vivir juntos, con los demás y aprender a hacer, lo que permite un desenvolvimiento eficaz para poder ser aplicado en situaciones de su vida diaria.
- El paradigma socio-cognitivo-humanista presenta un nuevo diseño curricular, al realizar las programaciones, evaluaciones, actividades de aprendizaje, etc., ya que considera esencial las capacidades y valores para el desenvolvimiento del estudiante, por medio de la aplicación de los contenidos y el uso de métodos innovadores. Asimismo, la evaluación es constante para generar un avance continuo y un desarrollo íntegro de la persona.
- Jean Piaget aportó a la educación con su paradigma constructivista donde enfatiza que el niño es quien construye su propio aprendizaje, basándose en la asimilación, acomodación y equilibración. También propuso el desarrollo de los estadios, por lo cual se considera a lo largo del Trabajo de Suficiencia el estadio preoperacional, ya que el individuo es capaz de expresarse usando palabras para solucionar problemas sencillos y empieza a socializar.
- Ausubel resalta la importancia del aprendizaje significativo a partir de los saberes previos y estructuras mentales ya existentes. Por ello, es indispensable que se trabaje teniendo en cuenta su vida cotidiana y toda su persona en sí, debido a que el aprendizaje debe ser funcional, logrando una actitud positiva, favorable y un mejor entendimiento de las actividades de aprendizaje.
- Bruner sostiene que el aprendizaje del niño se produce por medio del descubrimiento, es decir que por su propia experiencia, teniendo como

mediador al docente, él cual es el encargado de propiciar un aprendizaje significativo para el alumno. Por eso, su teoría se rige bajo dos conceptos el de Ausubel, que enfatiza que todo aprendizaje debe tener significatividad para el alumno y el de Vygotsky donde el medio social aporta considerablemente. De ese modo, se cumple el andamiaje, donde el alumno con mayor dificultad requiere más apoyo del docente.

- Vygotsky destaca las zonas de desarrollo real, próximo y potencial, ya que en la primera se demuestra autonomía, en la segunda se necesita de un mediador para así llegar a la potencial y resulte un aprendizaje constante y permanente. De ese modo, siempre se tiene que tener en cuenta el principio del doble aprendizaje: el factor interpsicológico e intrapsicológico.
- Feuerstein corrobora la modificabilidad estructural, debido a que la inteligencia del ser humano es flexible y mientras menor edad tenga, mayor cambio se puede lograr. De esa manera, el entorno y la cultura influyen significativamente y la metacognición colabora con el análisis mental para verificar el rendimiento del sujeto.
- Sternberg propone la teoría triárquica de la inteligencia, que a su vez se desarrolla en las tres subteorías contextual, experiencial y componencial, siendo esta última de mucha importancia para la educación de hoy en día, debido a que esta subteoría desarrolla las capacidades y destrezas que se desean lograr en el niño, sin dejar de lado su entorno y realidad actual.
- Román y Díez plantean la teoría tridimensional, la cual consta en la dimensión cognitiva, que se encarga del desarrollo de todas las capacidades que el niño tiene que poseer, la afectiva considera la actitud como la reacción ante cualquier circunstancia de su trabajo y la arquitectura mental es la asimilación de sus contenidos.

- En el área de matemática de la educación inicial se puede cambiar diversas ideas tradicionales, al basarse en las propuestas que brinda el nuevo paradigma, generando un niño autónomo, capaz, científico y creativo como actor principal del aprendizaje, debido a que el docente debe ser un mediador, un soporte y un guía en todo momento.

Recomendaciones

- Utilizar la tecnología y nuevas investigaciones a favor del alumno, al tener en cuenta la nueva era, la globalización y la sociedad del conocimiento.
- Realizar actividades de aprendizaje con todos los elementos respectivos: la motivación, el conflicto cognitivo, el desarrollo de la sesión, la metacognición y la transferencia para lograr un niño activo y abierto.
- Tener docentes capacitados, que estén predispuestos a los cambios y puedan adaptarse a la diversidad de situaciones y problemáticas, al poder brindar una educación de calidad.
- Trabajar en conjunto los docentes con los padres de familia para fortalecer el aprendizaje del niño en diferentes aspectos de su vida cotidiana como hacer pequeñas compras, solucionar problemas sencillos, etc.
- Lograr que el docente sea un verdadero mediador, proporcionando al alumno los recursos didácticos necesarios para un aprendizaje asertivo.
- Considerar el aspecto cognitivo, afectivo y social de la persona en todo momento como lo corrobora las teorías planteadas, al arriesgarse a cualquier situación de su vida diaria con un adecuado autoestima.
- Conocer y crear metodologías novedosas como estrategias para mantener el interés del niño, que lo motiva a seguir descubriendo, investigando y construyendo su propia esencia.
- Evaluar constantemente al alumno el manejo y comprensión de las destrezas y actitudes, al respetar su ritmo de aprendizaje, cumpliendo los objetivos propuestos.

Referencias

- Coronas, R. y Cucala E. (1992). *Psicología Evolutiva y de la Educación*. Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias.
- Cuellar, S. (2015). *Programación curricular de aula desde el modelo curricular sociocognitivo humanista en una Institución Educativa de Abancay*. Recuperado de:
http://tesis.pucp.edu.pe:8080/repositorio/bitstream/handle/123456789/6735/CUELLAR_LAUPA_SARA_PROGRAMACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Ferrer, M. (2000). *La resolución de problemas en la estructuración de un sistema de habilidades matemáticas en la escuela media cubana*. Recuperado de:
<http://karin.fq.uh.cu/~vladimar/cursos/%23Did%20eticarrrr/Tesis%20Defendidas/Did%20etica/Maribel%20%20Ferrer%20%20Vicente/Maribel%20%20Ferrer%20%20Vicente.pdf>
- Latorre, M. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad programación y evaluación escolar educación inicial*. Lima: San Marcos E.I.R.L.
- Latorre, M. (2016). *Teorías y paradigmas de la educación*. Lima: SM.
- Latorre, M. y Seco C. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad programación y evaluación escolar*. Lima: Santillana.
- Latorre, M. y Seco C. (2010). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad programación y evaluación escolar*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, M. y Seco C. (2010). *Paradigma Socio-cognitivo-humanista*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño curricular nacional de la educación básica regular*. Lima: ISBNP.
- Pizano, G. (2012). *Psicología del Aprendizaje (Teorías)*. Lima: Universidad Mayor de San Marcos.
- Román, M. y Díez, E. (2009). *La inteligencia escolar aplicaciones al aula*. Santiago de Chile: Editorial Conocimiento.
- Román, M. y Díez, E. (2005). *Diseños curriculares de aula en el marco de la sociedad del conocimiento*. Madrid: Editorial EOS.
- Tenutto, et al. (2007). *Escuela para maestros Enciclopedia de pedagogía práctica*. Barcelona: Grafos.

Anexos

Anexo 1 (Actividad 5-Unidad 1):

Mis figuras favoritas:

Pepito tenía cuatro juguetes favoritos, con los que siempre buscaba jugar, ya que los había hecho con sus propias manos. Se llamaban el círculo Plin plin, el cuadrado Rocotín, el triángulo Colorín y el rectángulo Tribilín. Pero cierto día, decidió sacarlos al parque y su perro lo mordió a Tribilín. Pepito gritó muy enojado: ¡Tribilín no puede ser! Y empezó a llorar. Finalmente, llegó su mejor amigo Luchito y lo animó a arreglarlo junto a él, lado por lado, al darse cuenta que habían dos lados cortos y dos largos.

Anexo 2 (Actividad 10-Unidad 2)

El paseo del osito:

Érase una vez, un osito que paseaba muy contento por el bosque, cuando de pronto por el camino, se le aparece su amigo el águila que estaba muy triste y el osito le pregunta - ¿Qué te pasa amiguito?, y este le responde – se me cayó mi pelota y no lo encuentro, el osito al verlo tan triste decide ayudarlo y empieza a buscar la pelota por el bosque y lo encuentra a un lado de una casita, se lo entrega al águila y le dice que tenga más cuidado. De regreso a su casa ve al conejo muy preocupado y le pregunta - ¿Qué te pasa conejo porque estas tan preocupado? Y él le responde – no me acuerdo donde he dejado mis zanahorias y tengo mucha hambre, ¿me podrías ayudar a buscarlas?, el osito acepta y se pone a buscar las zanahorias, pero él ya las había visto y no recordaba donde, cuando de repente se acordó que estaban al otro lado de la casita donde había encontrado la pelota, va a traerlas y se las entrega al conejo, el cual se alegra mucho.