



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO ACADÉMICO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta curricular para el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de Santiago de Surco

AUTORES:

CIEZA DELGADO, María Brisálida
SALDARRIAGA OROZCO, Adriana Lucía Sofía

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

**PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:**

Educación Inicial

DEDICATORIA

A nuestras familias por habernos formado como las personas que somos en la actualidad, muchos de nuestros logros son fruto de sus sacrificios. Somos, por ustedes, mujeres fuertes y soñadoras, con la motivación de ser siempre mejores y alcanzar nuestros anhelos.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios por permitirnos disfrutar de las experiencias que nos da la vida, de nuestras familias y salud, para poder atravesar con más firmeza por este camino tan bello que es el de la docencia. No ha sido sencillo, pero gracias al cariño, palabras de aliento y exigencia de nuestras familias y maestras podemos concluir esta etapa satisfactoriamente, sobre todo con alegría e ilusión.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2019

Nombres:

María Brisálida

Apellidos:

CIEZA DELGADO

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

20102527

N° DNI:

42207053

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, 05 de febrero de 2019

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2019

Nombres:

Adriana Lucía Sofía

Apellidos:

SALDARRIAGA OROZCO

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

70759196

N° DNI:

70759196

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, 05 de febrero de 2019

Firma

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional tiene como objetivo diseñar una propuesta curricular para el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de tres años de inicial de una institución educativa de Santiago de Surco. En el capítulo uno se describe la Institución educativa, se establece los objetivos y se justifica la acción de esta propuesta curricular en el área de comunicación, en base a las dificultades sobre las habilidades comunicativas de los niños de tres años de dicha institución. Así mismo, en el capítulo dos se presentaran las bases científicas sobre el desarrollo del aprendizaje y la aphenión de nuevos conocimientos que son para toda la vida y por ende, su utilidad debe ser real, es por ello, que se toman en cuenta los paradigmas cognitivos, socio- cultural- contextual y las teorías de la inteligencia, considerando al niño como un ser en crecimiento, con potencialidades y habilidades, este sujeto a medida que interactúe con el entorno que lo rodea, y la ayudad ajustada del mediador, logrará acrecentar su aprendizaje , consiguiendo herramientas para aplicarlas en su vida cotidiana, desde las situaciones más simples hasta las más complejas. Por último, en el capítulo tres se plantea programaciones tanto anuales como de unidades del área de comunicación, donde se proponen una serie de actividades para atender, ejercitar y mejorar las habilidades comunicativas en los niños de tres años de una Institución Educativa de Santiago de Surco.

Palabras clave: Propuesta curricular, desarrollo, habilidades comunicativas, paradigmas.

ABSTRACT

The purpose of this professional proficiency work is to design a curricular proposal for the development of communication skills in students of three years of initial of an educational institution of Santiago de Surco. In chapter one the Educational Institution is described, the objectives are established and the action of this curricular proposal in the communication area is justified, based on the difficulties on the communication skills of the children of three years old of said institution. Likewise, chapter two will present the scientific basis on the development of learning and the apprehension of new knowledge that is for life and therefore, its usefulness must be real, that is why the paradigms are taken into account cognitive, socio-cultural-contextual and theories of intelligence, considering the child as a growing being, with potentialities and abilities, is subject as it interacts with the environment that surrounds it, and the adjusted help of the mediator, will be able to increase his learning, getting tools to apply them in his daily life, from the simplest to the most complex situations. Finally, in chapter three, annual and unit programming of the communication area are proposed, which presents a series of activities to attend, exercise and improve communication skills in children of three years of an Educational Institution of Santiago de Surco.

Key words: curricular proposal, development, communication skills and paradigms

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I . PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL	12
1.1. Título y descripción del trabajo	12
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	13
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	14
1.4. Justificación.....	14
CAPÍTULO II . MARCO TEÓRICO	16
2.1.1. Paradigma Cognitivo	16
2.1.1.1. Piaget.....	16
2.1.1.2. Ausubel	21
2.1.1.3. Bruner.....	25
2.1.2. Paradigma Socio-Cultural-Contextual	28
2.1.2.1. Vygostky	29
2.1.2.2. Feuerstein	32
2.2. Teoría de la Inteligencia.....	36
2.2.1. Teoría de la triárquica de la inteligencia de Sternberg	36
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	39
2.2.3. Competencias.....	41
2.3. Paradigma Sociocognitivo-Humanista	41
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma.....	41
2.3.2. Metodología.....	43
2.3.3. Evaluación	43
2.4. Definición de términos básicos	46
CAPÍTULO III . PROGRAMCIÓN CURRICULAR.....	48
3.1. Programación general	48
3.1.1. Competencias del área	48
3.1.2. Estándares de aprendizaje	49
3.1.3. Desempeños del área	50
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	51
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	52
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	53
3.1.7. Métodos de aprendizaje	54
3.1.8. Panel de valores y actitudes	55
3.1.9. Definición de valores y actitudes	55
3.1.10. Evaluación del diagnóstico	57
3.1.11. Programación anual	62
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos	63

3.2.	Programación específica.....	64
3.2.1.	Unidad de aprendizaje 1 y actividades.....	64
3.2.1.1.	Red conceptual del contenido de la unidad	85
3.2.1.2.	Guía de aprendizaje para los estudiantes – Unidad 3	86
3.2.1.3.	Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc	94
3.2.1.4.	Evaluaciones de proceso y final de Unidad.....	117
3.2.2.	Unidad de aprendizaje 2 y actividades.....	118
3.2.2.1.	Red conceptual del contenido de la unidad	138
3.2.2.2.	Guía de aprendizaje para los estudiantes.....	140
3.2.2.3.	Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc	148
3.2.2.4.	Evaluaciones de proceso y final de Unidad.....	172
	CONCLUSIONES	173
	RECOMENDACIONES	174
	REFERENCIAS	175

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget.....	19
Tabla 2. Competencias del Área de Comunicación	48
Tabla 3. Estándares de aprendizajes	49
Tabla 4. Desempeños del Área de Comunicación	50
Tabla 5. Competencias, capacidades y destrezas del Área de Comunicación	51
Tabla 6. Definiciones de las capacidades y destrezas	52
Tabla 7. Destrezas y procesos mentales	53
Tabla 8. Métodos generales de aprendizaje	54
Tabla 9. Panel de valores, actitudes y enfoques transversales	55
Tabla 10. Definición de Valores y actitudes.....	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquemas mentales	21
Figura 2. Aprendizaje significativo	24
Figura 3. Esquema de las zonas de desarrollo	31
Figura 4. Tres tipos de análisis de la inteligencia	37

INTRODUCCIÓN

Nuestra sociedad está pasando por diferentes cambios sociales, globales, económicos y tecnológicos, siendo estos evidentes en nuestra realidad puesto que las personas se han vuelto consumistas llegando a la búsqueda del placer sin importar los costos, dejando de lado la importancia de los valores supremos. Esto trae consecuencias, ya que la persona se enfoca más en el querer que en deber; por tal motivo, existe la necesidad de involucrarse en estas nuevas necesidades que van surgiendo en nuestra sociedad a fin de lograr una mayor concientización sobre el valor de la persona.

Debido a lo antes mencionado, consideramos como respuesta a los cambios de la realidad de nuestro mundo actual, al Paradigma Sociocognitivo Humanista, ya que se fundamenta en el proceso de aprendizaje- enseñanza, pero tomando en cuenta que el eje central de dicho ejercicio es el ser humano. Se comprende que este paradigma emplea fuentes como: antropológicas, psicológicas, pedagógicas y sociológicas. Se valora primordialmente, la función social y humanista de ser humano; el desarrollo de los procesos cognitivos, afectivo y significativos; el desarrollo del aprendizaje significativo y como instrumento de la integración global del ser humano, logrando hombres y mujeres comprometidos con la sociedad.

Educar en competencias es un reto. En la sociedad de la información, en donde nos encontramos inmersos, el cambio y la adaptabilidad serán los instrumentos más relevantes, ya que garantizarán la supervivencia y, sobre todo, el crecimiento real de las personas. Es por ello que el ser humano debe poder enfrentarse al proceso de aprendizaje con la capacidad de procesar la información, comprenderla y transformarla en conocimiento, para poder emplearla en su realidad actual. Por consiguiente, bajo el respaldo de ese paradigma y en pro de una educación integral, se parte de los puntos en los que el estudiante sea el protagonista de este conocimiento anhelado, que mediante la aprehensión de este se logre conocimientos, capacidades - destrezas y valores- actitudes para “aprender a aprender” de modo que la interrelación de los factores mencionados lleve a toda persona a ser competente.

Por ello, en el presente trabajo de suficiencia profesional se propone una alternativa para el desarrollo de las competencias comunicativas para 3 años de Inicial en el área de comunicación.

CAPÍTULO I

PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

1.1. Título y descripción del trabajo.

Título:

Propuesta curricular para el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de Santiago de Surco

Descripción:

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primero, contiene los objetivos y justificación 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 determinación y claridad los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y socio contextuales 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, estándares y desempeños dados por el Ministerio de Educación para el área de comunicación en el nivel Inicial para 3 años, los que luego serán disgregados en sus elementos constitutivos y detallados 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 “Señor de la Misericordia” se encuentra en el distrito de Santiago de Surco. Dentro de sus establecimientos cercanos contamos con: la compañía de Bomberos de Santiago de Surco, la loza deportiva de la municipalidad, teatro, centro de esparcimiento del parque de la amistad, parroquia Señor Arquidiocesano de la Divina Misericordia y parques aledaños. Aunque no hay museos en el distrito, estos se pueden encontrar en distritos cercanos como San Borja y Miraflores.

Así mismo, la I.E.I Señor de la Misericordia, presenta una gestión del sector privado, atendiendo únicamente a estudiantes del nivel Inicial de la educación básica regular; no obstante, como está establecido en la ley, la institución educativa acoge la inclusión. El plantel cuenta con dos aulas de 16 alumnos aproximadamente, por cada edad establecida, atendiendo a niños de las edades de 2 a 5 años, con un total de 8 aulas y un aforo de 100 estudiantes dentro del plantel. La institución educativa ofrece un departamento psicopedagógico inter diario (3 veces por semana), que organiza escuelas para padres tres veces al año y atiende a los padres tres veces para rendir informes de inicio, progreso y cierre; laboratorio de cómputo, material multimedia en la sala de reproducción y en las aulas, sala de psicomotricidad, sala de música y un amplio patio recreativo. Sin embargo, carecen de un tópico o personal que pueda atender a los estudiantes, en caso de algún accidente o enfermedad.

Los padres de familia, en su mayoría, muestran compromiso con los aprendizajes de sus hijos, sin embargo, las constituciones familiares son en su mayoría disfuncionales. La comunidad educativa presenta gran número de abandono conyugal, siendo la madre la que asume el rol protagónico dentro de ella, lo que ocasiona descuido en la otra proporción de los padres de familia.

Los estudiantes tienen gran disposición para aprender, son niños sanos, con buenas habilidades motoras gruesas e iniciándose en la autonomía (debido a que casi el total de los estudiantes son aquellos que iniciaron en el aula de estimulación), sin embargo, muestran dificultad en el área de comunicación, ya que el lenguaje de los niños es de un nivel bajo, a su vez tienen dificultades en el desarrollo motor fino. No obstante, las dificultades presentadas anteriormente son evolutivas, ya que los niños recién inician en la educación básica regular, de modo que irán obteniendo mayores destrezas en el ejercicio del aprendizaje.

1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

Objetivo General:

Diseñar una propuesta curricular para el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de tres años de una institución educativa de Santiago de Surco.

Objetivos específicos:

- Proponer unidades didácticas para el desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” de los estudiantes de tres años de una institución educativa de Santiago de Surco.
- Formular unidades didácticas para el desarrollo de la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” de los estudiantes de tres años de una institución educativa de Santiago de Surco.
- Plantear unidades didácticas para el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” de los estudiantes de tres años de una institución educativa de Santiago de Surco.
- Presentar unidades didácticas para el desarrollo de la competencia “crea proyectos desde los lenguajes artísticos” de los estudiantes de tres años de una institución educativa de Santiago de Surco.

1.4. Justificación

La escuela debe estar preparada para enfrentar diferentes retos que el mundo actual propone, retos sociales que hoy en día abarcan todos los aspectos del ser humano desde lo más profundo a los más insignificantes. Al tener en cuenta que el ser humano se desarrolla de manera más visible y acelerada en los primeros años de su infancia (y que constituyen los avances más profundos y significativos para los aprendizajes posteriores) y que mientras mayores sean estas habilidades en el niño podrá argumentar, exponer, interpretar diferentes situaciones reales y verbales siendo seres autónomos, con capacidad para sentir, opinar, proponer, indagar, formular problemas, hipótesis y plantear soluciones.

Sin embargo, bajo lo observado en la Institución educativa en el aula de 3 años, se discurre que en el transcurso de 3 años (desde el 2015 al 2018), los niños presentan dificultad en el desarrollo de las habilidades comunicativas, como en la expresión de su lenguaje oral, en la comprensión de indicaciones, en la reproducción de sonidos, coordinación de su motricidad fina, o la percepción de diferentes materiales gráficos, capacidades que año a año disminuyen en la efectividad de los estudiantes de esa edad. El plantel consideró realizar el taller de verano con actividades más significativas y experienciales relacionadas a la independencia y al desarrollo sensorial. Por consiguiente, es necesario, cambiar la propuesta didáctica en el área de comunicación para lograr que los aprendizajes relacionados a la evolución de las capacidades de comprensión, expresión y pensamiento creativo, sean más significativos.

Debido a lo antes mencionado, la propuesta curricular elaborada es de carácter innovador puesto que desarrollará competencias desde un nuevo enfoque, al profundizar en el campo pedagógico el enfoque por competencias con mayor claridad, detallando estrategias didácticas a partir de los aportes del Paradigma Sociocognitivo-Humanista, estableciendo secuencias para el desarrollo de los estudiantes y, por ende, generar una transformación del campo de estudio. Se plantea de manera sistemática, una guía para lograr el desarrollo de las competencias comunicativas, de modo que pueda clarificar cómo trabajar por competencias a otras docentes del nivel.

Por lo tanto, en cuanto al aporte práctico, esta propuesta curricular va a contribuir en el desarrollo de habilidades comunicativas de los niños de tres años para desarrollar en ellos las competencias como: se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, escribe diversos tipos de textos en su lengua materna y crea proyectos desde los lenguajes artísticos, de los niños de tres años de inicial de una institución educativa de Santiago de Surco.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

2.1.1. Paradigma Cognitivo

“A comienzos del siglo XX se formularon dos preguntas: ¿Cómo aprende el que aprende? Y ¿cómo enseñar al que aprende?” (Latorre, 2016, p.145).

A partir de esas preguntas se denota cierta relevancia sobre la edificación y la respuesta al aprendizaje del ser humano. El paradigma cognitivo tomará como premisa de investigación la construcción del conocimiento en la mente humana, tomando en cuenta los sucesos que tienen raíz en el intelecto para poder tener resultados en el sujeto y así logre aprender.

2.1.1.1. Piaget

Jean William Fritz Piaget Jackson nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel, Suiza. [...] licenciándose en la carrera de Ciencias Naturales y doctorándose en 1918 con una tesis relativa a la malacología. [...] Durante el año 1921 publicaría un primer artículo sobre la inteligencia, además elabora obra más conocida: la teoría cognitivo-evolutiva en la cual expone los diferentes estadios de desarrollo y la teoría constructivista. [...] Para 1950 Piaget llevaría a cabo la elaboración de la epistemología genética. [...] Jean Piaget falleció a los 84 años de edad el 16 de septiembre de 1980, en Ginebra (Castillero, 2018, Párr.1,7, 9,10,15).

Estructuras mentales

Para Latorre y Seco (2016), Piaget afirma que el aprendizaje sigue al desarrollo y la maduración fisiológica y psicológica. De esto se deduce que todo aprendizaje tiene su resultado en la maduración neurofisiológica; en tal sentido, menciona cada uno de los estadios de desarrollo, aclarando que cada uno de ellos corresponde a un grado de maduración física y psicológica de cada alumno. Por tal motivo, todo este desarrollo tiene secuencia en los procesos biológicos y la mediación educativa tiene el deber de adecuarse al nivel del progreso del alumno. El desarrollo cognitivo también comprende la sucesión de ir adquiriendo cada vez más estructuras lógicas que se ven reflejadas en las distintas áreas en las que el niño va aprendiendo. El profesor se considera como un gran mediador del aprendizaje del alumno,

ayudando a que sea el protagonista de su propio aprendizaje y no sea solo una persona receptiva, sino activa, que busca una solución de manera creativa para cada experiencia suscitada a lo largo de su aprendizaje.

Asimismo, propone tres conceptos que le sirven de base: asimilación, acomodación y equilibrio.

En la asimilación el estudiante recibe la información de su exterior, incorporando esto a los esquemas mentales con los que cuenta el niño, haciendo una representación subjetiva del entorno. En la acomodación, las estructuras y esquemas cognitivos que ya tiene cada individuo se van modificando a la llegada de nuevos conocimientos, manteniendo una realidad y no una fantasía para llegar a la solución de conflictos. En la equilibración hay una predisposición en la realización de una actividad que se trata de llegar a la comprensión razonada, para que permita el aumento y el esparcimiento del campo intelectual.

El constructivismo considera que el error es parte fundamental del aprendizaje, ya que el ensayo permite conocer y aprender, de modo que este estímulo sea positivo y esté inmerso en el aprendizaje. El maestro es el que debe crear situaciones de enseñanza que admiten al estudiante “aprender y saber pensar [...], esto llega a desarrollar las destrezas que son habilidades cognitivas concretas de pensamiento, que son como instrumentos intelectuales que admiten asimilar cualquier contenido.” (Latorre, 2010, pp. 27 – 29).

Para el trabajo como docente es esencial tomar en cuenta los estadios que propone Jean Piaget, para que sirva como puente para la elaboración de las sesiones de aprendizaje y las diversas actividades que serán realizadas en esta propuesta curricular.

Estadios del desarrollo cognitivo

Según Chirinos (1999) “el niño hereda capacidades específicas genéticamente y no son independientes, muy por el contrario, tienen influencia recíproca con el medio, determinado [*sic*] las cuatro etapas sucesivas del desarrollo” (p.11).

De modo que estos estadios están íntimamente ligados al desarrollo del ser humano tanto del pensamiento como de su raíz biológica, partiendo y respetando su desarrollo, mediante los estímulos oportunos el sujeto construirá sus propios aprendizajes.

Los estadios son cuatro: Sensoriomotriz, Preoperacional, Operaciones Concretas y Operaciones Formales, donde se garantiza un orden sucesivo aproximado de las características de cada etapa.

Sensoriomotriz: El niño aún no tiene una idea concreta de su cuerpo, así como tampoco tiene una concepción clara de los objetos y las relaciones que están en su entorno, es por ello que los niños se inician en las experiencias sensoriales hasta lograr unas coordinaciones básicas, que le permitan realizar pequeñas acciones. (Chirinos, 1999, p.20)

Preoperacional: El niño logra ampliar considerablemente su vocabulario, se inicia en el egocentrismo y, sobre todo, empieza a comprender la numerosidad, pese a que esta experimente cambios en su formas, tamaño o atributo; sin embargo, estas cualidades partirán de un ejercicio percibido de manera concreta, ya que sus representaciones no son abstractas. (Chirinos, 1999, p.20)

Operaciones concretas: El niño aprende mediante relaciones significativas con el material concreto, de modo que estas sean experiencias reales en sus representaciones, avanzando significativamente en el pensamiento lógico, ya que es capaz de solucionar problemas o situaciones lógicas pensando con anticipación; además, se inicia asertivamente en la socialización, continúa con el desarrollo de la numerosidad con mayor dificultad (Chirinos, 1999, p.21).

Operaciones formales: El niño consigue retos más complejos en el aspecto cognitivo, consigue la abstracción de las cosas, resolviendo problemas con mayor facilidad de forma sistemática y buscando más posibilidades en su resolución (Chirinos, 1999, p.21).

En la tabla 1 se puede observar lo mencionado anteriormente, estableciendo las edades jerarquizadas y las características de cada una de ellas.

Tabla 1*Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget*

Etapa	Edad aproximada	Rasgos principales especialmente hacia el final de cada etapa
I. Sensoriomotora	Del nacimiento a los 2 años	La comprensión tiene lugar principalmente por medio de acciones.
II. Preoperacional	De 2 a 7 años	Hay un incremento del lenguaje y del pensamiento simbólico. [...] el egocentrismo; atención dirigida hacia un rasgo.
III. Operaciones concretas	De 7 a 11 años	Viene el pensamiento lógico para utilizar objetos concretos [...] relaciones entre las palabras que representan cosas y clases.
IV. Operaciones formales	De los 11 años a la adolescencia	Se llevan a cabo las operaciones mentales en forma simbólica

(Basado en Chirinos, 1999. pp. 18 – 19)

Partiendo de la teoría de la epistemología genética, se profundizará en el estadio de desarrollo Preoperacional, ya que comprende las edades de 2 a 7 años, años donde está ubicada la edad de 3 años, periodo al que está dirigida la propuesta pedagógica.

Estadio Preoperacional

En este estadio podemos apreciar características específicas en cuanto al desarrollo del niño, en temas importantes como son el lenguaje, socialización, pensamiento e intuición.

El lenguaje y la socialización de la acción

“El lenguaje permite intercambios con los demás, [...] en el niño habituado a la imitación, [...] va a llevarle a imitar al adulto, a confrontarse con él, favoreciendo de esta forma la génesis de un yo ideal” (Espinoza. 1994. p.30).

El lenguaje permite al ser humano un intercambio con su entorno, de este modo, el sujeto se favorece al poder interactuar, imitar y transformar sus pensamientos en relación con sus pares. El lenguaje no solo es una mera manifestación de la habilidad

que tendrá el ser humano de representar simbólicamente, sino estas manifestaciones son un instrumento que empleará el pensamiento para la comunicación de ideas, dudas, sentimientos, experiencias, etc.

El pensamiento de los dos a los siete años

Según Espinoza (1994) el niño “Es todavía prisionero de sus actos e imágenes sin tener consistencia de ello, sin poder confrontar su propio punto de vista con el de los otros a partir de un sistema de operaciones lógicas que hagan posible la verificación” (p.31).

El niño ha adquirido ciertas capacidades mentales que desde su egocentrismo entran en contraposición con las de sus pares adaptándose a su medio, sin embargo, debido a su desarrollo todavía le será difícil poder organizar sus razonamientos de forma estable. El niño partirá de un razonamiento deductivo, por lo que su pensamiento entra en contradicción constante, a esto Piaget le llama “amnesia”. Por ejemplo: un niño juega con un objeto y este desaparece o es escondido por el cuidador, el niño pierda la conciencia sobre la existencia del objeto, ya que su permanencia es limitada.

La intuición infantil

Según Espinoza (1994) “La solución no es todavía de naturaleza operatoria. Se ha necesitado, efectivamente, recurrir a la visión de los desplazamientos para encontrar la solución rápida” (p.37).

El niño en esta etapa (preoperatoria) establece correspondencias, pero ligadas directamente con la percepción directa para poder tener una base justificativa en la respuesta. Toma como base directa el desarrollo de la fase anterior de elaboración de sus sentidos y observaciones de acciones, para más adelante poder relacionar nuevos conceptos con intuiciones anteriores, donde lograra clasificaciones simples.

Al partir del paradigma cognitivo de Jean Piaget, se encuentra que en el ámbito educativo existen aportes significativos, considerando a Latorre (2019) “se refiere a la manera cómo el individuo se representa el mundo y los cambios que se producen en dichas representaciones mentales” (p.6).

En primera instancia, el desarrollo del aprendizaje es de carácter paidocentrista, y activo, por ende, el niño será el eje principal del ejercicio pedagógico, que mediante la experiencia directa y la ayuda medida del maestro al originar actividades significativas, podrá, en medida de sus relaciones, lograr el aprendizaje deseado.

Por último, se puede asumir que, al considerar periodos de desarrollo y momentos sensitivos, las competencias se deben desarrollar respetando el desarrollo del estudiante desde lo biológico, psicológico y cognitivo, de modo que se aseguren bien las estructuras previas para lograr el proceso correcto de los esquemas mentales que podemos observar en el cuadro 1.

Figura 1

Esquemas mentales

Equilibrio ----- Desequilibrio----- Reequilibrio----- Desequilibrio--- etc
--

(Tomado de Latorre, 2016, p 153)

2.1.1.2. Ausubel

David Paul Ausubel (1918 – 2008) nació en New York, realizó estudios de medicina y psicología, realizó grandes aportes con su teoría del aprendizaje significativo y escribió libros acerca de la psicología educativa. Fue discípulo de Jean Piaget; también llegó a contribuir a la enseñanza por lo que se le recuerda siempre (Educación química, 2008, p. 181).

Si bien es cierto, Ausubel presenta varios tipos de aprendizaje donde el niño aprovecha el conocimiento y asimila en diferentes proporciones la nueva información, sin embargo, él destaca notablemente el aprendizaje significativo.

Tipos de aprendizaje

Aprendizaje de representaciones. Estas son las más sencillas, más cercanas al extremo repetitivo del continuo del aprendizaje, este a su vez tiene como resultado conocer que las palabras particulares representan en la adquisición de vocabulario esto

es antes de adquirir nuevos conceptos, puesto que las primeras palabras que el niño emite representarían las imágenes o hechos reales mas no categorías (Pozo, 1989, p. 215, 216)

Aprendizaje de conceptos. A esto llegamos a partir de los objetos que se les presenta a los niños para que lleguen a obtener conceptos preexistentes, y se dé la diferenciación progresiva y la integración jerárquica (Pozo, 1989, p. 215, 216)

Aprendizaje de Proposiciones. Estas son las más complejas que las conceptuales, puesto que, si definimos, una proposición es la relación entre variedad de conceptos, de tal manera que se llega a lograr combinaciones, es decir, conceptos del mismo nivel jerárquico (Pozo, 1989, p. 215, 216)

Aprendizaje por descubrimiento. Está centrado en que estos pueden llegar ser significativos o repetitivos y mecánicos, el aprendizaje por descubrimiento se da cuando al estudiante no se le brinda el material que va a aprender algo estructurado, sino que se le ofrece una idea y este tiene que llegar a descubrirlo para que luego pueda asimilar llegando a ser un aprendizaje activo porque el que realiza es el niño no el maestro. Y, en la recepción es donde el alumno acoge los contenidos en su forma final. Estos son brindados por el maestro y este lo procesa de acuerdo a sus propios conocimientos. Este puede llegar a ser significativo si se logra cumplir de manera real (Latorre, 2016. P.159).

Aprendizaje receptivo. Puede llegar a ser significativo si es que el maestro con los medios que proporciona al alumno puede crear en ellos un conflicto cognitivo para que este pueda relacionar de manera significativa con sus conocimientos previos, en estos casos se necesita que el niño este activo en el aprendizaje (Latorre, 2016. P.158).

Aprendizaje funcional. Es un proceso de poder adquirir conocimientos, habilidades, valores y actitudes, por medio del estudio la enseñanza recibida o la experiencia que va adquiriendo y para que esto no llegue a ser una mera repetición es parte primordial que este aprendizaje tenga un fuerte componente funcional. Esto es notorio cuando llega a transmitir el nuevo conocimiento a diversas situaciones en las que logro aprender, es llamado funcional cuando la persona es capaz de usar para resolver problemas en situaciones diferentes que se presentan en la vida para que estos sean

necesarios de emplear en la fundamentación de nuevos conocimientos sobre algo seguro (Latorre, 2016. P.158).

Teoría del aprendizaje significativo.

Para Latorre (2016) “Ausubel distingue dos tipos de aprendizajes: el memorístico mecánico y el significativo”, teniendo en cuenta de que se puede lograr entre dos maneras de desarrollarse el aprendizaje. Para esto, el aprendizaje memorístico se logrará cuando se llega a captar una información nueva, asimilándola de manera parcial, sin que logre un encaje lógico entre los conocimientos que va adquiriendo con los que ya tiene. En primer lugar, puede que el estudiante necesite hacer uso de su memoria para lograr un aprendizaje; así mismo, para llegar a un aumento de sus conocimientos, empleará lo que ha memorizado (siendo este conocimiento existente) y este a su vez lo relacionará a una nueva información, formando parte de su experiencia y ya no del uso memorístico, aunque estos tipos de aprendizaje para Ausubel no son contrapuestos, sino que los llega a considerar como una ilación que debe interactuar constantemente.

Se puede hacer mención que el aprendizaje significativo se da de dos maneras: lógica y psicológica. En el significado lógico, es donde encontramos diversos contenidos que pueden estar relacionados substancialmente con las diversas ideas en un contexto particular, teniendo en cuenta que la lógica tiene los contenidos que deben ser enseñados progresivamente, tomando en consideración las características de cada niño. Por otra parte, será de suma importancia la significatividad psicológica, donde se llega a la conclusión, de que la mente del alumno tiene que estar desarrollada, dependiendo de su motivación y maduración para que pueda lograr nuevos conocimientos, siendo muy importante que estos nuevos aprendizajes sean significativos.

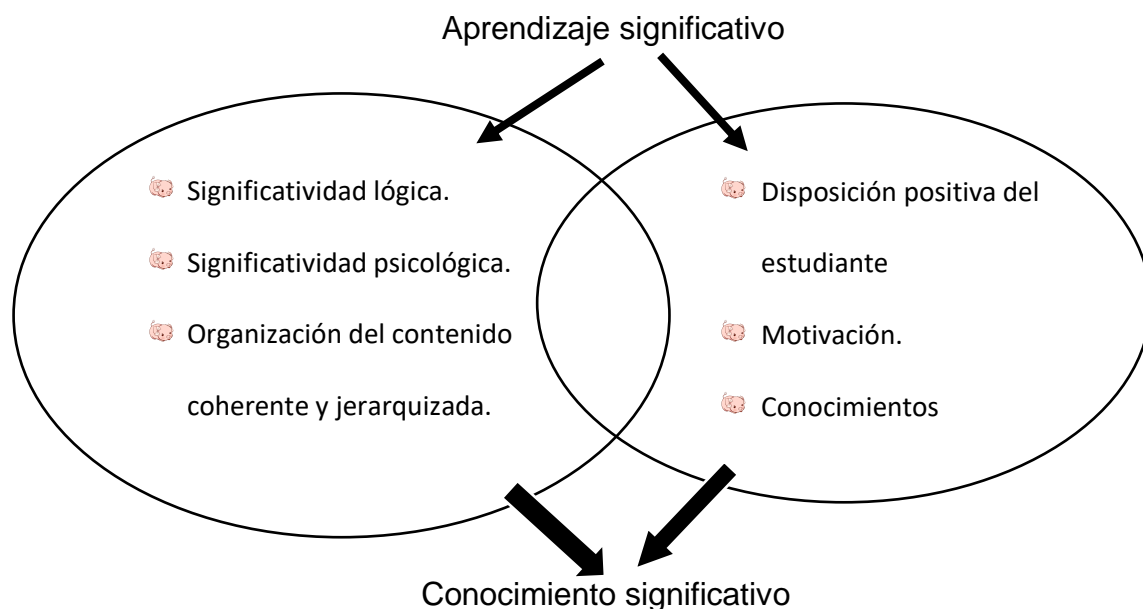
Así mismo el aprendizaje significativo da la oportunidad a que el estudiante pueda reorganizar lo que ya conoce, de manera que logre dar sentido y tenga coherencia, esto es gracias a la forma en que el maestro da la información en pequeña medida. También este aprendizaje puede ser obtenido mediante el descubrimiento, independiente del primer encuentro con el conocimiento, será de vital importancia que

este pueda lograr una característica puntual que denotará el cambio que se dé en el sujeto o en el medio que lo rodea. Para que un aprendizaje sea realmente significativo, Ausubel nos plantea algunas condiciones (Latorre, 2016. P.156):

Que toda información que se trasmite al alumno sea una herramienta que ayude a descubrir la significatividad, esto se puede dar por medio de diferentes métodos y materiales para que el niño llegue a dar un significado a lo que va experimentando. Así mismo, otra de las condiciones es que el alumno se encuentre motivado para aprender. No obstante, las estructuras cognitivas siempre tienen que contener ideas previas, para que estas puedan encajar los nuevos contenidos. La significatividad lógica está presente en los contenidos y la psicológica está presente en la estructura cognoscitiva del alumno, es por ello que el aprendizaje del niño es funcional si este llega a convertirse en significativo y al expresarse ha de llegar a una solución de un problema o una situación de su entorno, como podemos observar en el cuadro 2.

Figura 2

Aprendizaje significativo



(Latorre, 2019)

Niveles de aprendizaje

Según Latorre (2016), el aprendizaje significativo cuenta con niveles de significatividad: hay una agregación de conocimientos nuevos a los conocimientos previos ya existentes en la persona, esto llega a producirse cuando el niño establece relaciones sustanciales y no arbitrarias entre lo que va obtener con los que ya cuenta, también cada aprendizaje está relacionado con las experiencias, los hechos y objetos del entorno; formándose nuevas estructuras que son logradas por medio de métodos.

La teoría significativa de Ausubel da grandes aportes a los maestros, ya que al conocer estos los procesos del aprendizaje significativo, el alumno podrá lograr el significado lógico y funcional a lo que aprende por medio de su nuevo conocimiento. De tal modo que la enseñanza sea de manera constructiva y significativa, partiendo de sus aprendizajes previos, relacionándolos constantemente con experiencias nuevas para obtener más conocimiento y llegue a ser más significativa. De modo que el aula y la institución educativa no sea un lugar distinto a la realidad que se encuentra en su entorno, que más bien sea enriquecedora para el individuo, y mediante el aprendizaje sea este capaz de resolver problemas o situaciones específicas y, por ende, pueda responder con seguridad y conocimientos a los retos de la sociedad en la que se encuentra inmerso.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Seymour Bruner

(1915-2016) New York [...] Nació invidente y sólo [sic] pudo ver luego que le operaron [...] usó lentes gruesos por el resto de su vida [...] le motivó a tratar de concebir cómo ocurre la percepción del mundo. [...] estudió su Maestría en Psicología en la Universidad de Harvard, graduándose en 1939. [...] Una de sus contribuciones más importantes en el ámbito de la educación fue el “currículum en espiral” [...] la teoría del andamiaje del aprendizaje [...] que se comparan y complementan con las de Lev Vigotsky y Jean Piaget (Abarca, 2017, párr. 1,2,22).

Aprendizaje por Descubrimiento

“El aprendizaje supone el procesamiento de la información y [...] cada persona lo realiza a su manera” (Latorre, 2016, p.159).

Este aprendizaje es respuesta de la selección de la información, de procesamiento de la misma y su organización, sin embargo, esta se dará de forma diferente en cada sujeto, denotando cambios en la interacción del niño con su medio mediante este aprendizaje contenido, logrando comunicarse, ser más independiente y conocer mejor el mundo al resolver situaciones del entorno que lo rodea.

Así mismo, este tipo de aprendizaje, al igual que los dos anteriores (Piaget y Ausubel), es de carácter paidocentrista. Para Latorre (2019), Bruner define el aprendizaje como “el proceso de reordenar o transformar los datos, de modo que permitan ir más allá de los mismos datos, yendo hacia una nueva comprensión de los mismos y de la realidad” (p. 158), lo que afirma que este se genera únicamente con la interacción del sujeto con experiencias que faciliten la obtención de nueva información. Mediante el descubrimiento se pueden lograr significados de todas las cosas, siendo esta la táctica primordial para lograr el aprendizaje y luego poderlo emplear. Por lo tanto, se considera que la resolución de problemas del entorno marcará la obtención de los conocimientos, ya que al poder realizarlo se aplicarán una gama de aprendizajes que se han fijado en la memoria del niño, logrando la meta principal de la educación de esta manera.

En el aprendizaje por descubrimiento se menciona que es la forma en la que aprenden los alumnos, es muy esencial descubrir los conocimientos y que tenga una guía que pueda brindar una ayuda ajustada. Frente a la posibilidad de aprendizaje del niño, el autor nos plantea cuatro aspectos.

Para Latorre (2016), La motivación y predisposición busca lograr el interés del estudiante como primer paso para despertar su inclinación y sea posible la exploración de lo que deseamos que descubra. Para Bruner la estructura y forma del conocimiento se apoya en tres factores, en un inicio este se ve representado como un conjunto de proposiciones que las llamamos representación enactiva; por otra parte, da lugar a la representación icónica, esto es, como un conjunto de imágenes o gráficos que explica una idea; finalmente, puede dar paso a una representación simbólica de algún

conocimiento. Los principios del aprendizaje por descubrimiento aprovechan y promueven la curiosidad al descubrir otros sucesos, también reconoce métodos que emplea para lograr un trabajo o tarea encomendada, actuando a manera de ensayo y error en la resolución de situaciones. La secuencia de presentación aumentará significativamente la habilidad que tiene el estudiante de comprender, transformar y transferir todos los conocimientos adquiridos; sin embargo, no existe una secuencia ideal para que este proceso se dé en todos los estudiantes, sino que partirá de los conocimientos previos y su desarrollo intelectual. Así mismo, los siguientes factores: el momento en el que se da la información, las condiciones del estudiante y forma en que se da la información, serán circunstanciales para el desarrollo del aprendiz de tal manera que pueda aprender no solo bajo la guía del maestro, sino de manera autónoma.

Organización del currículo en espiral

Esta organización se da desde las ideas sencillas, principios, y relaciones fundamentales que son adaptadas para los niños de cada nivel. Bruner nos da como sugerencia tres maneras de presentar una sesión de clase: en primer lugar mediante un conjunto de acciones se logra una respuesta determinada (Representación icónica); en segundo lugar se llega a realizar con las imágenes o con gráficas que resumen un tema sin definirlo completamente (representación icónica); y la tercera se da por medio de proposiciones simbólicas o lógicas en las que los elementos de un sistema cuentan con normas para formar y transformar posiciones (representación simbólica).

Importancia del refuerzo

Para lograr el aprendizaje esto es muy importante, ya que a través del refuerzo el estudiante comprueba lo que ya sabe o las dudas que tenía; por tal motivo, el refuerzo cumple el papel fundamental en el proceso de la adquisición del conocimiento y previsión de los resultados, valiéndose de tres aspectos básicos: No se tiene la información, aquí el papel del maestro es para que el estudiante llegue a darse cuenta de los resultados que se le pedía; se emplea la retroalimentación y, por último, depende de la forma en que se proporciona la información al estudiante, llegando a la conclusión de que el refuerzo es una ayuda, pero no produce dependencia por parte

del alumno, porque será más bien una herramienta que ayude corregir para lograr el auto – aprendizaje.

La Metáfora del andamio

“A menos nivel de competencia, más ayuda y a más nivel de competencia, menos ayuda” (Latorre, 2016, p.162)

Hace referencia al apoyo que brinda el docente a los estudiantes para lograr el aprendizaje, para esto necesita ser crítico y reflexivo teniendo en cuenta el contexto de los alumnos para poder proporcionarles el tipo de ayuda que necesitan y, para esto, el maestro se vale de un procedimiento: intervención del profesor aclarando conceptos dando un anticipo; también anima a sus estudiantes a continuar y avanzando acorde al progreso del niño y, al finalizar, el profesor realiza una retroalimentación. Para Bruner, esta metáfora explica que, a menos nivel de competencia, más ayuda reciben los niños y, a más nivel de competencia, menos ayuda, recordando como máxima premisa siempre que el verdadero protagonista será el alumno.

El aporte que nos brinda Bruner es de carácter práctico, ya que los niños cuentan con la capacidad de aprender, mediante la motivación, secuencia de la presentación, las formas de la secuencia y refuerzo, que construirá su conocimiento con una estructura fuerte y, de esta manera, sea útil para toda su vida; así mismo, el papel del docente será como guía, donde la enseñanza directa, enseñanza recíproca y la retroalimentación interactuarán desde la practica didáctica, interiorizando estímulos y construyendo respuestas. En el nivel inicial cobra vital importancia el principio del refuerzo, ya que los niños están formando sus primeros conceptos, que serán la base para posteriores aprendizajes y, por ello, necesitan fijarse bien en la estructura cognitiva.

2.1.2. Paradigma Socio-Cultural-Contextual

Desde el punto de vista del enfoque sociocultural, los procesos psicológicos son concebidos como el resultado de la interacción mutua entre el individuo y la

cultura. En este proceso de desarrollo la clave del funcionamiento psicológico está en la construcción de significados (Martínez, 1999, p.18).

Vale decir, que este paradigma estudia cómo influye la familia y la comunidad (el entorno) en la posibilidad del desarrollo del pensamiento y lenguaje, construyendo los significados que tiene los objetos, palabras y acciones, de manera intrínseca y extrínseca, generando funciones psicológicas superiores cultivando el pensamiento, lenguaje e inteligencia.

2.1.2.1. Vygostky

Lev Seminovich Vigostsky fue un

Importante psicólogo ruso [...], nació el 17 de noviembre de 1896 [...] Vygotsky obtuvo una excelente formación en el colegio así como una excelente formación profesional en derecho, filosofía, psicología, estética y crítica literaria [...] En 1924, Vygotsky se trasladó a Moscú y comenzó a estudiar los problemas de la psicología teórica y la discapacidad en el Instituto de Pedagogía [...] Después de un ataque agudo de la enfermedad, muere el 11 de julio de 1934 en Moscú, a la edad de 38 años (Vasílievich, 1997, pp.47- 48).

Teoría de la Cognición Social

“La cultura contribuye al desarrollo intelectual porque en ella adquiere los contenidos de su pensamiento y los procesos inherentes a este” (Caicedo, 2012, p.183), lo que quiere decir que la cultura le enseña a los individuos cómo interactuar con el mundo, de modo que construyen su propio aprendizaje a partir de los estímulos recibidos por la sociedad, pero siempre acompañados del lenguaje (habilidad cognitiva que permite transferir nuestros conocimientos).

Según Pizano (2012) La construcción del conocimiento no es como en Piaget un producto de trabajo individual, sino de la interacción social” (p.45)

La influencia del entorno en el aprendizaje

El ser humano es un ser naturalmente social, inmerso en una sociedad y partícipe de ella desde su nacimiento, es por ello que se ve envuelto en ámbitos como la globalización, donde la tecnología lleva al practicismo y al utilitarismo, conduce a la relatividad y a una vaga conciencia, dejando de lado la diferenciación del bien, verdad y belleza, involucrando al individuo en el conformismo y el bienestar individual, mas no en el bien común.

Es por ello que el paradigma socio-cultural del aprendizaje brinda importancia al sujeto y su actividad frente a su desarrollo y a la adquisición de nuevos aprendizajes, que surgirán de la interacción entre el sujeto y el medio, lo que implica que el ser humano asimilará nociones aprendidas de su entorno social, es por ello que este paradigma busca intrínsecamente transformar el medio y a la persona misma en su realidad. Para ello, el aula debe estar conectada con el mundo con las ayudas externas, aprovechando las situaciones del entorno, reflexionando sobre ellos y tomando la ayuda de materiales didácticos, de tal manera que el niño pueda aprender en su lengua materna, puesto que la lengua escrita y la cultura cambian el modo de funcionamiento de la percepción, de la memoria y del pensamiento del individuo, puesto que todo lo que realmente no es naturaleza es cultura, para promover el desarrollo cognitivo del niño se tiene que adentrar en su entorno sociocultural, dado que en él se encuentra ayudas externas que dan un gran aporte al desarrollo de los procesos psicológicos del estudiante. Estos aprendizajes sobre el entorno del niño, con la guía y ayuda ajustada del adulto, logrará un nuevo conocimiento.

El rol del docente

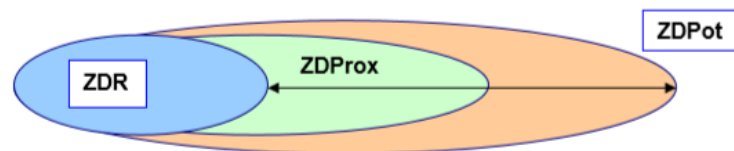
El docente es un mediador puesto que tiene el deber de conocer el nivel del alumno con la finalidad de llevarlo a un aprendizaje utilizando como medio la herramienta que hay en la actualidad, llevando de la mejor manera al estudiante a la ZDP; porque es la misión a la cual se ha entregado y durante un tiempo se ha preparado mostrando una vocación de servicio (Latorre, 2010, p.141).

Zona del desarrollo próximo

Las distancias que marcan entre la zona real y la zona potencial, denotarán la ZD próximo. Las funciones psicológicas superiores como son: pensamiento, lenguaje, atención, conciencia, nacen desde la vida social; y son interiorizadas por la persona de manera autónoma, tal como podemos observar en el cuadro 3.

Figura 3

Esquema de las zonas de desarrollo



(Tomado de Latorre, 2019, p.7)

Desarrollo de las estructuras mentales

Vygotsky (citado por Latorre, 2016, pp. 167) propone una teoría sobre cómo se desarrollan las estructuras mentales que incluye los siguientes procesos:

Asimilación (**internalización**) es la construcción de los aprendizajes internos mediante una acción externa, donde han sido empleadas por los mediadores las herramientas y signos donde, mediante la interrelación social, se logra un fin cognoscitivo.

Acomodación (**apropiación**). Este proceso se da de diferentes maneras, ya que el profesor (como mediador) propone y desarrolla metas en los alumnos, garantizando un buen aprendizaje. Esto se da por medio de ZDPROX; para llegar a esto el niño desarrolla diversas actividades.

Equilibrio (**resolución del conflicto cognitivo**). Es la adquisición de nuevos contenidos, se trata de la forma en cómo aprende el estudiante y llega a resolver sus conflictos.

Conflicto cognitivo

“Es una fuente potencial de progreso cognitivo” (Mugny, 1988, p.79). El conflicto cognitivo es la interacción de los conocimientos sociales ya existentes que entran en contradicción con un conocimiento nuevo, generando un nuevo conocimiento a partir de su resolución. Este conflicto es propuesto y guiado por el mediador.

Esta teoría aporta en la didáctica estrategias y técnicas metodológicas donde el entorno jugará un importante papel en el desarrollo del alumno, ya que el aula debe estar situada en el mundo, y aprovechar las situaciones del medio que los rodea y poder reflexionar sobre ellas, logrando que este aprendizaje sea realmente significativo, de modo que los estudiantes puedan usarlo en su vida cotidiana. El producto de su aprendizaje será el desarrollo de la zona de desarrollo próximo para que aumente su aprendizaje real y se acerque al aprendizaje potencial, así consecutivamente, evidenciando que las herramientas y signos que los docentes usen en el proceso, lograrán favorecer el cambio del sujeto y del entorno en el que se encuentra inmerso, siendo entonces el aprendizaje el medio de transformación vital del ser humano y sus posibilidades.

2.1.2.2. Feuerstein

Feuerstein fue un brillante psicólogo rumano de origen judío. Nació en 1921-2018 decidió realizar estudios en psicología, primero en la universidad de Rumania [...] Trabajó con adolescentes y adultos con problemas de aprendizaje; puso interés en saber cómo la gente con un bajo rendimiento académico y en ocasiones extremadamente muy bajos llega a ser capaz de modificarse mediante procesos educativos y se adaptan a las exigencias de la sociedad; años más tarde viaja a Suiza para terminar sus estudios y pudo contar con la valiosa conducción formativa de notables exponentes de la psicología como [...] el gran Piaget (Latorre, 2016, p. 172).

Inteligencia

“La inteligencia es la capacidad del sujeto para modificar sus estructuras mentales a fin de asegurar una mejor adaptación a las realidades cambiantes a las que está expuesto el sujeto.” (Latorre, 2019, p.170)

Es la respuesta del hombre al medio, la inteligencia es la relación de la actividad mental del alumno y la capacidad con la que cuenta él mismo para la resolución de conflictos y adaptarse a las situaciones nuevas en la práctica social, elaborando productos nuevos que sean útiles en su cultura y en otras culturas.

Feuerstein dice que la inteligencia es algo dinámico, no es estático, es modificable, es un proceso en el cual abarca una variedad de fenómenos que tienen en común la dinámica y la mecánica de la adaptación, esto en algunos cambios que tiene el organismo y la respuesta que da a la aparición de una nueva situación, a todo esto, llamamos inteligencia (Parada-Trujillo, & Avedaño 2013, pp.3 – 4).

Deprivación cultural

Es una condición que se caracteriza por la carencia que los individuos presentan tanto de estímulos, económicas y psicológicas, se da cuando no se cuenta con las herramientas necesarias para que se pueda acceder a la cultura y estos no tienen la capacidad para ser modificados a través de la exposición directa a los estímulos (Latorre, 2016, p.173). Estas deficiencias pueden ser corregidas a través de las experiencias de aprendizaje mediado. El mediador que viene a ser un padre o el maestro que comparte la cultura en las interacciones.

Según Latorre (2016) la privación cultural se da como secuela de la falta del mediador en el aprendizaje, y estas van afectando a las habilidades cognitivas del individuo, a su estilo cognitivo y a su disposición ante la vida y estas se pueden ver de dos características:

Características del ambiente del sujeto. - se refiere, sobre todo, al ambiente familiar. Es muy notorio, ya que el niño no cuenta con los recursos necesarios como los libros, estímulos por parte de su entorno y la falta de materiales educativos.

Características del sujeto privado culturalmente. - Donde se da a conocer por la carencia de los materiales básicos para acceder a la cultura, como puede ser lectura comprensiva, escritura correcta, cálculo adecuado, desarrollo de estrategias cognitivas (p. 174).

Aprendizaje mediado - el rol del docente

Según Latorre (2016), el aprendizaje mediado es el conjunto de procesos de interacción entre el estudiante y el maestro con experiencia e intención, las que a su vez se interponen entre el niño y las fuentes externas de estimulación, facilitándole estrategias cognitivas y modelos conceptuales, afectando a la estructura cognitiva del individuo en sus fases de entrada, elaboración y salida.

Fase de entrada: Es el acto mental al cual se va adquiriendo información debido a los estímulos ambientales que recibe un estudiante; una percepción clara y precisa, comportamiento sistemático, instrumentos verbales adecuados, orientación espacial (relativa y absoluta), orientación temporal, constancia y permanencia del objeto, precisión y exactitud en el recojo de la información (Latorre, 2016, 175).

Fase de elaboración: Es el procesamiento de la información que se ha recibido anteriormente, concluyendo un aprendizaje funcional; el percibir y definir el problema, diferenciar datos relevantes, comparar de modo espontáneo, amplitud del campo mental, percepción global de la realidad, uso de razonamiento lógico, interiorizar el propio comportamiento, pensamiento hipotético, trazar estrategias para verificar hipótesis, conducta sumativa, categorización, establecer relaciones virtuales (Latorre, 2016, 176).

Fase de salida: Es la comunicación exterior; descentralizada, proyección de relaciones virtuales, comunicación de respuestas sin bloqueo, respuestas sinceras y justificadas, vocabulario adecuado en la comunicación, precisión y exactitud al responder, transporte visual adecuado, conducta controlada. Esta lista de funciones cognitivas nos sirve como guía cotidiana para meditar sobre nuestro proceso de pensamiento y descubrir estrategias para incrementar nuestra disposición de aprender y pensar (Latorre, 2016, 176).

El aprendizaje mediado se da bajo la guía del mediador. El aprendizaje mediado se compone de: E-M-O-R (estímulo-mediación- organismo- respuesta). Feuerstein afirma que es el resultado de una buena mediación, la inteligencia del sujeto es modificable, ya que la inteligencia es producto del aprendizaje. El aprendizaje

mediano, posee tres características principales: Intencionalidad y reciprocidad, transcendencia, mediación del significado. (Latorre, 2016, 174)

El mediador

“La tarea del mediador es intervenir entre el sujeto y los contenidos a fin que el aprendiz adquiera la cultura, llámese conjunto de conocimiento, teóricos, técnicas, valores, creencias, etc” (Latorre, 2016, p.174). El aprendizaje cognitivo medido según Feuerstein, es el conjunto de proceso en los que se involucran tanto una persona mayor o el docente como mediadores del aprendizaje, facilitando al menor un conocimiento, también expone que la inteligencia es modificable desarrollándola en base del aprendizaje.

Teoría de la modificabilidad cognitiva

Es la base porque todas las personas pueden aprender, las estructuras cognitivas se pueden trabajar con niños con dificultades es decir con inclusión a los estudiantes con habilidades diferentes buscando siempre estrategias para lograr el aprendizaje.

Latorre & Seco (2010) Feuerstein hace diferenciación entre modificación y modificabilidad. El primer concepto está dado por el resultado de los recursos de maduración y del desarrollo, en cambio el segundo alude a un cambio en las estructuras que se alejan de la curva normal del desarrollo normal previsto por las condiciones genéticas, neurofisiológicas y/o educacionales.

Programa del Enriquecimiento Instrumental (PEI)

Para Latorre (2016) el Programa de Enriquecimiento Instrumental ayuda a mejorar y desarrollar la inteligencia. Está diseñado sobre la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva, siendo un intento de compensar las carencias y dificultades de los aprendizajes presentados por el mediador con la finalidad de modificar un funcionamiento cognitivo deficiente.

El PEI consta de catorce instrumentos con sus respectivos ítems, que son trabajados de manera individual y apoyados por el mediador, considerando los puntos, 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 silogismos, diseño de patrones (Latorre, 2016, p.176).

Es por ello que el autor se basa en un concepto que consta de tres aspectos:

Un conjunto de funciones cognitivas potencialmente deficientes, mapa cognitivo, meta-cognición, teoría del desarrollo cognitivo, estos aspectos se generan por medio de dos modalidades, de interacción entre el organismo y el ambiente, lo llama aprendizaje directo puesto que el sujeto está expuesto de manera directa a los estímulos. El otro es el aprendizaje mediado, mediante la ayuda ajustada del mediador, además se pueden evidenciar la organización de los contenidos, de modo que se desarrolle la cognición del sujeto de forma sistémica (p.176).

Por ende, consideramos que uno de los aportes más significativos es que existen ciertas características que serán absolutamente necesarias dentro de un ambiente social, que mediante la interacción efectiva de las familias y la comunidad educativa potencian el desarrollo cognitivo. Así mismo, en el ámbito educativo también será un aporte e inclusive un fundamento científico la modificabilidad cognitiva, ya que nos da base para la inclusión educativa, donde se demuestra que sí se puede intervenir en el aprendizaje personal y sobre todo en las dificultades de los estudiantes.

2.2. Teoría de la Inteligencia

2.2.1. Teoría de la triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert J. Sternberg es un psicólogo cognitivo estadounidense nacido el 8 de diciembre de 1949. [...] Sus investigaciones se han centrado en el estudio de la inteligencia y la creatividad. Destaca su teoría triárquica de la inteligencia en la que define la inteligencia en términos del mundo interno del individuo, su mundo exterior y la experiencia del individuo en el mundo [...] Actualmente tiene 66 años (Novelo, 2015, 1-2,4).

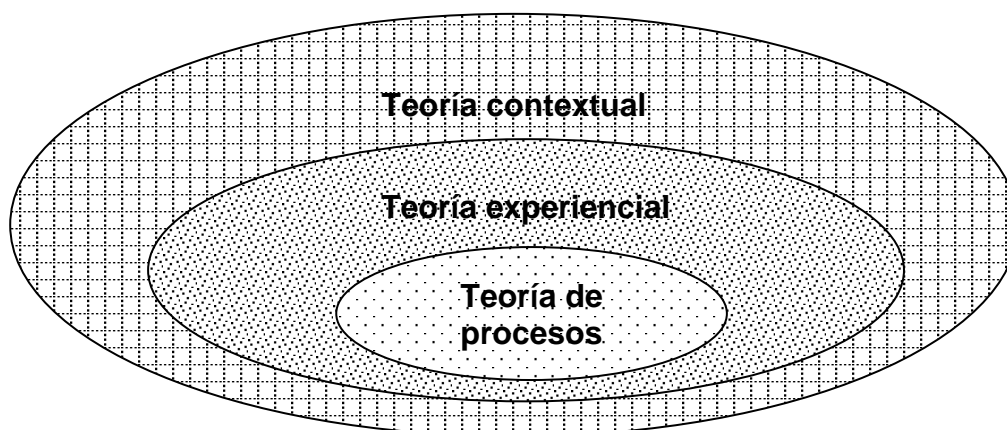
La Inteligencia

“La inteligencia como un autogobierno mental. En este sentido, la inteligencia organiza y gobierna las relaciones con nosotros mismos y con los demás” (De Zubiría, 2002, pp. 48 - 49).

Vale decir que la inteligencia ayuda al individuo a organizarse y establecer relaciones no solo individualmente, sino con el mundo externo. Así mismo, la inteligencia es la conjunción de los procesos mentales situados en un contexto preciso y sus vivencias, esto nos permite usar, procesar y transformar la información que ya han obtenido anteriormente.

Según Latorre (2016), Sternberg “Propone tres tipos de análisis de la inteligencia: [...] teoría contextual [...] teoría experiencial [...] Teoría procesual” (p.82). En esta teoría se afirma que la inteligencia se relaciona con el contexto, con la experiencia del estudiante y también tiene un proceso interno. La inteligencia depende de los procesos cognitivos del mismo estudiante, por ejemplo: dos niños, a pesar de ser hermanos, podrían poseer el nivel de inteligencia diferente, ya que a pesar de que reciban los mismos estímulos del contexto en el que vive, hayan recibido la misma educación, sus vivencias y conexiones neuronales son completamente diferentes, por ello la expresión dependerá de la respuesta y el coeficiente intelectual de la inteligencia de cada sujeto.

Figura 4
Tres tipos de análisis de la inteligencia



(Tomado de Latorre, 2016, p.83)

Según Latorre (2016) “Para Sternberg el componente es la unidad fundamental de la inteligencia; es el proceso o paso elemental de información que permite la representación intelectual de objetos y símbolos” (p.83).

Al conseguir la representación de los objetos, el componente es el responsable de la conducta inteligente, ya que permite la entrada de estímulo y lo representa para transformar en un nuevo conocimiento

Componentes e implicancias

Bermejo (1998) afirma que Sternberg “ha ampliado la noción de proceso elemental al subdividirlos en tres clases dependiendo de la función que desempeñan: Metacomponentes, Componentes de ejecución, Componentes de adquisición de conocimiento” (p.146), donde los metacomponentes son procesos empleados para planificar lo que se va a hacer, controlar su ejecución y evaluar cuando se haya finalizado, siendo este la base principal del desarrollo de la inteligencia porque toda la información será filtrada por los metacomponentes. Así mismo, los componentes de ejecución están encargados de planear y decidir sobre los procesos que harán los metacomponentes. Y, por último, los componentes de adquisición del conocimiento, sirven para adquirir nueva información que conlleva decidir qué información será importante para ser aprendida, separando la información, combinar la información y relacionarla con un aprendizaje previo (Bermejo, 1998, pp.147-148).

Es por ello que, estos componentes son determinados para cada aprendizaje, sin que sea necesario que se apliquen todos en todos los casos; además, como se ha mencionado anteriormente, el metacomponente, debe tener un orden de ejecución.

Para Latorre (2016), estos componentes son los siguientes: Percepción-decodificación, representación, inferencia, aplicación, justificación y respuesta verificada, donde captan la información, se construye un mapa mental de la información anteriormente abstraída, la relacionan con la información preexistente, plantean la solución del problema, responden al problema y verifican todo el proceso. Este proceso es un camino que debe recorrer el estudiante para desarrollar su

cognición con apoyo del maestro, que tendrá como papel importante ser el mediador en todo este camino cognoscitivo (p.84).

Se considera que esta teoría brinda luces en el cómo los estudiantes aprenden, ya que Sternberg plantea que el desarrollo cognitivo se dará mediante el camino seleccionado para determinada acción, así mismo, la inteligencia de los estudiantes se ve ligada a diferentes acciones intelectuales del alumno, mediante las acciones facilitadoras que el mediador brinda logra su cognición.

2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez es Doctor de pedagogía, licenciado en psicología y filosofía en la Universidad Complutense; profesor de primaria y secundaria, supervisor de educación del estado, director del centro de investigación. Catedrático de E.U. Imparte licenciatura y doctorado: el currículum en la sociedad del conocimiento (diseño y evaluación por competencias), cursos y seminarios, investigaciones centradas en el desarrollo de capacidades y valores. Ha publicado libros como Diseños Curriculares de Aula en el marco de la sociedad del conocimiento (Madrid, Eos, 2005) y Capacidades y valores como objetivos en la sociedad del conocimiento (Santiago de Chile, Ed. Conocimiento, 2ª Ed., 2009). (Román & Diez, 2009, p. 268).

Por su parte, Eloísa Diez López es Doctora en psicología y licenciada en educación en la Complutense de Madrid, profesora de educación básica. Es profesora de la Complutense en psicología. Su investigación está centrada en programas de mejora de la inteligencia y desarrollo de capacidades, sus principales publicaciones son: Intervención cognitiva y mejora de la inteligencia (Madrid, Complutense, 1986, tesis doctoral), Modificabilidad de la inteligencia y educabilidad cognitiva (Madrid, Complutense, 1992) y Diseño Curricular de Aula, Modelo T, como puerta de entrada en la sociedad del conocimiento (Santiago de Chile, Ed. Conocimiento, 2009) (Román & Diez, 2009, p. 268).

La Inteligencia

“La inteligencia [es] como un autogobierno mental. En este sentido, la inteligencia organiza y gobierna las relaciones con nosotros mismos y con los demás” (De Zubiría, 2002, pp. 48- 49).

Según Latorre (2016), esta teoría tridimensional “es una predisposición natural y genética junto a una compleja interacción entre el organismo – persona – y el ambiente o contexto en el que vive”, se acepta el desarrollo y la modificación que por naturaleza ha recibido. La teoría de la inteligencia escolar es la que une las habilidades con las capacidades de manera jerarquizada con las actitudes, para esto considera tres dimensiones: Cognitiva, afectiva y arquitectura mental (Latorre & Seco, 2016, p.86), las cuales se explicarán a continuación:

- La inteligencia escolar como un conjunto de procesos cognitivos: capacidades, destrezas y habilidades. Las capacidades se clasifican en prebásicas, básicas y superiores o fundamentales.
- La inteligencia escolar como un conjunto de procesos afectivos: valores, actitudes y micro actitudes. Se consideran los procesos afectivos asociados a los procesos cognitivos. Así, capacidades y valores son las dos caras de una misma moneda.
- “La inteligencia escolar como un conjunto de esquemas mentales: (arquitectura del conocimiento)”. Es el fundamento en el cual se van desarrollando y expresando las capacidades de cada niño en el ambiente del aula, es decir, los contenidos y los métodos que tiene el propósito de que sean asimilados por el alumno y queden grabados en su memoria a largo plazo. Por lo tanto, se tienen que presentar al niño de manera sistemática y sintética para que sean captados en la imagen de esquemas mentales, y que estas permitan una estructura mental organizada y arquitectónica. La organización y el orden de los esquemas que se proponen al estudiante para que logre un buen aprendizaje son importantes para que llegue a asimilar los contenidos que se plantean para dicha memorización (Latorre & Seco, 2016, p.87).

2.2.3. Competencias

“Integración de los siguientes elementos: capacidades, destrezas (habilidades o herramientas mentales cognitivas), valores - actitudes (tonalidades afectivas de la persona) dominio de contenidos sistémicos y sintéticos (formas de saber, episteme) y manejo de métodos de aprendizaje [...] todo ello aplicado de forma práctica para resolver problemas de la vida y en el trabajo de cada día en contextos determinados”. (Latorre & Seco, 2016, p.87).

Entendiendo que la competencia es una macrocapacidad donde se asimila contenidos y permite solucionar problemas, esta posee habilidades cognitivas, afectivas y sintéticas, donde permitirá que el individuo pueda combinar y emplear sus conocimientos en situaciones distintas de donde lo aprendieron, a fin de lograr con efectividad un propósito determinado.

En la definición planteada se puede extraer que los componentes de la competencia son los siguientes: capacidades, valores, contenidos y métodos.

2.3. Paradigma Sociocognitivo-Humanista

El paradigma Sociocognitivo-Humanista concibe la educación desde las bases de los paradigmas cognitivo y socio- cultural- contextual, donde bajo la influencia de la sociedad moderna, se logre estudiantes capaces de enfrentar los retos actuales, consiguiendo en ellos el aprendizaje significativo mediante el desarrollo de capacidades y valores, promoviendo una mejor sociedad.

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

Para Latorre (2016) el paradigma “Se define como modelo o ejemplo que hay que imitar o seguir en la realización de algo. [...] Expresa un conjunto de elementos, generalizaciones simbólicas, leyes, modelos, etc.- que acepta una comunidad científica y permite el trabajo en común” (p.114).

El paradigma es un modelo que permite hacer ciencia, cuenta con dos elementos fundamentales que son: las propuestas teóricas y la aceptación de la comunidad científica para poder explicar un determinado tema.

Según Latorre (2016) “Es un paradigma educativo que nos permite estudiar el fenómeno educativo a través del paradigma cognitivo de *Piaget-Bruner-Ausubel* y el paradigma socio-cultural contextual de *Vigostsky -Feuerstein*” (P.177).

Los paradigmas Cognitivo, Socio- Cultural- Contextual y la teoría triárquica de la inteligencia, son pautocéntricas, todos consideran que el aprendizaje del estudiante debe ser originado por su propio medio, pero con una ayuda medida que facilite la obtención del conocimiento es por ello que se considera que:

- Del paradigma Cognitivo se puede rescatar y emplear los procesos de pensamiento para poder aprender de manera personal, construyendo los aprendizajes intrínsecamente.

- Del paradigma Socio- Cultural- Contextual, podemos valorar la preocupación de que el estudiante aprende por medio de las interrelaciones con el contexto en el que vive, así mismo se rescata que este proceso de aprendizajes es socializador y se genera mediante las experiencias y el aprendizaje compartido.

- De la teoría triárquica y tridimensional de la inteligencia, se toma en consideración la interacción de las capacidades y valores desde una dimensión personal social, donde se lleve al estudiante a ser competente, convirtiendo el aprendizaje y enseñanza en un tono humanista, ya que se propicia una cultura más armoniosa y éticamente correcta.

Estos paradigmas se complementan para producir un aprendizaje real, significativo y útil para el individuo, brindándole herramientas para la sociedad en la que se encuentra inmerso y formando un ciudadano competente para la futura inserción en su sociedad.

2.3.2. Metodología

“Es el conjunto de criterios y decisiones que organizan de forma global la acción didáctica en el aula” (Latorre, 2016, p.92).

La metodología de este paradigma tiene una mirada activa y busca que el estudiante sea participe de la construcción de su propio conocimiento, propiciando actividades donde el estudiante acrecienta su razonamiento, al realizar las propuestas metodológicas del maestro, quien propicia actividades en base a las características del alumno y su contexto, permitiéndoles captar los nuevos conocimientos con actividades significativas, recogiendo saberes previos, empleando material significativo y oportuno, teniendo en cuenta la distribución del tiempo y consiguiendo el aprendizaje por descubrimiento, para lograr el fin máximo: un aprendizaje autónomo impregnado de valores y con mirada segura e innovadora. Es por ello que, se considera en este paradigma el currículo en espiral, ya que a medida que el estudiante progresa en su aprendizaje, este conocimiento puede ser profundizado año a año, consiguiendo mayor capacidad y mayor experticia en el conocimiento, de modo que el refuerzo sea la dupla en la acción pedagógica para lograr bases sólidas en futuros aprendizajes.

Así mismo, estos conocimientos son organizados y secuenciados mediante sesiones de aprendizaje donde se desarrollan las capacidades mediante destrezas puntuales que enriquecen el pensamiento, lenguaje e inteligencia de acuerdo a los procesos cognitivos, donde paso a paso los estudiantes pueden ir descubriendo, alcanzando nuevas destrezas y herramientas para acciones futuras en las áreas cognoscitiva y afectiva (al involucrarse los valores - actitudes en la práctica de la ciudadanía y el bien común).

2.3.3. Evaluación

La evaluación “Es un proceso continuo de toma de conciencia del cumplimiento de los objetivos por de un curso, tanto por el profesor por el alumno” (Latorre & Seco, 2010, p.261).

En el paradigma Sociocognitivo- humanista, la evaluación es un proceso de mediación de los objetivos de aprendizaje y enseñanza donde la única meta es mejorar tanto los estudiantes como los maestros, donde se considera que el reforzamiento mejora los procesos y la resolución de problemas.

Tipos de evaluación

Evaluación Diagnóstica: “Proporciona información sobre el alumno para tomar decisiones antes de comenzar el proceso de aprendizaje-enseñanza” (Latorre & Seco, 2010, p.265).

Esta evaluación informa sobre las capacidades y los conocimientos previos de los alumnos, es donde se determinan las necesidades antes del aprendizaje programado.

Evaluación Formativa: Para Latorre y Seco (2010) “Es una evaluación permanente para determinar el grado de adquisición de las habilidades y los valores y detectar cómo funciona el proceso de aprendizaje- enseñanza del alumno a fin de reajustar la intervención y optimizar los logros” (p.266).

Es donde se evalúan los objetivos con el propósito de mejorar el aprendizaje – enseñanza durante el proceso, permitiendo regular y mejorar el aprendizaje.

Evaluación Sumativa: “Se hace después de que todas las evaluaciones formativas hayan sido completadas. Su finalidad es evaluar la eficacia de los productos y de los procesos educativos” (Latorre & Seco, 2010, p.265).

Es el proceso por el cual se valora el producto determinando el éxito que se ha alcanzado desde la programación inicial, permitiendo observar claramente el resultado del alumno.

Procesos de evaluación

Siguiendo a Latorre y seco (2010), dentro de la secuencia del proceso pedagógico en la evolución, consideramos tres procesos básicos, donde cada uno de ellos se interrelacionan de manera continua.

- Proceso de planificación y actuación didáctica en el aula: es necesario comenzar con una planificación, seleccionar lo importante y saber lo que se va evaluar. Además, la actuación de estudiante y maestro, acompañado de la evolución como un proceso continuo y permanente; finalmente, es importante la reflexión, esta ayudará a observar y tomar decisiones de replanificación.
- Proceso de evaluación: Abarca la evaluación propiamente dicha, es decir, la aplicación del instrumento o recojo de datos, seguido de una reflexión y la retroalimentación, no olvidando la interacción del maestro con estudiante.
- Proceso de intervención didáctica: aquí la evaluación pasa por tres momentos fundamentales que son la observación, reflexión, intervención, teniendo en cuenta que estos tres momentos se dan simultáneamente desde un comienzo hasta el final (p.262).

Fases de la evaluación

La estructura básica del concepto de evaluación, se da entre tres fases que son:

- a.- Obtener información para conseguir instrumentos validos además una información sistemática.
- b.- Formular juicios de valor que permitan fundamentar los análisis válidos, para justificar una realidad.
- c.- Tomar decisiones. Tanto el docente como el estudiante que servirá para mejorar el proceso de aprendizaje -enseñanza (Latorre & Seco, 2010, p. 263).

Deslinde conceptual

Criterios de evaluación: Son medidas de referencia para evaluar al estudiante, valiéndose de recursos para comprobar el aprendizaje del alumno. Comparar el desempeño del estudiante a los objetivos trazados del aprendizaje que vienen a ser capacidades y valores, evaluando desde las destrezas y actitudes (Latorre & Seco, 2016, p. 253).

Técnicas de evaluación: Se utiliza para obtener información que se va evaluar, para esto tiene que estar siempre en función de lo que desee obtener, por tal motivo que a cada técnica le corresponde uno o varios instrumentos de evaluación entre ellas

tenemos: Observación, autoevaluación, gráfica o corporal, etc. (Latorre & Seco, 2016 p. 254).

Instrumentos de evaluación: Herramienta en concreto que se utiliza para recoger información, entre ellos tenemos: Ficha de observación o lista de cotejo, presentaciones orales, Expresión corporal, formulario de enunciado de preguntas (Latorre & Seco, 2016, p. 254).

La importancia de la evaluación es vital ya que permite tanto al maestro como al estudiante reconocer sus debilidades y elaborar estrategias que permitan recuperar y restablecer habilidades de diferentes tipos, valorando las actividades realizadas.

2.4. Definición de términos básicos

- a. Competencia: “la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (Ministerio de Educación, 2016, p.18).
- b. Capacidad o habilidad general: “Potencial general estático, que utiliza o puede utilizar un aprendizaje para aprender, cuyos componentes principales cognitivos. Es el potencial o aptitud que posee una persona para tener un desempeño flexible y eficaz” (Latorre y seco, 2016, p.88).
- c. Destreza o habilidad específica: “Habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal es cognitivo. Al igual que la capacidad expresa el potencial o aptitud que posee una persona para realizar acciones específicas de manera flexible, eficaz y con sentido.” (Latorre y seco, 2016, p.88).
- d. Método de aprendizaje: “Camino orientado para llegar a una meta, también es un camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas aprendiendo contenidos, es una forma de hacer.” (Latorre & seco, 2016, p.339).

- e. Valor: “Es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen ser valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes” (Latorre, Chalco & Bringas, 2017, p.2).
- f. Actitud: “Las actitudes son predisposiciones estables, orientan y dirigen la vida y son representaciones duraderas y estables, aunque están sometidas a cambios muchas veces impredecibles. La actitud, pues, es una conducta en potencia” (Latorre, Chalco & Bringas, 2017, p.2).
- g. Propuesta Curricular: Modelo de programación que contiene desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, incluyendo métodos, evaluaciones y materiales pedagógicos como fichas de trabajos y anexos.
- h. Competencias Comunicativas: “Conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que requiere el uso adecuado, correcto, coherente y estético tanto del código oral como del escrito [...] centrándola en escuchar y hablar, leer y escribir de forma competente” (Reyzábal, 2012, p.6).
- i. Evaluación: “Proceso sistemático en el que se recoge y valora información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada estudiante, con el fin de contribuir oportunamente a mejorar su aprendizaje.” (Dirección General de Educación Básica Regular. 2016. p.39).
- j. Evaluación Formativa: “Enfocada en competencias busca, en diversos tramos del proceso, valorar el desempeño de los estudiantes al resolver situaciones o problemas que signifiquen retos genuinos para ellos y que les permita poner en juego, integrar y combinar diversas capacidades.” (Dirección General de Educación Básica Regular, 2016. p.39).
- k. Evaluación Sumativa: “Permite conocer el nivel de logro de las competencias, después de un período de tiempo” (Dirección de Educación Continua, 2001, p. 8).

CAPÍTULO III

PROGRAMACIÓN CURRICULAR

3.1. Programación general

3.1.1. Competencias del área

Tabla 2

Competencias del Área de Comunicación

Competencia	Definición
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.	Es la interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo.
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA.	Es la interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone un proceso activo de construcción del sentido ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA.	Es el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	Estos proyectos a través del arte tienen sentido como proceso y como fin. En el nivel Inicial, los niños actúan, exploran, experimentan y juegan, ya que esta es su manera de ir descubriendo y conociendo el mundo que le rodea.

Fuente: Dirección General De Educación Básica Regular , 2016, pp. 116,118,124,130

3.1.2. Estándares de aprendizaje

Tabla 3*Estándares de aprendizaje*

Competencia	Estándar
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Se comunica oralmente</i> mediante diversos tipos de textos; <i>identifica</i> información explícita; realiza <i>inferencias</i> sencillas a partir de esta información e <i>interpreta</i> recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. <i>Opina</i> sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. <i>Se expresa</i> espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; <i>utiliza vocabulario</i> de uso frecuente y una <i>pronunciación entendible</i>, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lee</i> diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. <i>Hace</i> predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. <i>Expresa sus gustos</i> y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. <i>Utiliza algunas convenciones básicas</i> de los textos escritos.
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Escribe</i> alguna palabra...
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Crea proyectos artísticos al <i>experimentar y manipular</i> libremente diversos medios, materiales para descubrir sus propiedades expresivas. <i>Explora los elementos</i> básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. <i>Explora sus propias ideas</i> imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. <i>Comparte</i> espontánea-mente sus experiencias y creaciones

Fuente: Dirección General De Educación Básica Regular. 2016 pp. 116,118,124,130

3.1.3. Desempeños del área

Tabla 4*Desempeños del Área de Comunicación*

Competencia	Desempeños
“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. • Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. • Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales. • Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve
“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes. • Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). • Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias.
“ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”	<ul style="list-style-type: none"> • No se evidencian desempeños en esta edad.
“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	<ul style="list-style-type: none"> • Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. • Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos • Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.

Fuente: Dirección General De Educación Básica Regular, 2016. pp. 116,118,124,130

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

Tabla 5*Competencia, capacidades y destrezas del Área de Comunicación*

COMPETENCIAS DEL ÁREA			
1. Se comunica oralmente en su lengua materna 2. Lee diversos tipos de textos en lengua materna 3. Escribe diversos tipos de textos en lengua materna 4. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos			
PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS ÁREA: Comunicación			
CAPACIDADES	Expresión	2. Comprensión	3. Pensamiento creativo
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar • Expresar 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar • Identificar • Interpretar 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad • Representar gráficamente

Basado de Dirección General De Educación Básica Regular , 2016, pp. 116,118,124,130

Latorre, 2014. pp. 2, 3, 6

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

Tabla 6

Definiciones de las capacidades y destrezas

ACERCANDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
<p>1. COMPRENSIÓN Es una habilidad de elaborar el significado por la vía de aprender las ideas relevantes y relacionarlas con las ideas que ya se tienen.</p>	<p>1. Discriminar: Comparar en función de las diferencias. Es seleccionar algo excluyendo. - Seleccionar-separar, diferenciar información en base a ciertos criterios o características que la hacen diferente</p> <p>2. Identificar: Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. Identificar = reconocer Para identificar hay que conocer previamente.</p> <p>3. Interpretar: Atribuir significado o sentido a una información, sea texto, dibujos, signos, símbolos, huellas, expresiones artísticas, etc.</p>
<p>2. EXPRESIÓN: Es una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.</p>	<p>1. Expresar: Es una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.</p> <p>2. Escuchar Es una habilidad específica de poner atención para captar de forma auditiva diversos sonidos del entorno.</p>
<p>3. PENSAMIENTO CREATIVO Es una habilidad de crear mediante a actividad intelectual, desarrollar nuevas ideas y conceptos</p>	<p>1. Coordinar visomotricidad Es una habilidad específica para realizar ejercicios controlados con precisión, al utilizar de forma simultánea, los ojos, las manos, los dedos, los pies, etc. Es realizar secuencias de movimientos finos y/o gruesos en los que intervienen la vista y otros miembros corporales.</p> <p>2. Demostrar originalidad: Es una habilidad específica para evidenciar habilidades relacionadas con la innovación y la creatividad en producciones de diversa índole, de modo que sean productos novedosos, singulares y únicos.</p> <p>3. Representar gráficamente: Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc.</p>

Fuente: Latorre, 2014. pp.2,3, 6

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

Tabla 7
Destrezas y procesos mentales

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES		
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
1. COMPRENSIÓN	1. Discriminar	1. Percibir la información de forma clara 2. Comparar los objetos identificando las diferencias. 3. Elegir el criterio diferenciador 4. Discriminar
	2. Identificar	1. Percibir la información de forma clara 2. Reconocer las características. 3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto. 4. Identificar
	3. Interpretar	1. Percibir la información de forma clara 2. Decodificar lo percibido (signos, huellas, expresiones) 3. Analizar la información 4. Relacionar con experiencias y saberes previos 5. Interpretar
2. EXPRESIÓN	1. Escuchar	1. Percibir 2. Presta atención 3. Sigue indicaciones 4. Escucha
	2. Expresar	1. Percibir 2. Relacionar los saberes previos con elementos lingüísticos (palabra) 3. Organizar las ideas. 4. Expresar en forma oral o escrita.
3. PENSAMIENTO CREATIVO	2. Demostrar originalidad	1. Percibir información de forma clara y relacionarla con los saberes previos 2. Asociar (imaginar / crear en la mente) 3. Hacer bosquejos/ensayar formas 4. Demostrar originalidad
	3. Representar gráficamente	1. Percibir la información de forma clara 2. Identificar elementos o variables. 3. Organizar la información. 4. Elegir medio para representar. 5. Representar gráficamente

Fuente: Latorre, 2014. pp.2,3, 6

3.1.7. Métodos de aprendizaje

Tabla 8*Métodos generales de aprendizaje*

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE (3 o cuatro de cada destreza)
<p>Discriminar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discriminación de imágenes mediante el reconocimiento de las características de las láminas, diapositivas, videos, etc -Discriminación de sonidos a través de la audición de voces, sonidos de animales, de instrumentos utilizando medios que producen o reproducen sonidos. -Discriminación de información a través de la audición de textos, narraciones, cuentos, fábulas, etc
<p>Identificar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identificación de personajes, ideas, contextos, escenas y objetos a través del uso de recursos audiovisuales, material gráfico y fichas de aplicación. -Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organizadores de información -Identificación de Información, secuencias narrativas mediante el trabajo colaborativo, material concreto y visual.
<p>Interpretar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interpretación de escenas, dibujos, expresiones artísticas, signos, símbolos, a través de material gráfico y concreto. -Interpretación del contenido implícito y explícito de mensajes informativos y publicitarios en forma oral y/o escrita a partir de la observación y escucha atenta de dichos mensajes, mediante el diálogo abierto. -Interpretación de diversas imágenes utilizando material concreto. -Interpretación de frases, expresiones, láminas, signos, símbolos, etc, utilizando material concreto y gráfico.
<p>Escuchar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escuchar sonidos onomatopéyicos, sonidos del ambiente a través de la experiencia directa. -Escuchar las indicaciones mediante la percepción atenta evocando conocimientos previos. -Escuchar narraciones sencillas a través de cuentos musicalizados.
<p>Expresar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión en forma oral de ideas, sentimientos y necesidades mediante el diálogo. -Expresión en forma oral del contenido de cuentos, historietas, canciones, poemas a través de técnicas dinámicas. -Expresión en forma oral de diversos mensajes escritos o códigos mediante el uso de pictogramas, símbolos y signos.
<p>Demostrar la originalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demostración de originalidad en garabato, modelado, pintura libre y creaciones con material reciclado mediante la elaboración de objetos a través de diversas manualidades. - Demostración de originalidad mediante la realización de diversas técnicas gráfico plásticas. - Demostración de originalidad en la presentación de información mediante la elaboración de garabatos, modelado, pintura libre y creaciones con material reciclado.
<p>Representar gráficamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación gráfica de hechos a través de técnicas diversas, como actividades plásticas, pictogramas, etc. -Representación gráfica de puntos, líneas y figuras mediante la utilización de instrumentos adecuados. - Representación gráfica de hechos, lugares, etc. mediante una maqueta, pintura, dibujo o modelado.

3.1.8. Panel de valores y actitudes

Tabla 9*Panel de valores, actitudes y enfoques transversales*

PANEL DE VALORES Y ACTITUDES			
Institución educativa: Señor de la Misericordia			
VALORES	1. Responsabilidad	2. Respeto	3. Solidaridad
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual. • Cumplir con las tareas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asumir las normas de convivencia. • Escuchar con atención. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a sus compañeros. • Compartir lo que se tiene
ENFOQUES TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO NACIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Inclusivo o de atención a la diversidad • De derechos • Orientación al bien común • Búsqueda de la excelencia • Ambiental • Igualdad de género • Intercultural 		

Basado de Latorre, Challco y Bringas. 2017. p.4

Basado de Dirección General De Educación Básica Regular , 2016, p. 26

3.1.9. Definición de valores y actitudes

Tabla 10*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..</p> <p>Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos.</p> <p>Capacidad que tiene un sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 Ser puntual: Es una actitud, o una disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar, cumplir los compromisos en el tiempo indicado. 2. Cumplir con los trabajos asignados: Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada. 3. 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. 4. Mostrar constancia en el trabajo: Es una actitud mediante la cual la persona muestra

	perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajo.
<p>1. Respeto</p> <p>Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asumir normas de convivencia: Es una actitud a través de la cual acepto o acato las reglas o pautas para vivir en compañía de otros. 2. Aceptar distintos puntos de vista: Es una actitud a través de la cual recibo voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se me dan, aunque no los comparto 3. Aceptar a la persona tal como es: Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como lo es. 4. Escuchar con atención: Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje. Es una actitud a través de la cual presto interés.
<p>2. 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 cual se aceptan con sencillez los atributos personales. 2. Ayudar a sus compañeros: Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona. 3. Compartir lo que tiene con los compañeros: Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece. 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.

Tomado de Latorre, Chalco y Bringas. 2017. pp. 5 – 6

3.1.10. Evaluación del diagnóstico

Lista de cotejo 24 meses

COMUNICACIÓN

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna



Valor:
RESPONSABILIDAD

- Ser puntual
- Cumplir con las tareas
- Esforzarse en el trabajo
- Mostrar constancia en el

Valor: **RESPETO**

- Asumir las normas de convivencia
- Aceptar a la persona tal como es
- Escuchar con atención
- Aceptar distintos puntos de vista

Valor: **SOLIDARIDAD**

- Demostrar valoración de uno mismo
- Ayudar a sus compañeros
- Mostrar aprecio e interés por los demás
- Compartir lo que se tiene

**LISTA DE COTEJO
ÁREA DE COMUNICACIÓN**

Alumno(a): _____

Aula: 3 años

Profesoras: Adriana Saldarriaga y María Cieza

Capacidad: <i>EXPRESIÓN</i>	SI	NO
Expresa con claridad sus intereses, necesidades y experiencias.		
Expresa al responder preguntas sencillas.		
Expresa sus emociones con gestos al realizar un juego.		
Expresa al entonar canciones acompañadas de gestos y movimientos.		
Discrimina atentamente las audiciones musicales de los animales.		

Observaciones:

Capacidad: <i>COMPRESIÓN</i>	SI	NO
Sigue indicaciones al comprender mensajes sencillos.		
Escucha un cuento y responde preguntas sencillas.		

Observaciones:

Capacidad: <i>PENSAMIENTO CREATIVO</i>	SI	NO
Demuestra originalidad actividades gráfico plásticas en pintura libre sobre lo que más les gusta del colegio.		
Representa gráficamente al realizar dibujos libres sobre un cuento escuchado.		

Observaciones:

I.E.I. Señor de la Misericordia



Dibujos Libres

Representa gráficamente al realizar dibujos libres sobre un cuento escuchado.

I.E.I. Señor de la Misericordia



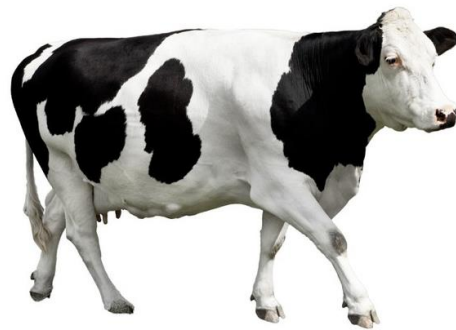
Pintura Libre

Demuestra originalidad actividades gráfico plásticas en pintura libre sobre lo que más les gusta del colegio con témperas y pinceles.

I.E.I. Señor de la Misericordia



Los Animales

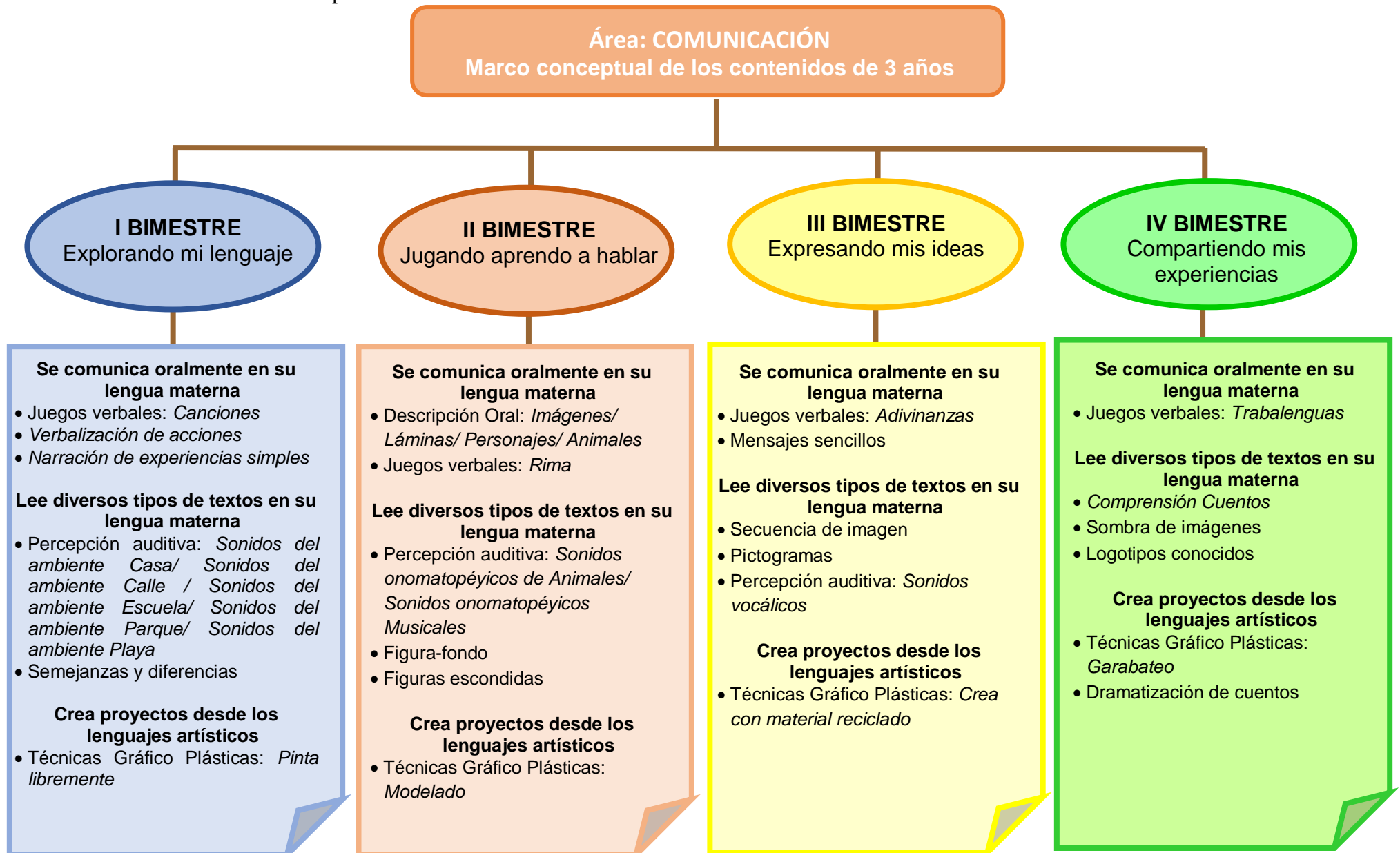


Discrimina atentamente las audiciones musicales de los animales y encierra en un círculo con plumón.

3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL DE COMUNICACIÓN		
1. Institución educativa: Señor de la Misericordia 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años		
4. Sección/es: Anaranjado y Verde 5. Área: Comunicación 6. Profesor(a): Cieza y Saldarriaga		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p><u>I BIMESTRE:</u></p> <p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos verbales: <i>Canciones</i> <i>Experiencias, necesidades, intereses y emociones</i> <i>Juego de roles</i> <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> Percepción auditiva: <i>Sonidos del ambiente (Casa, Calle, Escuela, Parque, Playa)</i> <i>Semejanzas y diferencias</i> <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas Gráfico Plásticas: <i>Pinta libremente</i> <p><u>II BIMESTRE:</u></p> <p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> Descripción Oral: <i>Situaciones cotidianas/ Personas/ Personajes/ Animales/ Situaciones cotidianas</i> Juegos verbales: <i>Rima/ Poesías/ Juegos verbales</i> <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> Percepción auditiva: <i>Sonidos onomatopéyicos de Animales/ Sonidos onomatopéyicos Musicales</i> <i>Figura-fondo</i> <i>Figuras escondidas</i> <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas Gráfico Plásticas: <i>Modelado/ Estampado/ Dactilopintura</i> <p><u>III BIMESTRE:</u></p> <p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos verbales: <i>Adivinanzas</i> Mensajes sencillos <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Secuencia de imagen</i> <i>Pictogramas</i> Percepción auditiva: <i>Sonidos vocálicos</i> <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas Gráfico Plásticas: <i>Plegado de papel</i> <p><u>IV BIMESTRE:</u></p> <p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos verbales: <i>Trabalenguas</i> <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Comprensión Cuentos</i> <i>Sombra de imágenes</i> <i>Logotipos conocidos</i> <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas Gráfico Plásticas: <i>Crea con material reciclado</i> <i>Dramatización de cuentos</i> 		<ul style="list-style-type: none"> Discriminación de sonidos a través de la audición de voces, sonidos de animales, de instrumentos utilizando medios que producen o reproducen sonidos. Identificación de personajes, ideas, contextos, escenas y objetos a través de material concreto, material gráfico y fichas de aplicación. Interpretación de escenas, dibujos, expresiones artísticas, signos, símbolos, a través de material gráfico y concreto. Escuchar sonidos onomatopéyicos, sonidos del ambiente a través de la experiencia directas Expresión en forma oral del contenido de cuentos, historietas, canciones, poemas a través de técnicas dinámicas. Demostración de originalidad en modelado, pintura libre, estampado, dactilopintura y creaciones con material reciclado mediante la elaboración de objetos a través de diversas manualidades. Representación gráfica de hechos a través de técnicas diversas, como actividades plásticas, pictogramas, etc.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>COMPRESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Discriminar Identificar Interpretar <p>EXPRESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar Expresar <p>PENSAMIENTO CREATIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Demostrar originalidad Representar gráficamente 		<p>VALOR: RESPONSABILIDAD</p> <p>.Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ser puntual. Cumplir con las tareas. <p>VALOR: RESPETO</p> <p>.Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> Asumir las normas de convivencia. Escuchar con atención. <p>VALOR: SOLIDARIDAD</p> <p>.Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> Ayudar a sus compañeros. Compartir lo que se tiene

3.1.12. Marco conceptual de los contenidos



3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 3		
1. Institución educativa: Señor de la Misericordia 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: Anaranjado 5. Área: Comunicación 6. Título Unidad: Yo puedo hacerlo 7. Temporización: Del 20 de Mayo al 21 de Junio del 2019 8. Profesor(a): Adriana Saldarriaga Orozco		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción Oral: <ul style="list-style-type: none"> • Personas • <i>Animales</i> • Juegos verbales: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Rima</i> <p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepción auditiva: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sonidos onomatopéyicos de Animales</i> • Percepción visual: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Figura-fondo</i> • <i>Figuras escondidas</i> <p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas Gráfico Plásticas <ul style="list-style-type: none"> • <i>Estampado</i> • <i>Modelado</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma oral de las características de animales y personas a través del diálogo. • Expresión en forma oral de rimas a través de juegos lúdicos. • Discriminación de sonidos a través de la audición de sonidos de onomatopéyicos y experiencia directa. • Identificación de una figura dentro de un fondo y figuras escondidas a través del uso de material gráfico. • Demostración de originalidad en la técnica gráfico plástica del estampado y modelado, mediante la elaboración de objetos.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>COMPRENSIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discriminar • Identificar <p>EXPRESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar <p>PENSAMIENTO CREATIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad 		<p>VALOR: RESPONSABILIDAD .Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual. • Cumplir con las tareas. <p>VALOR: RESPETO .Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. <p>VALOR: SOLIDARIDAD .Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a sus compañeros.

ACTIVIDADES

Actividad 1 (45 minutos)

Expresar en forma oral la descripción de una persona mencionando las características físicas de su cuerpo y de sus compañeros, escuchando con atención.

Inicio

- Escucha y baila al compás de la canción “Canción de la igualdad”. Responde ¿Todos son iguales? ¿Qué tienes de similar o diferentes con tus compañeros? ¿Todos son especiales?, ¿Qué crees que aprenderás hoy?

Proceso

- Percibe sus características físicas al observarse en un gran espejo en la sala de psicomotricidad.
- Relaciona sus características con las de un compañero al observarse en parejas y mencionar las semejanzas y diferencias entre unos con otros. Por ejemplo: mis ojos son marrones, los tuyos son negros/ mi cabello es largo y el tuyo corto, etc.
- Organiza sus ideas para describir las características físicas de su compañero, mencionando cuatro características físicas.
- Expresa en forma oral la descripción de las características físicas de un compañero al realizar un juego, en el cuál escoge la foto de su amigo y menciona las características para que los demás las adivinen quién es.

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral la descripción de cuatro características físicas con ayuda de su fotografía en A4.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste dificultad al expresar las características físicas de tu compañero? ¿Fue fácil o difícil que tu compañero descubriera de que amigo se trataba? ¿Cómo te sentiste al expresarte frente a tus compañeros? ¿Pudiste expresar tus características?
- Transferencia: En clase de personal, menciona tus características y dibújate en un papelote.

Actividad 2 (45 minutos)

Identificar una figura dentro de un fondo a través del uso de material gráfico, cumpliendo con la tarea.

Inicio

- Se sienta en asamblea y observa en una cartulina blanca una silueta de color negra con un signo de interrogación, intenta descubrir qué es lo que observan, devela la imagen y responde que observan ¿Pudiste descubrir que imagen estaba debajo? ¿Qué imagen era?

Proceso

- Percibe diferentes láminas de figuras dentro de un fondo y plumones de pizarra por grupos.
- Reconoce las características de las imágenes y menciona cuales observa.
- Relaciona la figura - fondo con la silueta que le corresponde al colocarla encima de la lámina, luego intercambia las láminas para que sigan practicando.
- Identifica la figura dentro de un fondo al responder uno por uno el ejercicio planteado en las láminas pintando con plumón las imágenes.

Salida

- Evaluación: Identifica la figura dentro de un fondo al colorear únicamente el objeto indicado.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿fue fácil o difícil encontrar la imagen dentro de un fondo? ¿Te gustaría hacerlo en otra oportunidad? ¿Cómo lo hiciste?
- Transferencia: Juega con tu mamá en casa superponiendo dos objetos y descubriendo que imágenes son.

Actividad 3 (45 minutos)

Discriminar los sonidos de onomatopéyicos de los animales de la granja a través de material audiovisual, escuchando con atención.

Inicio

- Se acerca al centro del aula donde canta, acompaña con gestos y movimientos la canción “El lenguaje de los animales”, luego comenta de que trató la canción ¿Los animales también se comunican? ¿Cómo hacen para comunicarse con nosotros?

Proceso

- Percibe que en cada mesa hay una batea cubierta, que dentro contiene peluches de animalitos de la granja (cerdo, oveja, vaca, gallina), cada miembro de las mesas agarra una puntita, a la cuenta de 3 levantan la tela y descubren que animalitos encontramos, los niños mencionan el nombre de los animales.
- Compara los sonidos onomatopéyicos con los peluches, mencionando si son iguales, y poniéndose de pie aquellos que tengan el peluche del sonido que se está reproduciendo, luego se conformaran grupos de cada animalito.
- Elige el grupo adecuado al oír el sonido onomatopéyico de donde proviene, formando 4 grupos (vaca, cerdo, oveja y gallina).
- Discrimina al mencionar si el equipo de las vacas suena igual que el de los cerdos, o si el de las ovejas suena igual que las gallinas.

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja al encerrar con diferentes colores de plumones los animales según el sonido indicado.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Discriminaste los animales de los animales? ¿Cuáles corresponden a la (vaca, oveja, gallina y cerdo)?
- Transferencia: En clase de arte, interpreta a los animalitos de la granja, recuerda comunicarte con su lenguaje.

Actividad 4 (45 minutos)

Expresar de forma oral rimas mediante de juegos lúdicos, cumpliendo con las tareas.

Inicio

- Entona la canción “Debajo de un botón” y observa las imágenes de las palabras (botón, Martín, ratón y chiquitín), ¿Las palabras de la canción son iguales? ¿Alguna palabra se parece?

Proceso

- Percibe unas cartillas con diferentes imágenes para cada uno, (en el respaldar de sus asientos), menciona que has encontrado, nombrando cada objeto de las cartillas (fresa- mesa, abeja-oveja, niña- piña, conejo- espejo, cuna- luna, queso- hueso, olla- cebolla, ballena- sirena, ardilla- sombrilla).
- Relaciona la cartilla que encontró con la cartilla de su compañero, al mencionar una por una y encontrando su pareja (fresa- mesa, abeja-oveja, niña- piña, conejo- espejo, cuna- luna, queso- hueso, olla- cebolla, ballena- sirena, ardilla- sombrilla).
- Organiza sus ideas en un papelógrafo para mencionar las palabras que riman.
- Expresa en forma oral las palabras que riman con ayuda de las cartillas.

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral las rimas, realizando un juego al encontrar la palabra que rima y mencionarlas.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Todas las palabras riman? ¿Fue fácil o difícil encontrar las palabras que riman? ¿Cómo lo hiciste?
- Transferencia: En casita cuéntale a tu familia que palabras encontraste que riman hoy, y juega con tus papitos a encontrar palabras que rimen.

Actividad 5 (45 minutos)

Demuestra su originalidad en la técnica gráfico plástica: estampado mediante material artístico, ayudando a sus compañeros,

Inicio

- Observa diversos materiales: sobre la mesa azul, una canasta con globos de carnaval, sobre la mesa roja una canasta con globos #7, y sobre mesa verde Papelógrafos, témperas y cinta masking tape, ¿Qué materiales has encontrado? ¿Qué puedes realizar con estos materiales?

Proceso

- Percibe los materiales que tienen sobre cada mesa (globos de agua, globos #7, témperas, vasijas papelografo sujetado con cinta maskigtape) y observa en la pizarra el modelo del estampado en una cartulina.
- Asocia el ejemplo del estampado e imagina que colores y que tamaño de globos puedes emplear para realizar su obra de arte.
- Ensayan la acción del estampado, saltando como conejos, canta la canción “Saltan los conejitos” manipulando los globos (escoge el que prefieran) sin témpera realiza la acción.
- Demuestra originalidad el estampado de globos empleando la témpera del color que prefieran, intercambiando los tamaños de globos con sus compañeros y cambiando colores.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad en la técnica gráfico plástica: Estampado con globos mediante material artístico realizando pequeños saltos con globos sobre una cartulina
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué parte de tu cuerpo usaste para realizar la actividad? ¿Qué pasos seguiste para realizar el estampado? ¿Cómo te sentiste al realizar esta actividad? ¿Fue sencillo o difícil realizar el estampado?
- Transferencia: Lleva a casita tu obra de arte, coméntales a tus papitos como lo hiciste y como te sentiste.

Actividad 6 (45 minutos)

Expresar en forma oral las características de las personas mediante una actividad lúdica, escuchando con atención.

Inicio

- Observa una caja mágica cada uno de ellos escogerá una cartilla y menciona las características, los demás compañeros intentan adivinar que dibujo animado es. ¿pudiste adivinar que dibujo describía tu compañero?

Proceso

- Percibe las imágenes de diversas personas y observa que las personas de esas imágenes son diferentes, al conversar con sus compañeros.
- Relaciona 4 características de esa persona al mencionar su color de piel, color y tamaño de ojos, color y tamaño de cabello, estatura, contextura, así como si tiene algún accesorio (como anteojos), al conversar con sus parejas.
- Organiza las ideas para mencionar las características de la imagen de la persona seleccionada a sus compañeros.
- Expresa en forma oral las características de la persona que eligió, comentándolo en voz alta frente a sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Expresa en forma oral las características de personas al intercambiar con su compañero la imagen y mencionarlas.
- Metacognición: ¿Qué aprendieron? ¿Todas las imágenes eran iguales? ¿fue fácil o difícil descubrir las características de las personas? ¿Fue fácil o difícil mencionarlas? ¿Qué pasos seguiste?
- Transferencia: En casa, con la compañía de tus papitos, describe a un miembro de tu familia.

Actividad 7 (45 minutos)

Identificar una figura dentro de un fondo a través del uso de material gráfico, cumpliendo con las tareas

Inicio

- Recibe un taper transparente (con una imagen en el fondo, bolitas de tecnopor y una cañita), por cada uno, sopla por la cañita y al moverse las bolitas, responde ¿Pudiste descubrir que hay en la caja? ¿Qué imagen observaste?

Proceso

- Percibe un rompecabeza dentro de un sobre, (uno por cada mesa) con las piezas de un poster con 5 imágenes sobrepuestas.
- Reconoce que la imagen contiene diferentes dibujos sobrepuestos, al armar el rompecabeza (en A3).
- Relaciona al observar unas cartillas a color de los dibujos encontrados en el rompecabeza señalando la cartilla de la imagen con el dibujo que encontraron en el poster (A3).
- Identifica la figura dentro de un fondo al mencionar todas las imágenes (5) que se encuentran en el poster.

Salida

- Evaluación: Identifica la figura dentro de un fondo al observar un nuevo poster y pintar con plumón 5 imágenes.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Fue fácil o difícil encontrar las imágenes en el poster? ¿Te gustaría hacerlo en otra oportunidad? ¿Qué pasos seguiste? ¿Pudiste superar tu dificultad?
- Transferencia: En casita enséñales a tus papitos tu poster y menciónales que imágenes encontraste.

Actividad 8 (45 minutos)

Discriminar los sonidos de onomatopéyicos de los animales salvajes a través de material auditivo, escuchando con atención.

Inicio

- Observa una gran lámina de la jungla, describe la imagen y responde ¿Qué animales viven ahí? ¿Puedes imitar su forma de hablar?

Proceso

- Percibe un dado con 6 cartillas de los animales salvaje (león, mono, elefante, serpiente y oso).
- Compara los sonidos onomatopéyicos de los animales, lanza el dado y según la cartilla que salga, escucha su sonido onomatopéyico, coloca la imagen del animal que escucha en un cuadro comparativo, (diferenciándolos según el sonido que producen- graves y agudos).
- Elige de entre las paletas de los animales, la imagen del animal que escuchas mostrándola a todos sus compañeros.
- Discrimina mediante una actividad lúdica, donde cada cuatro niños salen al escuchar el sonido y corren a tocar la imagen del animal indicado.

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales al elegir 3 animales diferentes e imitar su sonido onomatopéyico individualmente.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Descubriste que sonidos producen los animales salvajes? ¿Los sonidos son iguales? ¿Te fue fácil o difícil imitar los sonidos?
- Transferencia: En clase de teatro imita los sonidos de los animales al representar el cuento “En el bosque de la amistad”.

Actividad 9 (45 minutos)

Expresar de forma oral rimas en una canción mediante juegos lúdicos, siendo puntual.

Inicio

- Escucha la canción “Canción de las rimas”, luego escucha y observa junto con imágenes la misma canción. Menciona ¿Las palabras de la canción son iguales? ¿Alguna palabra se parece? ¿Cuáles son las palabras que se parecen?

Proceso

- Percibe al escuchar la canción corta (luna lunera), que muchas palabras pueden rimar entre sí.
- Relaciona las imágenes de las palabras que riman de la canción y busca entre las imágenes, las que riman y pertenecen a la canción.
- Organiza sus ideas al escoger la canción que más les gusto y buscar las imágenes de las palabras que riman de su canción.
- Expresa en forma oral rimas en una canción y la canta frente a sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral rimas en canciones resolviendo un ejercicio, al discriminar y mencionar las palabras que rima de la canción.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Todas las palabras riman? ¿fue fácil o difícil encontrar las palabras que riman? ¿Cómo lo hiciste? ¿En las canciones también hay rimas? ¿Qué palabras rimaban?
- Transferencia: En casita cántale a tu familia la canción que más te gustó y cuéntale que palabras riman.

Actividad 10 (45 minutos)

Demostrar su originalidad en la técnica gráfico plástica: Estampado de papa manipulando material concreto, ayudando a sus compañeros.

Inicio

- Encuentra sobre la mesa una vasija con papas enteras, escuchando la canción “Papa Renata” explora las papas, encuentra de diferentes tamaños, inclusive algunas cortadas por la mitad y contesta la siguiente pregunta: ¿Qué puedes hacer con las papitas? ¿Solo servirán para comer? ¿Cualquier papa puede ser utilizada?

Proceso

- Percibe las papas y separa las papas cortadas por la mitad, manipulándolas y observándolas, denota que algunas de las papas tienen formas y otras solo son circulares.
- Asocia los pasos a seguir para poder ejecutar la técnica, observando las reglas de trabajo en grupo con imágenes.
- Ensaya la técnica colocando los sellos dentro de la pintura y proyectando en el papelógrafo.
- Demuestra originalidad la técnica gráfico plástica con los sellos de papas al realizar el estampado libremente.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad en la técnica gráfico plástica “Estampado con papas” al realizar la actividad libremente en grupo y comentar como lo hizo.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué objetos empleaste? ¿Fue divertido realizar esta técnica? ¿Cómo te sentiste realizándola?
- Transferencia: En casa cuéntales a tus papitos que las verduras también pueden ser divertidas y puedes hacer sellos de papitas para pintar, cuéntales cómo.

Actividad 11 (45 minutos)

Expresar en forma oral las características de los animales a través de una actividad lúdica, escuchando con atención.

Inicio

- Observa al títere Mariana, que le cuenta muy triste que su perrito Moti se ha perdido, y para poder encontrarlo, les canta a los niños la canción “Mi perrito Moti” acompañada de cartillas de las imágenes de las características del perro, observa diferentes títeres de perritos hasta encontrar al títere de Moti que sea como describía Mariana, menciona ¿Qué has hecho? ¿Cómo era Moti? ¿Qué decía la canción?

Proceso

- Percibe una caja con diferentes títeres animalitos domésticos, escoge el animalito que más le guste o con el que más se identifiquen.
- Relaciona 4 características (color, tamaño, ojos, nariz y orejas) de un animalito con las que Mariana les mencionó de Moti mencionando sus características.
- Organiza las ideas para mencionar las 4 características del animalito escogido, observándolo y manipulándolo.
- Expresa en forma oral las características del animalito, comentándolo en voz alta frente a sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Expresa en forma oral las características de un animal, al escoger un peluche de animalito y mencionarlas en voz alta.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Todos los animales son iguales? ¿Fue fácil o difícil describir las características de los animales? ¿Fue fácil o difícil mencionarlas?
- Transferencia: En clase arte dibuja tu mascota o a tu animal favorito recordando sus características.

Actividad 12 (45 minutos)

Identifica las figuras escondidas a través de material gráfico, cumpliendo con las tareas.

Inicio

- Busca en los sectores del aula objetos del listado con imágenes (cucharita, pelota, huevo, lupa), menciona ¿Qué objetos son? ¿Para qué sirven? ¿Qué pasó con esos objetos? ¿Por qué has buscado esos objetos?

Proceso

- Percibe observando imágenes de objetos dentro de una cajita.
- Reconoce los objetos que están en las imágenes y los menciona seleccionando el que más le gusta.
- Relaciona la imagen que ha elegido, estableciendo que objeto debe buscar, desplazándose en forma ordenada.
- Identifica las figuras escondidas al encontrar el objeto, y comentarlo con sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Identifica las figuras escondidas en una lámina enmicada, encerrando la imagen detallada en la leyenda de la lámina.
- Metacognición: ¿Qué buscaste hoy? ¿Pudiste encontrar las imágenes escondidas? ¿Fue fácil o difícil encontrar las imágenes escondidas? ¿Cómo resolviste la dificultad?
- Transferencia: En casita juega con tus papitos a las escondidas, pueden ser de personas como de juguetes o figuritas.

Actividad 13 (45 minutos)

Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales domésticos mediante una actividad lúdica, ayudando a sus compañeros.

Inicio

- Canta la canción “El perro Bobby” (perro, gato, chanco, loro), luego responde ¿De qué trata la canción? ¿Qué animales están en la canción? ¿Qué crees que conocerás hoy?

Proceso

- Percibe los sonidos de los animales domésticos que los visita (loro, perro y gato).
- Compara los sonidos de un animal con otro, escuchando atentamente y mencionando sus características.
- Elige el criterio de diferenciación al imitar el sonido onomatopéyico del animal que escucha realizando mímicas.
- Discrimina los sonidos onomatopéyicos al resolver en grupo de tres una actividad lúdica, donde al oír el sonido corren y se sientan sobre la foto del animal correspondiente.

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales domésticos al realizar un juego de bingo, marcando el animal que escuchan (Gato, perro, loro).
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué animales conociste hoy? ¿Fue fácil o difícil discriminar los sonidos onomatopéyicos de los animales domésticos? ¿Cómo hace el perro? (gato, perro loro).
- Transferencia: En el taller de actuación, interpreta al personaje que escuchas en un juego de roles.

Actividad 14 (45 minutos)

Expresa de forma oral rimas a través de actividades lúdicas, escuchando con atención.

Inicio

- Recibe la visita de un títere del gatito llamado “Comelón”, el cual les cuenta que tiene mucha hambre y que su mamita lo ha mandado a comprar su comida especial porque son alimentos que terminen con ON. ¿Puedes ayudar a Comelón a comprar su comida? ¿Qué alimentos tendrá que comprar? ¿Conoces alimentos que terminen con ON?

Proceso

- Percibe un sobre con los alimentos de Comelón que debe comprar, (limón, jamón, panetón, ratón, yacón), al observar en medio del aula, sentados en asamblea.
- Relaciona que las palabras terminan en ON encerrando en todas las cartillas la terminación ON.
- Organiza sus ideas para elaborar la lista de la comida de Comelón, con otras palabras, que terminen igual, al jugar "Ha venido un avión cargado de palabras que terminen con ... ON" seleccionando imágenes y pegándolas en la pizarra.
- Expresa de forma oral la rima en la lista de alimentos de Comelón, mencionando los alimentos que puede comer el gatito.

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral rimas al recitar la rima del Gatito Comelón.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué palabras mencionaste? ¿Fue fácil o difícil encontrar palabras que rimen? ¿Cómo superaste tu dificultad?
- Transferencia: En casita juega con tus papitos ritmo agogó con palabras que rimen.

Actividad 15 (45 minutos)

Demostrar su originalidad en la técnica gráfico plástica: Modelado manipulando material gráfico plástico, ayudando a sus compañeros.

Inicio

- Canta y acompaña con movimientos el “Popurrí de las Manos” despertando a las manitos para la actividad que hará hoy, menciona ¿Por qué estas despertando a tus manitos? ¿Qué crees que harás hoy? ¿Qué puedes hacer con tus manos?

Proceso

- Percibe al observar en sus mesas pequeñas piscinas individuales, pocillos con arena cinética de diferentes colores y moldes.
- Asocia los modelos del modelado, observando diferentes figuras en una cajita transparente y observa las cartillas de instrucciones (empleo mis manos, no lo meto a mi boca, amaso la arena y creo formas nuevas, empleo el molde para realizar figuras diferentes) para poder disfrutar actividad.
- Ensaya al amasar la arena, combinar colores para luego poder realizar su creación y dar rienda suelta a su imaginación.
- Demuestra originalidad la técnica gráfico plástica: modela, al realizar diferentes creaciones con sus manos y los moldes.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad en la técnica gráfico plástica “Modelado” al agregar un fondo o accesorios para su creación anterior empelando la combinación de colores.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué creaste? ¿Fue divertido realizar esta técnica? ¿Cómo te sentiste realizándola? ¿Con qué parte de cuerpo elaboraste tu manualidad?
- Transferencia: Lleva tu manualidad a casita, cuéntales a tus papitos qué hiciste y cómo hiciste tu obra de arte.

Actividad 16 (45 minutos)

Expresar en forma oral las características de los animales mediante el diálogo, cumpliendo con las tareas.

Inicio

- Juega “Las pistas perdidas”, busca las imágenes de las características de un animal (Ratón) que va a descubrir, al encontrarlas las menciona y descifra que animal es, respondiendo a las preguntas ¿Es alto? ¿De qué color es? ¿Tiene dientes grandes o pequeños? ¿Cómo son sus orejas? ¿Cómo es su colita? ¿Tiene plumas? ¿Cuántas patas tiene?

Proceso

- Percibe el juego “Adivina quién”, con imágenes grandes de diferentes animales y se separa en dos grupos (los que describen y los que responden).
- Relaciona al oír las características del animal que escogió el grupo A, señalando o mencionando la imagen del animal que creen que es el que describe el grupo A.
- Organiza las ideas para mencionar las características del animalito escogido por el grupo B.
- Expresa en forma oral las características del animalito que adivinó cada grupo, comentándolo en voz alta frente a sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Expresa en forma oral las características de los animales, al seleccionar una cartilla del animal que más le gusto del juego y mencionar cuatro.
- Metacognición: ¿Todos los animales son iguales? ¿Fue fácil o difícil describir las características de los animales? ¿Fue fácil o difícil mencionarlas? ¿Fue sencillo o difícil descubrir que animales mencionaron tus compañeros?
- Transferencia: En el recreo juega con tus compañeros “veo, veo” mencionando las características del objeto que describen.

Actividad 17 (45 minutos)

Identificar las figuras escondidas mediante material lúdico, siendo puntual.

Inicio

- Realiza una búsqueda del tesoro, donde la secuencia de las pistas (busca en... árbol, ventana, puerta y juego grande) lo lleva a encontrar un pequeño tesoro (lentes de cartón para cada niño, un papelografo y cartillas de objetos), menciona ¿qué han hecho? ¿Qué buscabas? ¿Qué han encontrado?

Proceso

- Percibe diversas imágenes a en un papelografo con, cartillas de los objetos y plumones de diferentes colores.
- Reconoce que hay diferentes imágenes en el papelografo pegado en la pizarra, observando y mencionando cuáles son.
- Relaciona que alguna de las imágenes de las cartillas es iguales a las que se encuentran pegadas en el papelografo, señalando las imágenes iguales.
- Identifica las figuras escondidas escogiendo una imagen entre las cartillas y encerrando con plumón la imagen encontrada en el papelografo.

Salida

- Evaluación: Identifica las figuras escondidas al encerrarlas con plumón
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Identificaste la figura escondida? ¿Fue fácil o difícil identificar la figura escondida? ¿Cómo resolviste tu dificultad?
- Transferencia: En el recreo juega con tus compañeros “En busca del tesoro perdido”, donde el capitán esconde un objeto y los piratas lo encuentren.

Actividad 18 (45 minutos)

Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales mediante una experiencia directa, escuchando con atención.

Inicio

- Observa al títere “Fernando”, el cual les cuenta como veterinario que hoy tiene una gran tarea en el zoológico, revisar a los animalitos para que este muy bien, sin embargo, no encuentra a los animalitos, y necesita de tu ayuda. Mencionan ¿Qué es Fernando? ¿Qué misión podría tener Fernando? ¿Qué hacen los veterinarios? ¿Puedes ayudarlo? ¿Puedes hacer como... león, mono, serpiente, oso?

Proceso

- Percibe los sonidos de los animales en su visita al zoológico, observando y escuchando sus sonidos.
- Compara los sonidos onomatopéyicos de los animales escuchados en el zoológico con los sonidos que escuchan en clase y los imita.
- Elige el criterio que diferencia los sonidos onomatopéyicos: fuertes y suaves (león-serpiente), seleccionando 2 animales que más te ha gustado de entre las cartillas, escuchando sus sonidos onomatopéyicos atentamente.
- Discrimina los sonidos de los animales, al oír con los ojos tapados y mencionar que animal es. Y luego los imitan en el patio.

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales al resolver el ejercicio en una hoja de aplicación coloreando el animal que escuchas.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Todos los hacen los mismos sonidos? ¿Fue fácil o difícil discriminar cuales son los sonidos de los animales?
- Transferencia: En clase de arte escucha el sonido onomatopéyico, descubre el animal que escuchas, y luego modela su silueta.

Actividad 19 (45 minutos)

Expresa de forma oral rimas a través de una actividad lúdica, siendo puntual

Inicio

- Encuentra en el aula diferentes imágenes que riman y las recolecta colocándolas en una batea, busca los pares de las palabras que rima y menciona ¿Se parecen estas palabras? ¿Qué descubrirás hoy?

Proceso

- Percibe la rima “Antón Comelón ”, observando la rima en un pictograma pegado en la pizarra y escuchándola atentamente.
- Relaciona las palabras que rima con las imágenes que las representan observando la imagen y escuchando la palabra.
- Organiza el pictograma al colocar las imágenes en el orden que corresponden, pegándolo con Limpiatipo en el espacio correcto.
- Expresa de forma oral la rima “ Antón Comelón ” acompañado del pictograma, realizándolo con un correcto volumen de voz.

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral la rima recitando la poesía practicada frente a sus compañeros.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Todas las palabras son iguales? ¿Pudiste expresar oralmente las palabras que riman? ¿Fue fácil o difícil expresar oralmente las palabras que riman?
- Transferencia: En casa cuéntales a tus papitos la rima que aprendiste hoy.

Actividad 20 (45 minutos)

Demuestra originalidad en la técnica: Modelado, mediante el uso de material gráfico plástico, ayudando a sus compañeros.

Inicio

- Escucha que tocan la puerta y al abrirla descubre que han dejado un paquete, trata de descubrir que es, al escuchar lo que describe su compañero dando pistas ¿Qué puedes hacer con ese paquete? ¿Qué crees que hay ahí adentro? ¿Para que servirá eso?

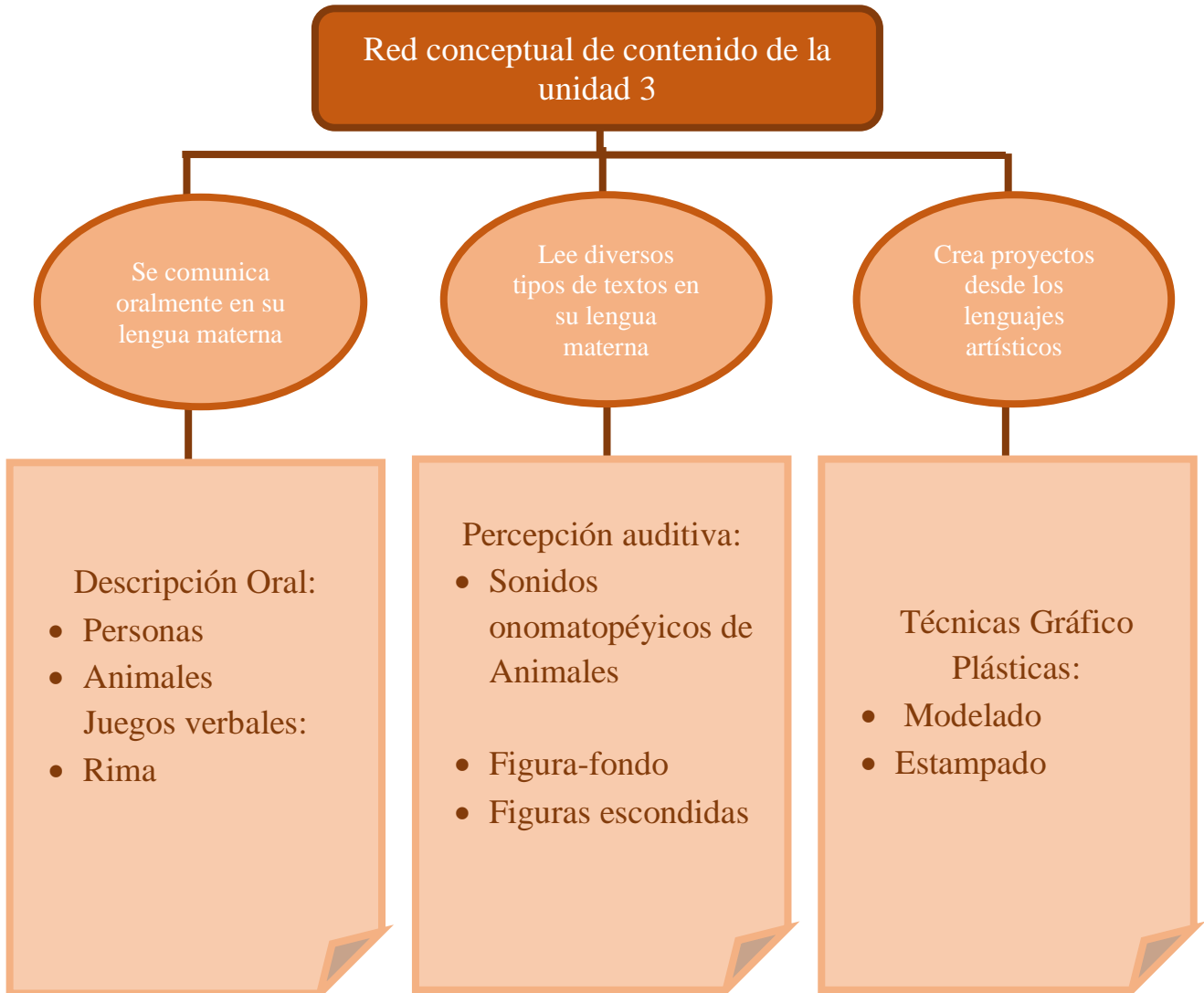
Proceso

- Percibe al observar una batea con (botella de agua, vasitos, arcilla, vasijas, pañitos, témpera) tapados con una tela, sostiene una puntita de la tela y la levanta a la cuenta de 3.
- Asocia los materiales con la lista de materiales que ve en la pizarra, estableciendo la secuencia de acción de la técnica.
- Ensaya al mezclar la arcilla con un pequeño vaso con agua y témpera, amasando la combinación.
- Demuestra originalidad la técnica: “Modelado”, al realizar diferentes creaciones a partir de su imaginación.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad en la técnica: Modelado al realizar su juguete favorito.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué material usaste? ¿Qué parte de tu cuerpo usaste? ¿Qué técnica realizaste?
- Transferencia: En clase de personal social moldea con arcilla las partes de tu cuerpo.

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los estudiantes – Unidad 3

GUÍA DE LAS PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 3	
Nombres y Apellidos:.....Fecha:.....	
Profesores: Cieza Delgado, María Brisálida Área: Comunicación Grado: 3 años	
Saldarriaga Orozco, Adriana Lucía Sofía	

Actividad 1

Expresar en forma oral la descripción de una persona mencionando las características físicas de su cuerpo y de sus compañeros, escuchando con atención.

Proceso

- **Percibe** sus características físicas al observarse en un gran espejo en la sala de psicomotricidad.
- **Relaciona** sus características con las de un compañero al observarse en parejas y mencionar las semejanzas y diferencias entre unos con otros. Por ejemplo: mis ojos son marrones, los tuyos son negros/ mi cabello es largo y el tuyo corto, etc.
- **Organiza** sus ideas para describir las características físicas de su compañero, mencionando cuatro características físicas.
- **Expresa** en forma oral la descripción de las características físicas de un compañero al realizar un juego, en el cuál escoge la foto de su amigo y menciona las características para que los demás las adivinen quién es.

Actividad 2

Identificar una figura dentro de un fondo a través del uso de material gráfico, cumpliendo con la tarea.

- **Percibe** diferentes láminas de figuras dentro de un fondo y plumones de pizarra por grupos.
- **Reconoce** las características de las imágenes y menciona cuales observa.
- **Relaciona** la figura - fondo con la silueta que le corresponde al colocarla encima de la lámina, luego los niños intercambian las láminas para que sigan practicando.
- **Identifica** la figura dentro de un fondo al responder uno por uno el ejercicio planteado en las láminas pintando con plumón las imágenes.

Actividad 3

Discriminar los sonidos de onomatopéyicos de los animales de la granja a través de material audiovisual, escuchando con atención.

- **Percibe** que en cada mesa hay una batea cubierta, que dentro contiene peluches de animalitos de la granja (cerdo, oveja, vaca, gallina), cada miembro de las mesas agarra una puntita, a la cuenta de tres levantan la tela y descubre que animalitos encontró, menciona el nombre de los animales.
- **Compara** los sonidos onomatopéyicos con los peluches, mencionando si son iguales, y poniéndose de pie aquellos que tengan el peluche del sonido que se está reproduciendo, luego se conforma grupos de cada animalito.
- **Elige** el grupo adecuado al oír el sonido onomatopéyico de donde proviene, formando 4 grupos (vaca, cerdo, oveja y gallina).
- **Discrimina** al mencionar si el equipo de las vacas suena igual que el de los cerdos, o si el de las ovejas suena igual que las gallinas.

Actividad 4

Expresar de forma oral rimas mediante de juegos lúdicos, cumpliendo con las tareas.

- **Percibe** unas cartillas con diferentes imágenes para cada uno, (en el respaldar de sus asientos), menciona que han encontrado, nombrando cada objeto de las cartillas (fresa- mesa, abeja-oveja, niña- piña, conejo- espejo, cuna- luna, queso- hueso, olla- cebolla, ballena- sirena, ardilla- sombrilla).
- **Relaciona** la cartilla que encontró con la cartilla de su compañero, al mencionar una por una y encontrando su pareja (fresa- mesa, abeja-oveja, niña- piña, conejo- espejo, cuna- luna, queso- hueso, olla- cebolla, ballena- sirena, ardilla- sombrilla).
- **Organiza** sus ideas en un papelografo para mencionar las palabras que riman.
- **Expresa** en forma oral las palabras que riman con ayuda de las cartillas.

Actividad 5

Demuestra su originalidad en la técnica grafico plástica: estampado mediante material artístico, ayudando a sus compañeros,

- **Percibe** los materiales que tienen sobre cada mesa (globos de agua, globos #7, témperas, vasijas papelografo sujetado con cinta maskigtape) y observa en la pizarra el modelo del estampado en una cartulina.

- **Asocia** el ejemplo del estampado e imagina que colores y que tamaño de globos pueden emplear para realizar su obra de arte.
- **Ensayan** la acción del estampado, saltando como conejos, cantan la canción “Saltan los conejitos” manipulando los globos (escogen el que prefieran) sin t mpera realizan la acci n.
- **Demuestra originalidad** el estampado de globos empleando la t mpera del color que prefieran, intercambiando los tama os de globos con sus compa eros y cambiando colores.

Actividad 6

Expresar en forma oral las caracter sticas de las personas mediante una actividad l dica, escuchando con atenci n.

- **Percibe** las im genes de diversas personas y observa que las personas de esas im genes son diferentes, al conversar con sus compa eros.
- **Relaciona** 4 caracter sticas de esa persona al mencionar su color de piel, color y tama o de ojos, color y tama o de cabello, estatura, contextura, as  como si tiene alg n accesorio (como anteojos), al conversar con sus parejas.
- **Organiza** las ideas para mencionar las caracter sticas de la imagen de la persona seleccionada a sus compa eros.
- **Expresa** en forma oral las caracter sticas de la persona que eligi , coment ndolo en voz alta frente a sus compa eros.

Actividad 7

Identificar una figura dentro de un fondo a trav s del uso de material gr fico, cumpliendo con las tareas

- **Percibe** un rompecabeza dentro de un sobre, (uno por cada mesa) con las piezas de un poster con 5 im genes sobrepuestas.
- **Reconoce** que la imagen contiene diferentes dibujos sobrepuestos, al armar el rompecabeza (en A3).
- **Relaciona** al observar unas cartillas a color de los dibujos encontrados en el rompecabeza se alando la cartilla de la imagen con el dibujo que encontr  en el poster (A3).
- **Identifica** la figura dentro de un fondo al mencionar todas las im genes (5) que se encuentra en el poster.

Actividad 8

Discriminar los sonidos de onomatopéyicos de los animales salvajes a través de material auditivo, escuchando con atención.

- **Percibe** un dado con 6 cartillas de los animales salvaje (león, mono, elefante, serpiente y oso).
- **Compara** los sonidos onomatopéyicos de los animales, lanza el dado y según la cartilla que salga escucha su sonido onomatopéyico, coloca la imagen del animal que escucha en un cuadro comparativo, (diferenciándolos según el sonido que producen- graves y agudos).
- **Elige** de entre las paletas de los animales, la imagen del animal que escucha mostrándola a todos sus compañeros.
- **Discrimina** mediante una actividad lúdica, donde cada cuatro niños salen al escuchar el sonido y corren a tocar la imagen del animal indicado.

Actividad 9

Expresar de forma oral rimas en una canción mediante juegos lúdicos, siendo puntual.

- **Percibe** al escuchar la canción corta (*luna lunera*), que muchas palabras pueden rimar entre si.
- **Relaciona** las imágenes de las palabras que riman de la canción y busca entre las imágenes, las que riman y pertenecen a la canción.
- **Organiza** sus ideas al escoger la canción que más les gusto y buscar las imágenes de las palabras que riman de su canción.
- **Expresa** en forma oral rimas en una canción y la canta frente a sus compañeros.

Actividad 10

Demostrar su originalidad en la técnica gráfico plástica: Estampado de papa manipulando material concreto, ayudando a sus compañeros.

- **Percibe** las papas y separan las papas cortadas por la mitad, manipulándolas y observándolas, denotan que algunas de las papas tienen formas y otras solo son circulares.
- **Asocia** los pasos a seguir para poder ejecutar la técnica, observando las reglas de trabajo en grupo con imágenes.

- **Ensay**a la técnica colocando los sellos dentro de la pintura y proyectando en el papelografo.
- **Demuestra originalidad** la técnica grafico plástica con los sellos de papas al realizar

Actividad 11

Expresar en forma oral las características de los animales a través de una actividad lúdica, escuchando con atención.

- **Percibe** una caja con diferentes títeres animalitos domésticos, escoge el animalito que más le guste o con el que más se identifique.
- **Relaciona** 4 características (color, tamaño, ojos, nariz y orejas) de un animalito con las que Mariana les mencionó de Moti mencionando sus características.
- **Organiza** las ideas para mencionar las 4 características del animalito escogido, observándolo y manipulándolo.
- **Expresa** en forma oral las características del animalito, comentándolo en voz alta frente a sus compañeros.
el estampado libremente.

Actividad 12

Identifica las figuras escondidas a través de material gráfico, cumpliendo con las tareas.

- **Percibe** observando imágenes de objetos dentro de una cajita.
- **Reconoce** los objetos que están en las imágenes y los menciona seleccionando el que más les gusta.
- **Relaciona** la imagen que ha elegido, estableciendo que objeto debe buscar, desplazándose en forma ordenada.
- **Identifica** las figuras escondidas al encontrar el objeto, y comentarlo con sus compañeros.

Actividad 13

Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales domésticos mediante una actividad lúdica, ayudando a sus compañeros.

- **Percibe** los sonidos de los animales domésticos que los visita (loro, perro y gato).
- **Compara** los sonidos de un animal con otro, escuchando atentamente y mencionando sus características.

- **Elige el criterio de diferenciación** al imitar el sonido onomatopéyico del animal que escucha realizando mímicas.
- **Discrimina** los sonidos onomatopéyicos al resolver en grupo de tres una actividad lúdica, donde al oír el sonido corre y se sienta sobre la foto del animal correspondiente.

Actividad 14

Expresa de forma oral rimas a través de actividades lúdicas, escuchando con atención.

- **Percibe** un sobre con los alimentos de Comelón que debe comprar, (limón, jamón, panetón, ratón, yacón), al observar en medio del aula, sentados en asamblea.
- **Relaciona** que las palabras terminan en ON encerrando en todas las cartillas la terminación ON.
- **Organiza** sus ideas para elaborar la lista de la comida de Comelón, con otras palabras, que terminen igual, al jugar "Ha venido un avión cargado de palabras que terminen con ... ON" seleccionando imágenes y pegándolas en la pizarra.
- **Expresa** de forma oral la rima en la lista de alimentos de Comelón, mencionando los alimentos que puede comer el gatito.

Actividad 15

Demostrar su originalidad en la técnica gráfico plástica: Modelado manipulando material gráfico plástico, ayudando a sus compañeros.

- **Percibe** al observar en sus mesas pequeñas piscinas individuales, pocillos con arena cinética de diferentes colores y moldes.
- **Asocia** los modelos del modelado, observando diferentes figuras en una cajita transparente y observa las cartillas de instrucciones (empleo mis manos, no lo meto a mi boca, amaso la arena y creo formas nuevas, empleo el molde para realizar figuras diferentes) para poder disfrutar actividad.
- **Ensayo** al amasar la arena, combinar colores para luego poder realizar su creación y dar rienda suelta a su imaginación.
- **Demuestra originalidad** la técnica grafico plástica: modela, al realizar diferentes creaciones con sus manos y los moldes.

Actividad 16

Expresar en forma oral las características de los animales mediante el diálogo, cumpliendo con las tareas.

- **Percibe** el juego “Adivina quién”, con imágenes grandes de diferentes animales y se separa en dos grupos (los que describen y los que responden).
- **Relaciona** al oír las características del animal que escogió el grupo A, señalando o mencionando la imagen del animal que creen que es el que describe el grupo A.
- **Organiza** las ideas para mencionar las características del animalito escogido por el grupo B.
- **Expresa** en forma oral las características del animalito que adivinó cada grupo, comentándolo en voz alta frente a sus compañeros.

Actividad 17

Identificar las figuras escondidas mediante material lúdico, siendo puntual

- **Percibe** diversas imágenes a en un papelografo con, cartillas de los objetos y plumones de diferentes colores.
- **Reconoce** que hay diferentes imágenes en el papelografo pegado en la pizarra, observando y mencionando cuáles son.
- **Relaciona** que alguna de las imágenes de las cartillas es iguales a las que se encuentra pegadas en el papelografo, señalando las imágenes iguales.
- **Identifica** las figuras escondidas escogiendo una imagen entre las cartillas y encerrando con plumón la imagen encontrada en el papelografo.

Actividad 18

Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales mediante una experiencia directa, escuchando con atención.

- **Percibe** los sonidos de los animales en su visita al zoológico, observando y escuchando sus sonidos.
- **Compara** los sonidos onomatopéyicos de los animales escuchados en el zoológico con los sonidos que escucha en clase y los imita.

- **Elige el criterio que diferencia** los sonidos onomatopéyicos: fuertes y suaves (león-serpiente), seleccionando 2 animales que más te ha gustado de entre las cartillas, escuchando sus sonidos onomatopéyicos atentamente.
- **Discrimina** los sonidos de los animales, al oír con los ojos tapados y mencionar que animal es. Y luego los imitan en el patio.

Actividad 19

Expresa de forma oral rimas a través de una actividad lúdica, siendo puntual

- **Percibe** la rima “Antón Comelón”, observando la rima en un pictograma pegado en la pizarra y escuchándola atentamente.
- **Relaciona** las palabras que rima con las imágenes que las representa observando la imagen y escuchando la palabra.
- **Organiza** el pictograma al colocar las imágenes en el orden que corresponde, pegándolo con Limpiatipo en el espacio correcto.
- **Expresa** de forma oral la rima “Antón Comelón” acompañado del pictograma, realizándolo con un correcto volumen de voz.

Actividad 20

Demuestra originalidad en la técnica: Modelado, mediante el uso de material gráfico plástico, ayudando a sus compañeros.

- **Percibe** al observar una batea con (botella de agua, vasitos, arcilla, vasijas, pañitos, témpera) tapados con una tela, sostiene una puntita de la tela y la levanta a la cuenta de 3.
- **Asocia** los materiales con la lista de materiales que ve en la pizarra, estableciendo la secuencia de acción de la técnica.
- **Ensaya** al mezclar la arcilla con un pequeño vaso con agua y témpera, amasando la combinación.
- **Demuestra originalidad** la técnica: “Modelado”, al realizar diferentes creaciones a partir de su imaginación.

3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc

ANEXOS

Actividad 1

LA CANCIÓN DE LA IGUALDAD- Canal Panda España

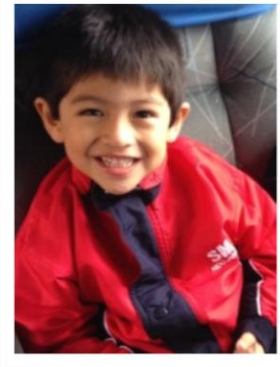
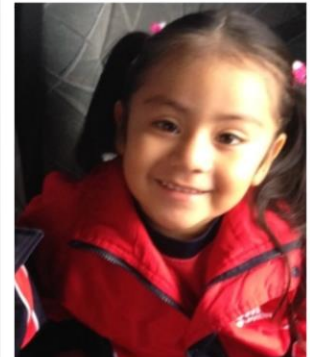
Todos somos iguales
 Todos somos distintos
 me da igual que seas
 pequeño o grande de
 la piel no importa tu
 color no tiene
 importancia tu belleza
 Solamente la del
 interior

Pues tu y yo, pues tu y
 yo. Queremos un
 mundo mejor. Todos
 somos iguales me da
 igual el idioma en que
 me hables, si me hablas
 desde el corazón, si
 eres alto o bajo no me
 importa

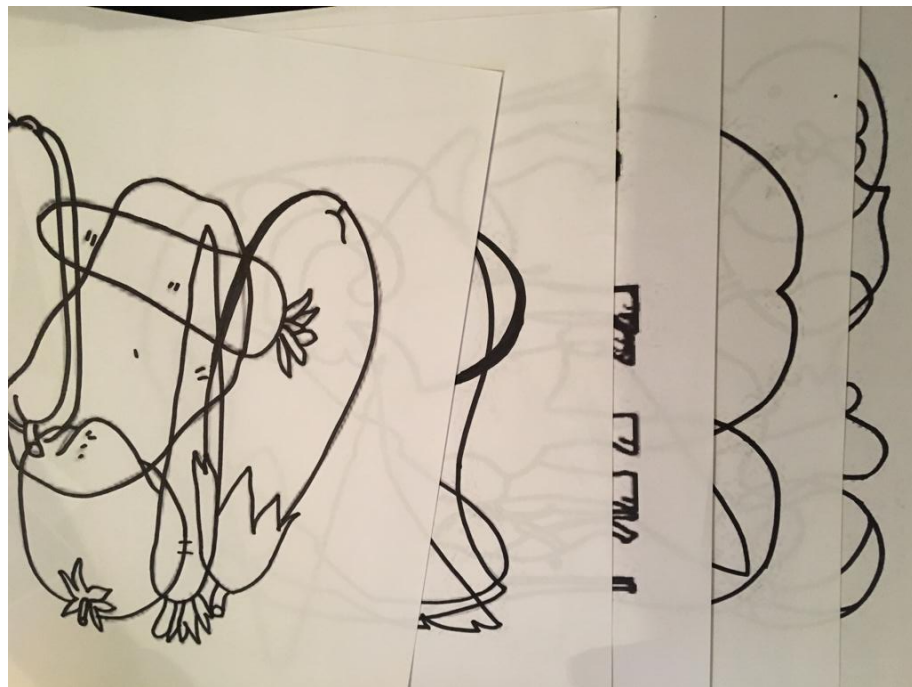
O tengas en el banco
 un millón, Pues tu y
 yo, pues tu y yo.
 Queremos un mundo
 mejor, Pues tu y yo,
 pues tu y yo.
 Queremos un mundo
 mejor



https://www.youtube.com/watch?v=HCSZPO8_B_M



Actividad 2



Actividad 3**LENGUAJE DE LOS ANIMALES- Almendra Gomelsky**

Que te parece si ahora, nos ponemos a escuchar, estos extraños lenguajes que los animales suelen usar; no es ruso francés ni chino, castellano japonés o inglés, lo que usan los animales, cuando contentos quieren conversar

Y el patito dice cuac,
la vaquita dice mu,
la ranita dice croc,
con quien quieres conversar
tun (bis)



<https://www.youtube.com/watch?v=O7Dwi8ShhMM>



<https://goo.gl/images/dPHjav>



<https://goo.gl/images/yQLQjF>



<https://goo.gl/images/GEwRkz>



[google.com/imgres?imgurl=http://www.doudou-shop.com/peluche/peluche-poule-cookie-22-cm-ref-plp15212-new.jpg&imgrefurl=http://www.doudou-shop.com/peluche-poule-cookie-22-cm-pppplp15212-new.htm&docid=uRUJ_q6AN7Mo2M&tbnid=pUM_dmnuTgm80M:&vet=1&w=540&h=604&source=sh/x/im](https://www.doudou-shop.com/peluche/peluche-poule-cookie-22-cm-ref-plp15212-new.jpg)

I.E.I. Señor de la Misericordia



Nombre:

Animales de la Granja

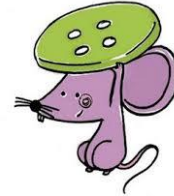


Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja marcando con una X el sonido escuchado.

Actividad 4

DEBAJO DE UN BOTÓN- Toy Cantando

Bajo de un botón ton ton ton
 Que encontró Martín tin tin tin
 Había un ratón ton ton ton
 Hay que chiquitín tin tin tin
 Hay que chiquitín tin tin tin
 Era el ratón ton ton ton
 Que encontró Martín tin tin tin
 Bajo de un botón ton ton ton



[tps://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w](https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w)

<https://goo.gl/images/y95Pcc>



<https://goo.gl/images/foQW9h>



<https://goo.gl/images/aG5R4s>



<https://goo.gl/images/49ichV>



<https://goo.gl/images/ZnNWNw>



<https://goo.gl/images/odLFNQ>



<https://goo.gl/images/vnVx6w>



<https://goo.gl/images/ou5LFA>



<https://goo.gl/images/Mgy1oR>



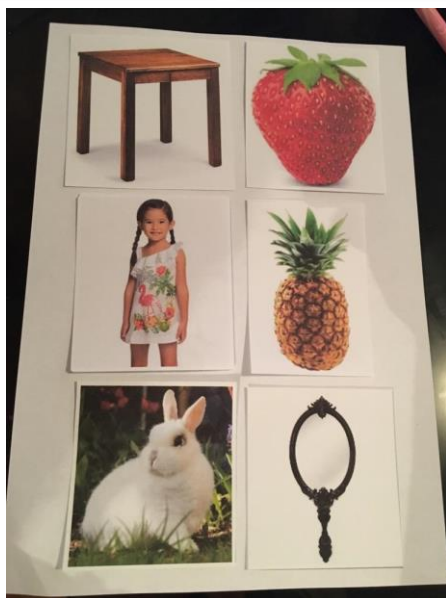
<https://goo.gl/images/wycYz1>



<https://goo.gl/images/ZUeb3t>



<https://goo.gl/images/934K1e>



Actividad 5**SALTAN LOS CONEJITOS - Miss Rosi**

Saltan saltan los conejitos
Mueven mueven sus orejas
largas
Caban la tierra muy presurosos
Cuando escuchan a alguien
llegar
Será mamá, será papá
Tralalalalalalala



<https://www.youtube.com/watch?v=CR8EHIT4dPo>



<https://goo.gl/images/DQ99ym>

Actividad 6

<https://goo.gl/images/p1Cuuk>



<https://goo.gl/images/Nv3gxa>



<https://goo.gl/images/sxq3Hb>



<https://goo.gl/images/9Yc6JF>



<https://goo.gl/images/ucTExH>

<https://goo.gl/images/Uq9usF>

<https://goo.gl/images/Uq9usF>

<https://goo.gl/images/DhSLKn>



<https://goo.gl/images/7aS3xU>

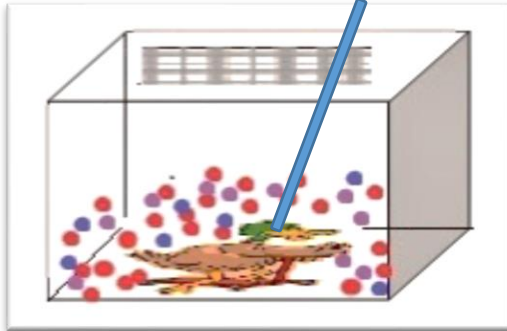
<https://goo.gl/images/6ZUHGC>

<https://goo.gl/images/DYvogh>

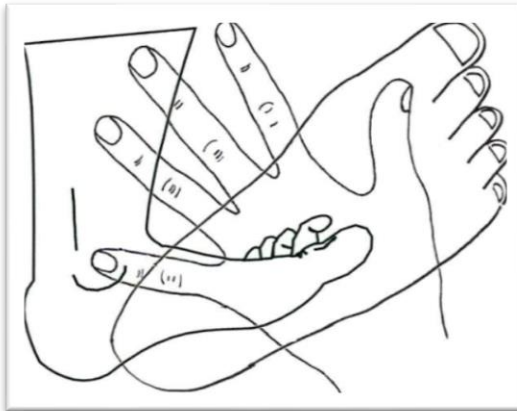
<https://goo.gl/images/F15sjU>

Actividad 7

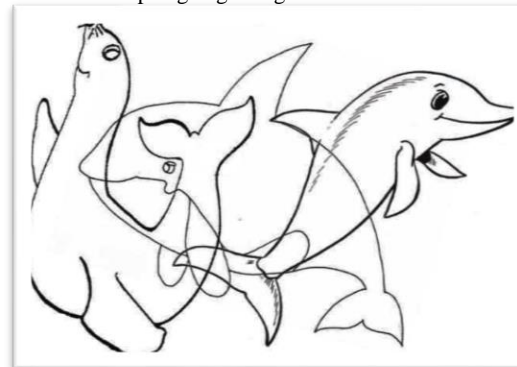
<https://goo.gl/images/uSVFE5>



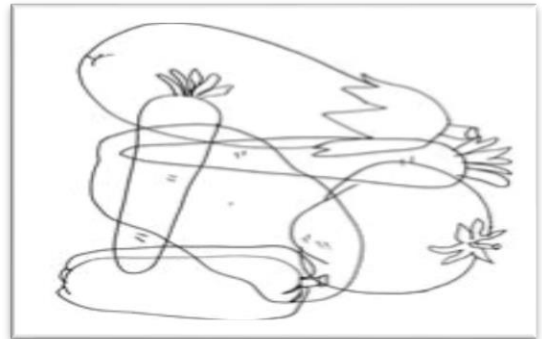
<https://goo.gl/images/tnSnYp>



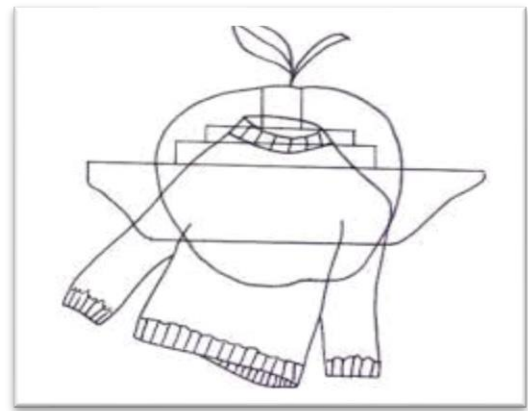
<https://goo.gl/images/dhRVYL>



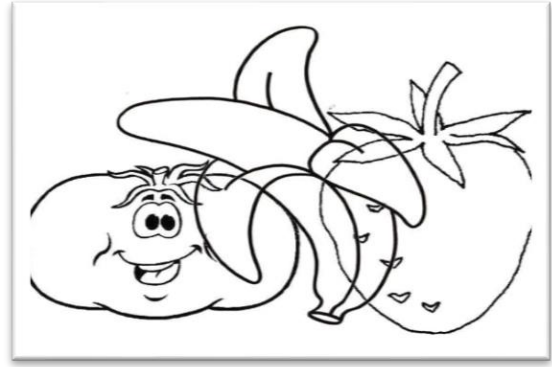
<https://goo.gl/images/eQwYGM>



<https://goo.gl/images/qNUqoY>



<https://goo.gl/images/Qtffpo>



Actividad 8

<https://goo.gl/images/42v8fg>



<https://goo.gl/images/3jAi2P>



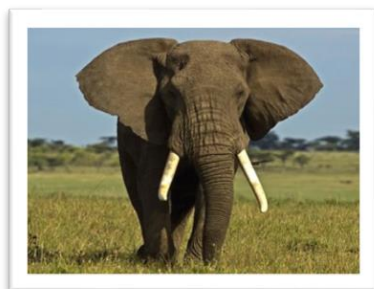
<https://goo.gl/images/RW1Lvf>



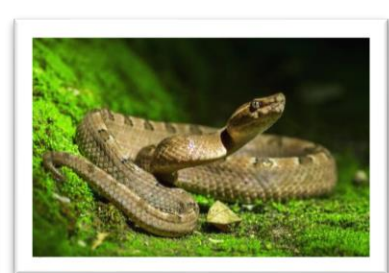
<https://goo.gl/images/SY3fJk>



<https://goo.gl/images/xNp4Bk>



<https://goo.gl/images/pAKLTj>



<https://goo.gl/images/pkVY75>

Actividad 9**CANCIÓN DE LA RIMA - Alberto Luna**

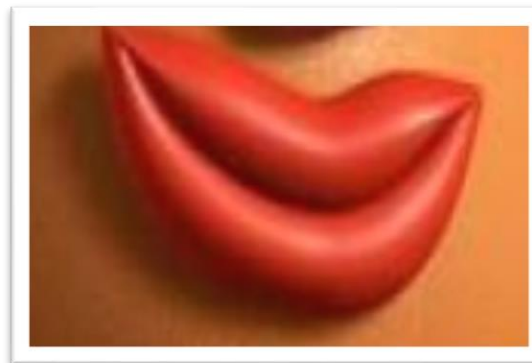
Un calcetín rima con patín
 Una paleta con bicicleta
 Una bota con la pelota
 Una botella con esa estrella
 Camión y avión rima - on
 Jarro y carro rimas son
 El toro y loro oro es
 El dado y soldado ado ha de ser.
 Piña y Niña, ropa y copa
 Taza y casa rimas son
 El caballo con el gallo,
 y el melón con el pelón.
 Que bien rima esta canción.



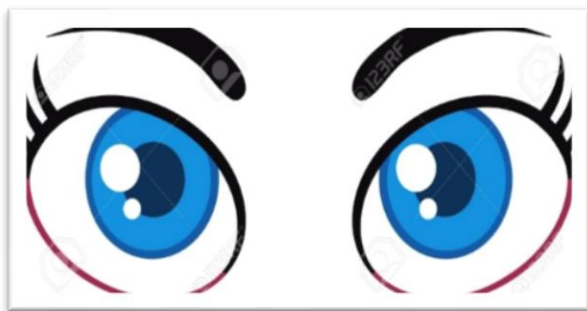
<https://www.youtube.com/watch?v=ZVPJKa3S6KA>



<https://goo.gl/images/i6pk>



<https://goo.gl/images/wqWs>



<https://goo.gl/images/AiQf>

Actividad 10**LA PAPA RENATA- Miss Rosi**

Estaba la papa Renata
 Sentada en un plato de lata
 El cocinero la miró y la papita se asustó
 Renata temblaba de miedo y
 El cocinero con el dedo
 Que no que si que si que no
 De mal humor la amenazó
 Pensaba la papa Renata a
 Hora me pincha y me mata
 Y el cocinero murmuro con
 Esta si me quedo yo
 Renata vio por el rabillo que
 Estaba afilando en cuchillo
 Y tanto tanto se asustó que
 Rodo al suelo y se escondió
 Entonces llegó de la plaza
 La niña menor dela casa
 Mientras buscaba su yoyó
 A la papita encontró.
 Y puso a la papa Renata
 Sentada en un plato de lata
 Rabito verde le creció
 Esta canción se terminó.

https://youtu.be/5x_giQ0PV-w



<https://goo.gl/images/L6U6K1>



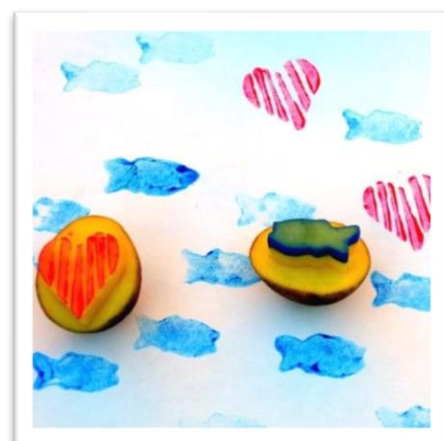
<https://goo.gl/images/Bvhbt>



<https://goo.gl/images/Hmnwd>



<https://goo.gl/images/g7QU>



<https://goo.gl/images/gckDa>

Actividad 11

<https://goo.gl/images/kGVn>

MI PERRITO MOTI

Mi perrito moty
 Parece una motita de algodón
 Sus ojos dos pasitas
 Y su nariz de un guindón
 Le gusta comer dulces
 Mi perrito es un glotón
 Juega conmigo a la pelota
 Es alegre y juguetón.

<https://youtu.be/aImig3DZ4>



<https://goo.gl/images/SJRL>



<https://goo.gl/images/Zycpw>



<https://goo.gl/images/hi4kG>
V

Actividad 12



<https://goo.gl/images/Xq11>



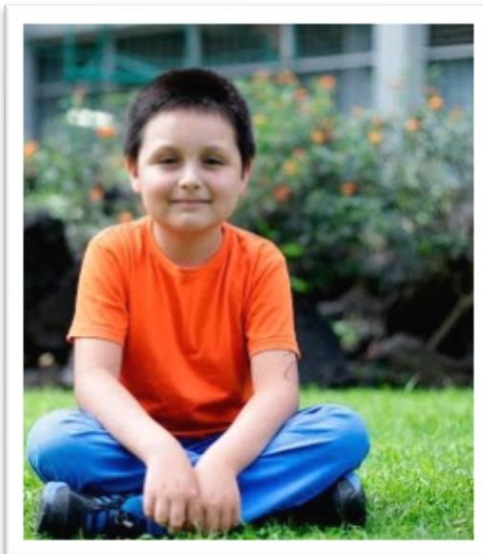
<https://goo.gl/images/WcPh7>



<https://goo.gl/images/PZuFS>



<https://goo.gl/images/9Lxuo>



<https://goo.gl/images/qppU1>

Actividad 13**EL PERRO BOBBY**

El perro Bobby se molestó
 porque le pise la cola y le dolió
 a la guau guau guau guau
 porque le pise la cola y le dolió

El gato Felix se molestó
 Porque le pise la cola y le dolió
 A la miau miau a la miau miau
 Porque le pise la cola y le dolió

La vaca Flora se molestó
 Porque le pise la cola y le dolió
 A la mumu a la mumu

Porque le pise la ola y le dolió
 El pato Donal se molestó

Porque le pise la cola y le dolió
 A la cua cua a la cua cua
 Porque le pise la cola y le dolió

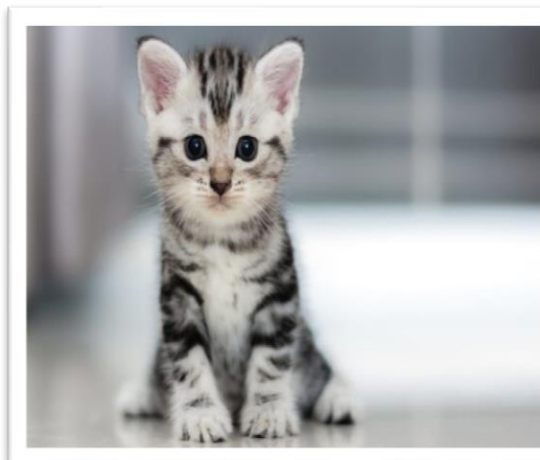
El cerdo Porquy se molestó
 Porque le pise la cola y se
 molestó

A la oin oin a la oin oin
 Porque le pise la cola y le dolió.

<https://youtu.be/frcxs2-vi5U>



<https://goo.gl/images/GwexXr>



<https://goo.gl/images/ATmcrw>



<https://goo.gl/images/PxkAS>

Actividad 14

Diálogo



<https://goo.gl/images/SJRL>



<https://goo.gl/images/yFRp4x>



<https://goo.gl/images/KC83>



<https://goo.gl/images/k2Fpfw>



<https://goo.gl/images/aLgSNt>



<https://goo.gl/images/M9FNRQ>



<https://goo.gl/images/qTiD4>

Tengo mucha hambre, mi mamita me ha enviado a comprar mi rica y especial comidita, ya que todos mis alimentos terminan en ON, por ejemplo, yacón, Jamón, ratón. Pero como yo tengo muchísima hambre, ustedes me tienen que ayudar a poner más alimentos en mi lista, para que este súper feliz. ¿Me pondrás ayudar?



<https://goo.gl/images/qcAXQS>



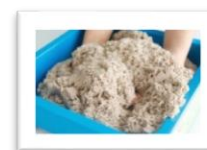
<https://goo.gl/images/pRSx8M>

Actividad 15

Saco una manita, la hago bailar, la cierro la abro y la vuelvo a guardar
 guardar
 Saco la otra mano, la hago bailar, la acierro la abro y la vuelvo a guardar
 guardar
 Saco las dos manos las hago bailar, las acierro las abro y las vuelvo a guardar
 guardar
 A mis manos, a mis manos, yo las muevo y las paseo, y las paseo
 A mis manos, a mis manos, yo las muevo y las paseo haciendo así.
 Haciendo ruido y poco ruido golpeamos los pies, las manos también.
 Haciendo ruido y mucho ruido golpeamos los pies las manos también
 Había una vez una mano, que subía bajaba y subía
 que si estaba contenta bailaba, y si estaba triste se escondía
 Había una vez otra mano, que sacudía, sacudía y sacudía
 que si estaba contenta bailaba y si estaba triste se escondía.
 Había una vez dos manos, que aplaudían, aplaudían,
 aplaudían que si estaban contentas bailaban
 y si estaban tristes se escondían
 Pongo una mano aquí, pon una mano allí
 sacudo sacude sacude y ahora bailo el cha-cha-cha.
<https://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/letras-de-canciones/canciones-popurri-de-las-manos.html>
 Pongo una mano aquí, pongo una mano allí
 sacudo, sacudo, sacudo y ahora bailo el cha-cha-cha.
 Pongo mi cabeza aquí, pongo mi cabeza allí.
 sacudo, sacudo, sacudo y ahora bailo el cha-cha-cha, cha-cha-cha.



<https://goo.gl/images/YZ4Txd>



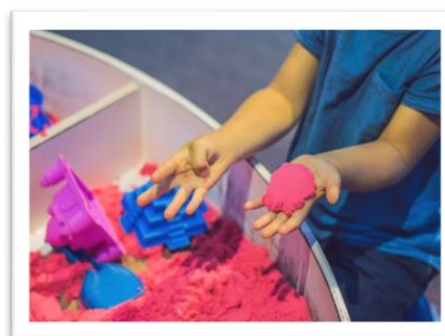
<https://goo.gl/images/pZQDbH>



<https://goo.gl/images/i9nXyU>



<https://goo.gl/images/enp>

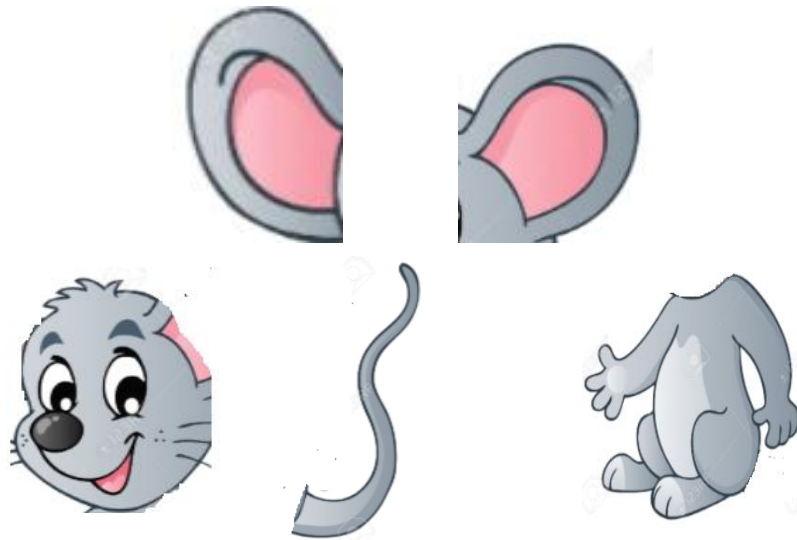


<https://goo.gl/images/cZR37p>

Actividad 16



<https://goo.gl/images/ApzqK>



Actividad 17



<https://goo.gl/images/nc8Jo>



<https://goo.gl/images/urgc>



<https://goo.gl/images/cyA3>



<https://goo.gl/images/g9c5qy>

Actividad 18

<https://goo.gl/images/iPim>

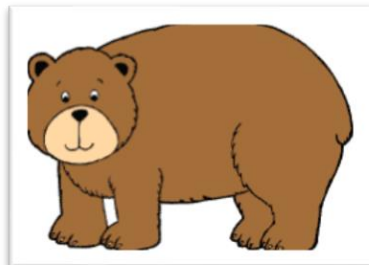


<https://goo.gl/images/YevCFQ>



<https://goo.gl/images/nZ3c>

<https://goo.gl/images/yE>

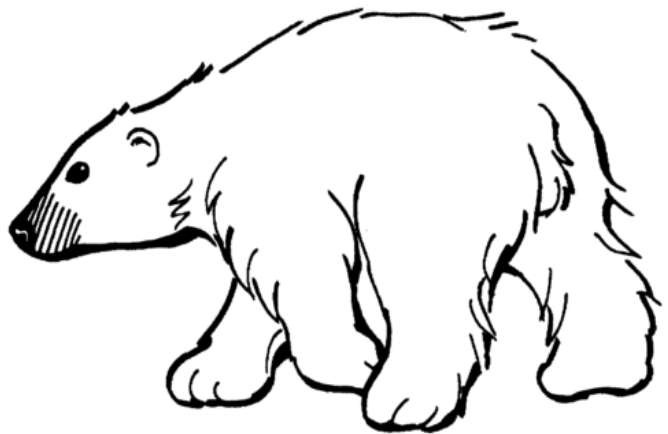
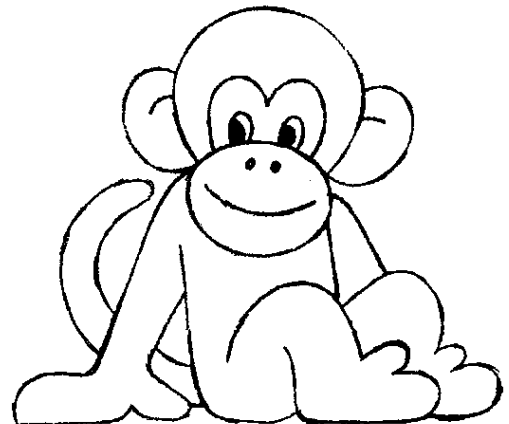


I.E.I. Señor de la Misericordia

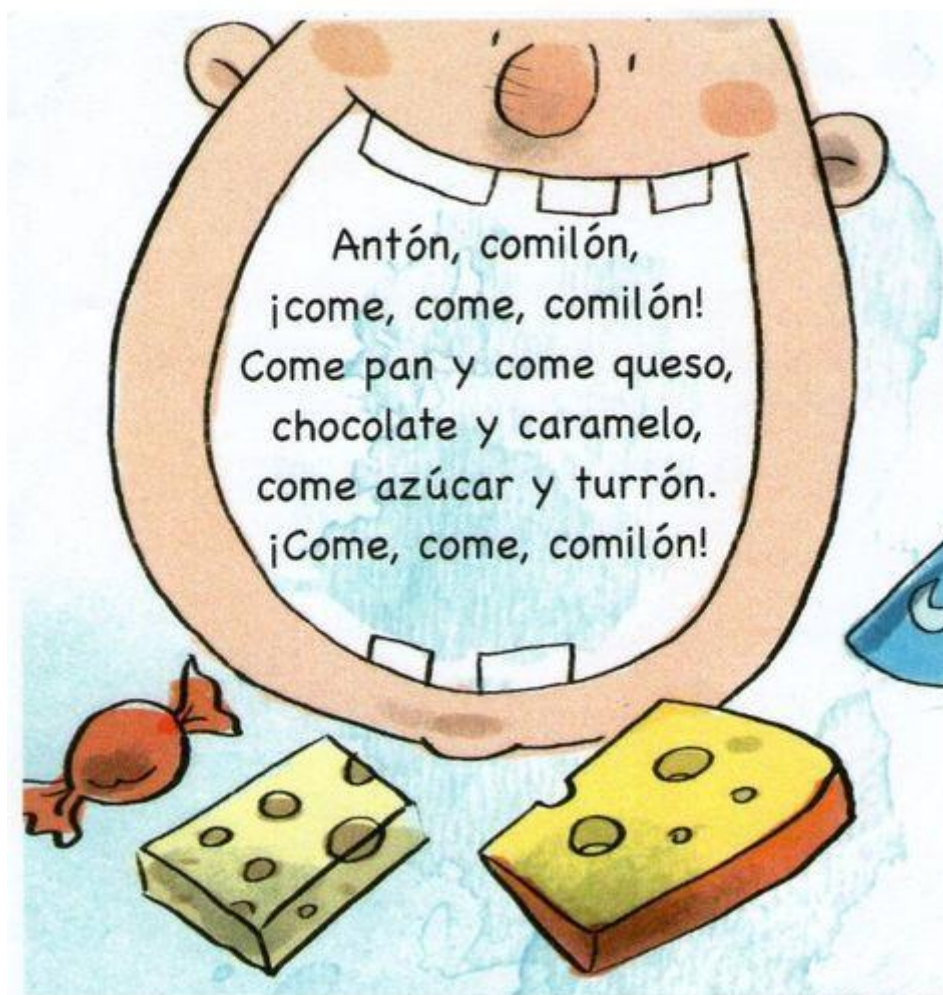


Nombre:

Sonidos onomatopéyicos: Animales Salvajes



Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales coloreando el animal que escucha.

Actividad 19RIMA DE ANTÓN COMELÓN

<https://goo.gl/images/H3nND>

Actividad 20



<https://goo.gl/images/JGZk>

<https://goo.gl/images/hgFX>



<https://goo.gl/images/8Nf8>

<https://goo.gl/images/Nr5c>



<https://goo.gl/images/9svh>

<https://goo.gl/images/oYL>

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad

Actividad 1

Rúbricade Evaluación	
Descriptor de calidad	Calificación
3. Expresa en forma oral todas (4) sus características físicas	A
2. Expresa en forma oral algunas (2-3) de sus características físicas	B
1. Expresa en forma oral una o ninguna de sus características físicas	C

3.2.2. Unidad de aprendizaje 2 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 4		
1. Institución educativa: Señor de la Misericordia 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: Verde 5. Área: Comunicación 6. Título Unidad: Puedo hacerlo solo 7. Temporización: Del 20 de Junio al 21 de Julio del 2019 8. Profesor(a): María Cieza Delgado		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<u>II BIMESTRE:</u> Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Descripción Oral: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Situaciones cotidianas</i> • <i>Personajes</i> • <i>Juegos verbales</i> • <i>Poesía</i> Lee diversos tipos de textos en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> • Percepción auditiva: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sonidos onomatopéyicos Musicales</i> • <i>Memoria visual</i> Crea proyectos desde los lenguajes artísticos <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas Gráfico Plásticas <ul style="list-style-type: none"> • <i>Modelado</i> • <i>Dactilopintura</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma oral de las características de personajes mediante la observación y el diálogo. • Expresión en forma oral de situaciones cotidianas a través de juegos lúdicos. • Expresión en forma oral poesías actividad lúdica (agregale uno más). • Discriminación de sonidos a través de la audición de sonidos musicales. • Identificación de una figura mediante la memorización de las imágenes que se presentan. • Demostración de originalidad en la técnica modelado y dátilo pintura mediante la elaboración de objetos.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
COMPRENSIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Discriminar • Identificar EXPRESIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Expresar PENSAMIENTO CREATIVO: <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar originalidad 		VALOR: RESPONSABILIDAD .Actitudes: <ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual • Cumplir con las tareas VALOR: RESPETO .Actitudes <ul style="list-style-type: none"> • Asumir las normas de convivencia • Escuchar con atención VALOR: SOLIDARIDAD .Actitudes <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a sus compañeros • Compartir lo que se tiene

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

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

Actividad 1 (45 minutos)

Expresar en forma oral las características físicas de los personajes mediante la observación de fotografías y el diálogo, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Percibe al títere “Lolita” la cual se presenta, se describe aludiendo de que es muy bella, rubia, alta y joven, responde. ¿Qué hizo Lolita? ¿De qué nos habló Lolita? ¿Por qué creen que Lolita se está describiendo de esa manera?

Proceso

- Percibe observando imágenes de diferentes niños que se encuentran pegadas en la pizarra.
- Relaciona las características de algunos personajes (niños o niñas) con características que él posee y levanta la mano si desea participar. (Por ejemplo, la niña tiene el cabello corto y yo también tengo el cabello corto, etc.)
- Organiza sus ideas para mencionar la característica del personaje que le tocó a su grupo.
- Expresa de forma oral una de las características físicas del personaje que le tocó, sin repetir las que mencionan sus compañeros del grupo.
-

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral las características físicas de los personajes mediante la observación de la fotografía que elige.
- Metacognición: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Fue fácil o difícil expresar oralmente las características de los personajes?
- Tránsito: Expresa tus características físicas en clase de arte y construye tu muñeco articulado

Actividad 2 (45 minutos)

Identificar una figura mediante la memoria visual de las imágenes de útiles escolares que se presentan mediante la memorización del material concreto, ayudando a sus compañeros.

Inicio

- Juega “veo, veo”: Levanta la mano para participar y cada uno responde a la pregunta: ¿Qué has visto dentro del aula? Sin repetir lo que dijeron los demás compañeros. ¿Alguno repitió el mismo objeto?

Proceso

- Percibe las indicaciones que se les da para que estén atentos a la memorización de los útiles escolares que se les presenta, para luego recordar cómo se llama lo que han visto y mencionándolos en el mismo orden.
- Reconoce los útiles escolares observando las diferentes características (Ej. El cuaderno es rectangular, el lápiz es largo, el libro es grueso, etc.)
- Relaciona los útiles escolares que observa en las imágenes con los que tiene en su cartuchera y levanta cada uno cuando se menciona (Ej. Cuando se menciona el lápiz, levanta su lápiz, cuando se menciona el tajador, levanta su tajador, etc.) el primero en sacar el útil correcto gana un punto para su mesa.
- Identifica el útil escolar por el cual se le pregunta, recordándolo según el orden antes mencionado.

Salida

- Evaluación: Identifica una figura mediante la memorización de las imágenes de útiles escolares (cuadernos, libros, cartucheras, colores) señalando cuando se le pregunte ¿Dónde está la cartuchera?
- Metacognición: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo has hecho? ¿Qué imágenes has memorizado? ¿Te fue fácil descubrir el lugar donde estaban?
- Transferencia: En casa juega con sus papás a memorizar imágenes.

Actividad 3 (45 minutos)

Discriminar sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja, a través de la audición de material audiovisual, escuchando con atención.

Inicio

- Sentado en asamblea, canta la canción “El sonido de los animales”, luego comenta de qué trata la canción ¿Los animales se comunican igual que las personas? ¿Cómo hacen los animales para comunicarse? ¿Todos realizan los mismos sonidos?

Proceso

- Percibe una caja mágica que contiene títeres de los animales de la granja (vaca, oveja, gallina, chanco), destapan la caja contando hasta tres, descubren que animales son y eligen uno de su preferencia.
- Compara los sonidos onomatopéyicos de los animales que escuchan en el audio, levantando el títere al que le corresponde.
- Elige el criterio diferenciador agrupándose con sus compañeros de acuerdo al sonido que se reproduce en el sitio establecido, sentándose en las mesas de los grupos de (vaca, veja, gallina, chanco y caballo)
- Discrimina los sonidos onomatopéyicos al emitir el sonido y diferenciar si el grupo de las gallinas suena igual que el de los chancos (vaca-oveja)

Salida

- Evaluación: Discrimina sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja coloreando al animal que escuchan en una hoja de aplicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Discriminaste los animales de los animales? ¿Cuáles corresponden a la (vaca, oveja, gallina y cerdo)?
- Trasferencia: En la clase de ciencia y ambiente reconoce a los animales según su sonido onomatopéyico.

Actividad 4 (45 minutos)

Expresar en forma oral la poesía del día de la madre mediante actividades lúdicas, escuchando con atención.

Inicio

- Observa diversas imágenes de mujeres haciendo tareas de casa pegadas en la pizarra y comenta cada uno de manera personal respondiendo a las preguntas. ¿Qué ven en la imagen? ¿Qué está haciendo? ¿A quién le recuerda? ¿Qué celebramos este mes?

Procesos

- Percibe al escuchar la poesía por el día de la madre que se encuentra pegada en la pizarra (poesía con gráficos).
- Relaciona al observar las cartillas (formas para recitar) dando ideas al levantar su mano, respetando el turno de los demás.
- Organiza las ideas al escoger imágenes de las acciones que va a declamar en su poesía.
- Expresa de forma oral la poesía, al exponer frente a sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Expresar de forma oral la poesía recitándola individualmente.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Cómo has expresado tu poesía? ¿Les fue fácil o difícil? ¿Para quién era la poesía? ¿Que decía tu poesía?
- Trasferencia: En casa recita la poesía a tu mamita.

Actividad 5 (45 minutos)

Demostrar originalidad al modelar los medios de comunicación utilizando material gráfico plástico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Canta y baila al ritmo de la canción el telefonito (<https://www.youtube.com/watch?v=4hJ9ExkUJFA>) y comenta ¿Qué utiliza la niña para comunicarse? ¿Tienes teléfonos en sus casas? ¿Qué otros medios utilizas o tus papás para comunicarse con otras personas?

-

Proceso

- Percibe los medios de comunicación observando la lámina que está pegada en la pizarra.
- Asocia los medios de comunicación que están en la lámina y los separar de los demás objetos que se encuentran en las cajas. Cada niño selecciona solo uno.
- Ensaya formas modelando con la plastilina el medio de comunicación que escogió
- Demuestra originalidad en la producción de medios de comunicación utilizando diversos colores de plastilina.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad en la elaboración de los medios de comunicación elegido utilizando diversos colores de plastilina.
- Metacognición: ¿Qué técnica realizaste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué pasos seguiste para modelar? ¿Te fue fácil? ¿Qué elementos usaste?
- Trasferencia: En casa enséñales a tus papitos tu obra de arte y cuéntales como lo hiciste.

Actividad 6 (45 minutos)

Expresar en forma oral las características de los personajes del cuento: Ricitos de oro mediante el diálogo, escuchando con atención.

Inicio

- Escucha la canción Osito Gominola y baila libremente al ritmo de ella (https://www.youtube.com/watch?v=heL_ZfSpxPY) y responde: ¿De quién se habla en la canción? ¿Qué personaje es el protagonista de la canción? ¿Cómo te imaginas que es el osito?

Proceso

- Percibe escuchando la narración del cuento Ricitos de Oro (<https://www.youtube.com/watch?v=ioXazC6HNkI>).
- Relaciona las características de los personajes del cuento (los ositos) al observar y mencionar las semejanzas y diferencias entre los personajes del cuento con ayuda de las imágenes de los ositos. (Por ejemplo, el oso grande es el papá, la osa mamá es mediana, el oso pequeño es el hijito).
- Organiza sus ideas para describir las características de los personajes, mencionando cuatro características físicas.
- Expresa de forma oral las características de uno de los personajes que le tocó por mesa. (por ej. A la mesa uno le tocó a la mamá osa, y los niños de esa mesa describen solo a la mamá osa).

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral la descripción de cuatro características físicas de un personaje que más les gustó del cuento Ricitos de Oro,
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Te gustó expresar las características de los personajes? ¿Te fue fácil o difícil expresar las características de los personajes del cuento? ¿Cómo lograste superar tu dificultad? ¿Lograste expresar las características frente a tus compañeros?
- Trasferencia: Juega en casa a describir a su papá o mamá mencionando sus características físicas.

Actividad 7 (45 minutos)

Identificar las imágenes en la memoria visual mediante la memorización de material gráfico, compartiendo lo que se tiene.

Inicio

- Canta y baila al ritmo de la canción la gallina cocinera (<https://www.youtube.com/watch?v=ImDYTyADk5c>) y comenta: ¿Qué hacía la gallina? ¿Para quiénes cocinaba la gallina? ¿Qué palabras de canción tenían el mismo sonido final?

Proceso

- Percibe las indicaciones para realizar el juego “Master chef” preparando papa a la huancaína, todos los niños reciben una imagen, excepto el chef, este niño deberá agregar ingredientes en su lista ordenando sus imágenes que encuentra con las imágenes de la pizarra. Esta actividad se realiza por grupos, es decir cada grupo tendrá un chef.
- Reconoce las imágenes que está en la pizarra con las imágenes que tienen sus compañeros, eligiendo una, para agregar otro ingrediente, cambia de chef y este deberá agregar uno que sea igual a la imagen del ingrediente mostrado anteriormente.
- Relaciona las imágenes que tiene en su mesa con las que están en la pizarra y levanta su mano para poder participar.
- Identifica las imágenes que has visto en la pizarra y menciona la imagen del ingrediente correcto.

Salida

- Evaluación: Identifica las imágenes en la memoria visual ordenando correctamente los ingredientes diferentes a las que ya mencionó anteriormente.
- Metacognición: ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué pasos siguieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Recuerdas que imágenes había? ¿Qué imágenes se repetía? ¿Te fue fácil o difícil identificar las imágenes de la memoria?
- Tránsito: Realiza con tu familia el juego del master Chef.

Actividad 8 (45 minutos)

Discriminar sonidos onomatopéyicos de los animales marinos a través de material audiovisual, compartiendo lo que se tiene.

Inicio

- Realiza el canta juego Marinero se fue a la mar (<https://www.youtube.com/watch?v=jD4-07q-vm4>) y comentan: ¿Alguna vez has ido al mar? ¿Qué podemos encontrar en él? ¿Cómo se les dice a los animales que viven en el mar? (animales marinos)

Proceso

- Percibe observando y escuchando atentamente el video de los animales marinos para niños- Sonidos onomatopéyicos (<https://www.youtube.com/watch?v=AndIC7-A5Zo>).
- Compara los sonidos que escuchó en el video con los sonidos de otros animales que ya conoce (escuchan un audio con sonidos onomatopéyicos de la granja) dándose cuenta que los sonidos de los animales son muy distintos.
- Elige el criterio diferenciador al seleccionar un animal marino de su preferencia de entre las cartillas que se han colocado por mesas.
- Discrimina el sonido onomatopéyico de su animal marino levantando el animalito cada vez que lo escuche.

Salida

- Evaluación: Discrimina el sonido de los animales coloreando a los animales marinos que oiga en la hoja de aplicación
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Conocían estos sonidos de estos animales? ¿Recuerdan cómo hace la ballena, el delfín? etc.) ¿Te fue fácil discriminar los diferentes sonidos? ¿Cómo superaste tu dificultad?
- Tránsito: Comenta en casa cómo hacen los animales que viste hoy

Actividad 9 (45 minutos)

Expresar de forma oral la poesía “Vamos a la escuela” mediante la verbalización colectiva, cumpliendo con las tareas.

Inicio

- Escucha al títere Pepito el cual comenta sobre su escuela (Que es muy divertida, que ahí tiene muchos amigos, que su maestra es muy buena, etc), luego responde a las preguntas que hace Pepito: ¿Cómo es tu Nido? ¿Tienes muchos amigos? ¿Cómo es tu maestra? ¿Cómo crees que estarías si no vinieran al nido?

Proceso

- Percibe la poesía “Vamos a la escuela” al escuchar y observa el pictograma.
- Relaciona cada oración del pictograma con las imágenes de venir al nido levantando una paleta de carita feliz o triste al término de cada oración.
- Organiza sus ideas para declamar la poesía observando los gráficos que la acompañan.
- Expresa oralmente la poesía “Vamos a la escuela” frente a sus compañeros con la ayuda de las imágenes.

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral la poesía "Vamos a la Escuela" observando la poesía y repitiendo en coro lo que escucha
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te gustó la poesía? ¿Te fue fácil o difícil expresar oralmente la poesía? ¿Cómo superaste tu dificultad?
- Trasferencia: Recita la poesía en casa con ayuda de tus papis

Actividad 10 (45 minutos)

Demostrar originalidad en la técnica: Modelado sobre el personaje del cuento “El elefante Elmer de colores” utilizando material gráfico plástico, compartiendo lo que se tiene.

Inicio

- Arma el rompecabezas de una pelota de muchos colores. Luego responde a las preguntas: ¿Qué han armado? ¿Qué imagen es? ¿Qué colores tenía?

Proceso

- Percibe el cuento “El elefante Elmer de colores” acompañado de imágenes
- Asocia la foto de Elmer y sus colores con las cartillas de colores que están pegadas en la pizarra.
- Ensaya formas modelando con la plastilina a Elmer el personaje principal del cuento
- Demuestra originalidad al modelar la imagen del elefante utilizando diversos colores de plastilina.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad modelando un animal de su preferencia utilizando diversos colores de plastilina.
- Metacognición: ¿Qué has realizado en la clase? ¿Qué técnica has realizado? ¿Qué materiales has utilizado? ¿Te fue fácil? ¿Qué dificultades has tenido?
- Trasferencia: Muestra en casa a tus papás lo que han realizado en el aula y coméntales como lo hiciste.

Actividad 11 (45 minutos)

Expresa en forma oral las características de situaciones cotidianas mediante el dialogo sobre las láminas, cumpliendo con las tareas.

Inicio

- Escuchan la historia de Juanito, luego responde a la pregunta: ¿Qué hace Juanito? ¿En qué momento lo hace? ¿Qué hacen antes de venir al colegio? ¿Tiene algo que ver la historia de Juanito con lo que hacen en su casa antes de ir al colegio?

Proceso

- Percibe situaciones diarias en láminas y responde: ¿Qué ves en la imagen? ¿Qué hace el niño?
- Relaciona las situaciones diarias que se les presentó en la lámina con sus experiencias y las comenta con sus amigos de su mesa.
- Organiza sus ideas colocando en orden su rutina diaria pegando en la pizarra las imágenes que encuentra en su mesa. (Sale uno por mesa y así hasta que todos hayan participado).
- Expresa de forma oral las situaciones cotidianas de forma individual mencionándola frente a sus compañeros.

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral las características de situaciones cotidianas mediante un juego de roles.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil expresar oralmente tu rutina?
- Trasferencia: En casa observa si los miembros de su familia realizan la misma rutina, luego coméntales cuál es la rutina que conociste en el nido

Actividad 12 (45 minutos)

Identificar el elemento que falta en la memoria visual mediante la memorización de material gráfico, asumiendo las normas de convivencia.

Inicio

- Canta la canción “periquita” y luego comenta: ¿Qué canción cantaste? ¿Cuál fue el orden? ¿Puedes decir el orden correcto? ¿Qué le faltó a la canción?

Proceso

- Percibe las cajas de cartones con imágenes del orden del correcto del lavado de manos, para luego recordar las imágenes.
- Reconoce las imágenes que ha observado en las cajas de cartón, mencionando sus características.
- Relaciona las imágenes del cartón con el lavado de manos.
- Identifica la imagen que falta en la caja de cartón recordando el orden que se le dijo anteriormente.

Salida

- Evaluación: Identifica el elemento que falta mencionando el nombre de la imagen que le falta al cartón en una nueva secuencia.
- Metacognición: ¿Qué hiciste hoy? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cuál es el orden de las imágenes? ¿Identificaste que imagen faltaba? ¿Fue fácil o difícil identificar el elemento que faltaba?
- Trasferencia: En el momento de ir a lavarse las manos para tomar la lonchera seguir el orden de las imágenes aprendidas para un correcto lavado de las manos.

Actividad 13 (45 minutos)

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de los animales salvajes mediante la audición de material audiovisual, escuchando con atención.

Inicio

- Arma un rompecabezas de los animales salvajes luego comenta: ¿Qué animales han armado? ¿Cuál es el nombre de cada uno de ellos? ¿De qué tamaño es? ¿Puedes imitar el sonido de estos animales?

Proceso

- Percibe las imágenes de los animales salvajes e intenta recordar el sonido que emite, luego escucha el audio del sonido de estos animales.
- Compara los sonidos que ellos emite con el sonido que escucha en el audio presentado.
- Elige la forma de agruparse con sus compañeros al escuchar el mismo sonido que emite (grupo de: león, lobo y el mono).
- Discrimina de los sonidos de los animales en el audio y levanta la imagen correcta, según las cartillas que tenga.

Salida

- Evaluación: Discrimina los sonidos onomatopéyicos de los animales salvajes escuchando el audio y coloreando la imagen correcta en la ficha de aplicación.
- Metacognición: ¿Qué sonidos de animales salvajes has escuchado? ¿Fue fácil discriminar su sonido? ¿Cómo lograste diferenciar el sonido que emiten esos animales?
- Trasferencia: En la visita al zoológico imita el sonido de los animales salvajes juntos con ellos.

Actividad 14 (45 minutos)

Expresar oralmente la poesía “Mi bandera” mediante una actividad lúdica, cumpliendo con las tareas.

Inicio

- Busca la imagen correcta entre los bloques lógicos y lo coloca dentro del contorno dibujado en la pizarra. Luego comenta. ¿Qué has visto en la pizarra? ¿Qué buscaste dentro de los bloques lógicos? ¿Qué encontraste? ¿Qué pueden hacer con la bandera?

Proceso

- Percibe las imágenes de la poesía “Mi bandera” que están pegada en la pizarra para que luego lo declama frente a sus compañeros.
- Relaciona las imágenes de la poesía con la bandera y sus colores con el texto escrito.
- Organiza las imágenes en el orden correcto en el que se va a declamar en sus respectivos grupos de mesa.
- Expresa de forma oral saliendo al frente por grupos a declamar la poesía “Mi bandera” mostrando las imágenes correctas al declamar.

Salida

- Evaluación: Expresa oralmente la poesía “mi bandera” al recitarla individualmente ayudándose de las imágenes.
- Metacognición: ¿Qué han aprendido? ¿Qué imágenes ha visto? ¿Cómo se llama su poesía? ¿Fue fácil expresar oralmente la poesía? ¿Puedes expresarla solo?
- Trasferencia: Llevan su bandera a su casa y recitan la poesía sus papás.

Actividad 15 (45 minutos)

Demostrar originalidad en la técnica dactilopintura mediante el uso de material gráfico plástico, compartiendo lo que tiene.

Inicio

- Juega al tesoro escondido, y responde a las preguntas ¿Qué objetos encontraste? ¿Para qué sirve? ¿Qué puedes hacer con estos materiales?

Proceso

- Percibe los materiales que va usar en su trabajo mencionando los nombres (mandil, témpera, envases y cartulina).
- Asocia con que partes de su cuerpo va a trabajar señalando la imagen de la parte de su cuerpo que va emplear (cartillas, mano, pie, cabeza).
- Ensaya la técnica gráfico plástica levantando su dedo índice mediante la canción “mi dedito” para calentar.
- Demuestra originalidad decorando su trabajo de dactilopintura, al pintar la cartulina de forma libre.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad en la técnica dactilopintura eligiendo la figura que más le guste pintándola y luego comparte la experiencia con sus compañeros.
- Metacognición: ¿Qué técnica realizaste hoy? ¿Qué pasos realizaste para lograr la técnica dactilopintura? ¿Cómo lo hiciste? ¿Te gustaría realizar otro día la misma técnica?
- Trasferencia: Lleva tu obra de arte a tu casa y comenta a tus papitos como lo hiciste, detalla paso a paso la elaboración de su trabajo.

Actividad 16 (45 minutos)

Expresar de forma oral la descripción de situaciones cotidianas al despertar mediante la observación y verbalización de cartillas, ayudando a sus compañeros.

Inicio

- Recibe la visita del títere “Lolita” la cual les comenta que debe ir al colegio, luego responde: ¿Qué le pasó a Lolita?, ¿Adónde tenía que ir?, ¿Debe Lolita asistir en pijama al colegio? ¿Qué debió hacer Lolita para no salir al colegio como estaba?

Proceso

- Percibe las cartillas sobre las situaciones cotidianas que se deben realizar antes de ir al colegio:
1.Rezar, 2.lavarse la cara, 3.lavarse los dientes 4.cambiarse, 5.desayunar.
- Relaciona las situaciones cotidianas de las cartillas con las acciones que realiza en casa y levanta la paleta de carita feliz si lo hace y carita triste si no lo hace cuando vea la imagen que se le muestra.
- Organiza sus ideas para expresar su situación diaria ordenando las cartillas en su mesa.
- Expresa de forma oral su rutina diaria antes de ir al colegio.

Salida

- Evaluación: Expresa en forma oral la descripción de la situación que más le gusta de entre las cartillas.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué materiales usaste? ¿Fue fácil o difícil expresar la descripción de situaciones cotidianas?
- Trasferencia: Expresa antes de salir al recreo, otra de tus rutinas diarias

Actividad 17 (45 minutos)

Identificar figuras iguales en el juego de memoria mediante la memorización de material gráfico, siendo puntual.

Inicio

- Canta y baila al ritmo del baile de la fruta (<https://www.youtube.com/watch?v=FPZhCp5pOFE>) luego responde: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué frutas se mencionan en la canción? ¿Comiste alguna de ellas? ¿Qué frutas diferentes a las mencionadas has probado?

Proceso

- Percibe las imágenes grandes de 3 frutas: plátano, manzana y fresa observando las imágenes pegadas en la pizarra.
- Reconoce las frutas (plátano, manzana y fresa) mencionando sus nombres y señalando las parejas de estas frutas.
- Relaciona las frutas al encontrar sus pares y señalar en la pizarra que fruta has encontrado.
- Identifica las figuras iguales al mencionar que frutas han encontrado en el juego de memoria.

Salida

- Evaluación: Identifica las figuras iguales realizando un nuevo juego de memoria con sus compañeros.
- Metacognición: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Fue fácil o difícil identificar las figuras iguales? ¿Cómo superaste tu dificultad?
- Trasferencia: Juega en casita junto con sus papás el juego memoria.

Actividad 18 (45 minutos)

Discriminar sonidos onomatopéyicos animales domésticos a través de la audición de recursos audiovisuales, escuchando con atención.

Inicio

- Canta la canción “Juguemos en el campo con los animalitos” (<https://www.youtube.com/watch?v=gmXgH-qXFGE>), luego responde: ¿Qué animales se mencionan en la canción? ¿Has visto alguno de ellos? ¿En dónde? ¿Sabes que sonido emiten?

Proceso

- Percibe las imágenes de los animales domésticos: perro, gato, loro.
- Compara los sonidos onomatopéyicos de estos animales escuchándolos a través de la canción juguemos en el campo.
- Elige el animal que más le guste e imita su sonido.
- Relaciona los animales que ha visto y escuchado hoy con los que ya vio anteriormente en casa o en el parque y lo comparte con sus compañeros.
- Discrimina el sonido onomatopéyico de los animales domésticos imitando después de cada audio el sonido de los animales domésticos.

Salida

- Evaluación: Discrimina el sonido onomatopéyico de los animales domésticos mencionando el nombre de cada animal al escuchar su sonido.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Lograste reconocer algún animal?
- Trasferencia: Comparte en casa los sonidos de los animales que viste hoy.

Actividad 19 (45 minutos)

Expresar de forma oral la poesía “Al campesino” a través de la observación y verbalización del material gráfico, compartiendo lo que se tiene.

Inicio

- Observa la caja mágica, cada niño saca y menciona: ¿Qué objetos encontraste? ¿Cómo se llama? ¿Dónde creces? ¿Quién es el que siembra y cosecha las verduras? ¿Cómo puedes agradecerle?

Proceso

- Percibe la poesía “Al campesino” al armar un rompecabezas de frutas y verduras para recitar la poesía al campesino.
- Relaciona las imágenes con la poesía recitando por grupos.
- Organiza sus ideas ordenando las imágenes de la poesía.
- Expresa de forma oral la poesía recordándola con ayuda de la imagen.

Salida

- Evaluación: Expresa de forma oral la poesía “Al campesino” mediante la lectura de imágenes recitando todos juntos.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo expresaste la poesía? ¿Qué celebramos? ¿Te gustó la poesía dedicado al campesino? ¿Fue fácil o difícil expresar oralmente la poesía?
- Trasferencia: En casa reconoce los productos que son sembrados y cosechados por el campesino en tu almuerzo y recita a sus padres la poesía.

Actividad 20 (45 minutos)

Demostrar originalidad en la técnica Dactilopintura, mediante la creación de manualidades, compartiendo lo que se tiene.

Inicio

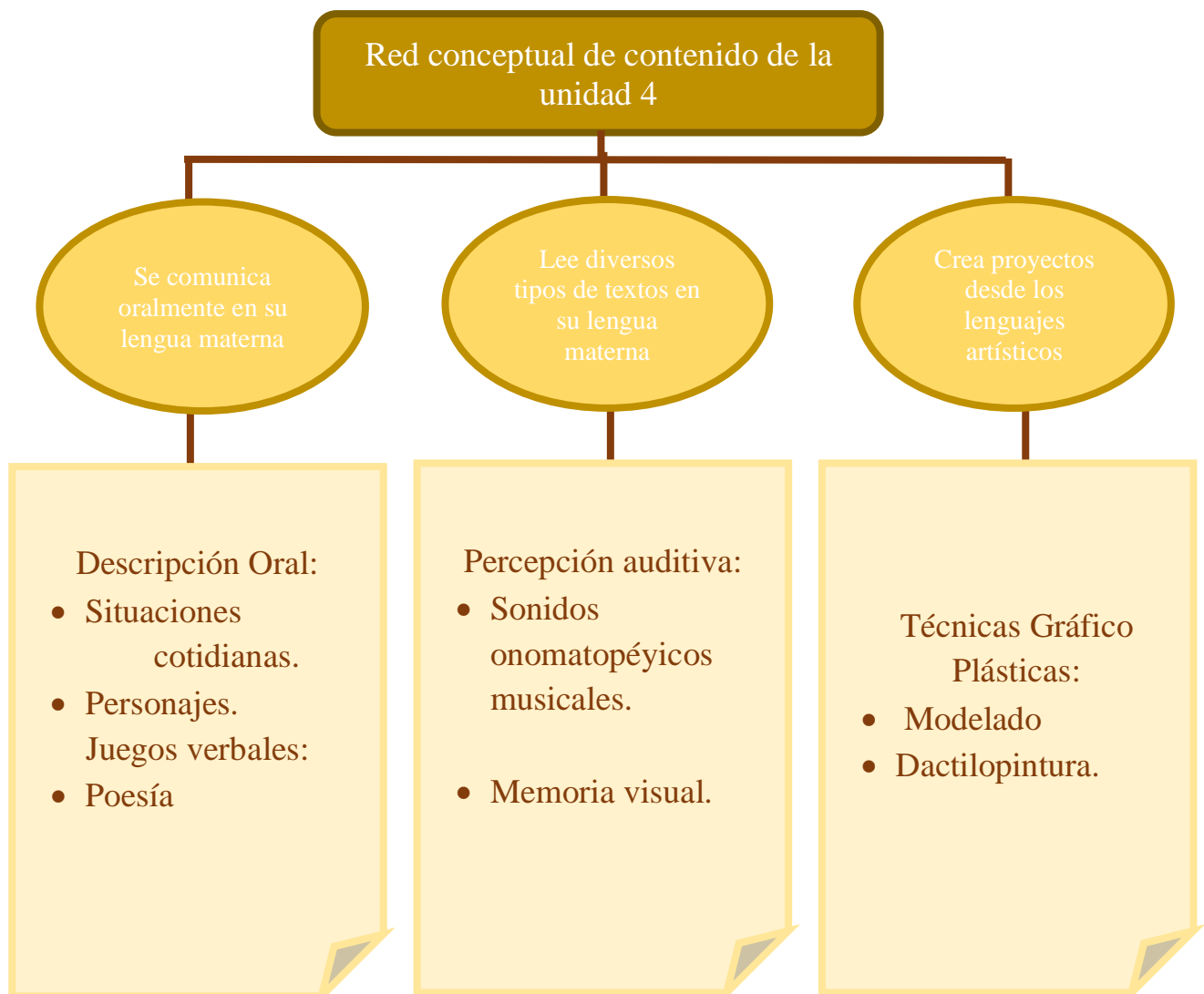
- Escucha la canción “Mi maestra” (<https://youtu.be/aEIpLd0RKdk>), luego responde: ¿Qué celebración se acerca? ¿Cuándo es? ¿Cómo puedes demostrarle amor a tu maestra? ¿Qué puedes hacer?

Proceso

- Percibe los materiales que utilizará para la elaboración de la tarjeta: Cartulinas, témperas, imágenes, glitters, goma.
- Asocia los materiales que observa con las ideas de su creación.
- Ensayá el movimiento de la técnica gráfico plástica: Dactilopintura realizándolo con su dedo índice en el aire
- Demuestra originalidad en la tarjeta por el día del maestro realizando la técnica dactilopintura en las imágenes que pegará dentro de su tarjeta.

Salida

- Evaluación: Demuestra originalidad en la técnica gráfico plástica: dactilopintura decorando la tarjeta.
- Metacognición: ¿Qué técnica realizaste hoy? ¿Qué necesitaste para elaborar su tarjeta? ¿Cómo te sentiste en esta actividad?
- Trasferencia: En la clase de personal cuéntale a tu maestra como hiciste para decorar la tarjeta.



3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los estudiantes

GUÍA DE LAS PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 4

Nombres y Apellidos:.....Fecha:.....	
Profesores: Cieza Delgado, María Brisálida	Área: Comunicación Grado: 3 años
Saldarriaga Orozco, Adriana Lucía Sofía	

Actividad 1

Expresar en forma oral las características físicas de los personajes mediante la observación de fotografías y el diálogo, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** observando imágenes de diferentes niños que se encuentran pegadas en la pizarra.
- **Relaciona** las características de algunos personajes (niños o niñas) con características que él posee y levanta la mano si desea participar. (Por ejemplo, la niña tiene el cabello corto y yo también tengo el cabello corto, etc.)
- **Organiza** sus ideas para mencionar la característica del personaje que le tocó a su grupo.
- **Expresa** de forma oral una de las características físicas del personaje que le tocó, sin repetir las que mencionan sus compañeros del grupo.

Actividad 2

Identificar una figura mediante la memoria visual de las imágenes de útiles escolares que se presentan mediante la memorización del material concreto, ayudando a sus compañeros.

- **Percibe** las indicaciones que se les da para que estén atentos a la memorización de los útiles escolares que se les presenta, para luego recordar cómo se llama lo que han visto y mencionándolos en el mismo orden.
- **Reconoce** los útiles escolares observando las diferentes características (Ej. El cuaderno es rectangular, el lápiz es largo, el libro es grueso, etc.)
- **Relaciona** los útiles escolares que observa en las imágenes con los que tiene en su cartuchera y levanta cada uno cuando se menciona (Ej. Cuando se menciona el lápiz, levanta su lápiz, cuando se menciona el tajador, levanta su tajador, etc.) el primero en sacar el útil correcto gana un punto para su mesa.
- **Identifica** el útil escolar por el cual se le pregunta, recordándolo según el orden antes mencionado.

Actividad 3

Discriminar sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja, a través de la audición de material audiovisual, escuchando con atención.

- **Percibe** una caja mágica que contiene títeres de los animales de la granja (vaca, oveja, gallina, chanco), destapa la caja contando hasta tres, descubre que animales son y eligen uno de su preferencia.
- **Compara** los sonidos onomatopéyicos de los animales que escucha en el audio, levantando el títere al que le corresponde.
- **Elige el criterio diferenciador** agrupándose con sus compañeros de acuerdo al sonido que se reproduce en el sitio establecido, sentándose en las mesas de los grupos de (vaca, veja, gallina, chanco y caballo)
- **Discrimina** los sonidos onomatopéyicos al emitir el sonido y diferenciar si el grupo de las gallinas suena igual que el de los chanchos (vaca-oveja)

Actividad 4

Expresar en forma oral la poesía del día de la madre mediante actividades lúdicas, escuchando con atención.

- **Percibe** al escuchar la poesía por el día de la madre que se encuentra pegada en la pizarra (poesía con gráficos).
- **Relaciona** al observar las cartillas (formas para recitar) dando ideas al levantar su mano, respetando el turno de los demás.
- **Organiza** las ideas al escoger imágenes de las acciones que va a declamar en su poesía.
- **Expresa** de forma oral la poesía, al exponer frente a sus compañeros.

Actividad 5

Demostrar originalidad al modelar los medios de comunicación utilizando material gráfico plástico, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** los medios de comunicación observando la lámina que está pegada en la pizarra.
- **Asocia** los medios de comunicación que están en la lámina y los separar de los demás objetos que se encuentran en las cajas. Cada niño selecciona solo uno.
- **Ensaya** formas modelando con la plastilina el medio de comunicación que escogió

- **Demuestra originalidad** en la producción de medios de comunicación utilizando diversos colores de plastilina.

Actividad 6

Expresar en forma oral las características de los personajes del cuento: Ricitos de oro mediante el diálogo, escuchando con atención.

- **Percibe** escuchando la narración del cuento Ricitos de Oro (<https://www.youtube.com/watch?v=ioXazC6HNkI>).
- **Relaciona** las características de los personajes del cuento (los ositos) al observar y mencionar las semejanzas y diferencias entre los personajes del cuento con ayuda de las imágenes de los ositos. (Por ejemplo, el oso grande es el papá, la osa mamá es mediana, el oso pequeño es el hijito).
- **Organiza** sus ideas para describir las características de los personajes, mencionando cuatro características físicas.
- **Expresa** de forma oral las características de uno de los personajes que le tocó por mesa. (por ej. A la mesa uno le tocó a la mamá osa, y los niños de esa mesa describen solo a la mamá osa).

Actividad 7

Identificar las imágenes en la memoria visual mediante la memorización de material gráfico, compartiendo lo que se tiene.

- **Percibe** las indicaciones para realizar el juego “Master chef” preparando papa a la huancaína, recibe una imagen, excepto el chef, este niño debe agregar ingredientes en su lista ordenando sus imágenes que encuentra con las imágenes de la pizarra. Esta actividad se realiza por grupos, es decir cada grupo tendrá un chef.
- **Reconoce** las imágenes que está en la pizarra con las imágenes que tiene sus compañeros, eligiendo una, para agregar otro ingrediente, cambia de chef y este deberá agregar uno que sea igual a la imagen del ingrediente mostrado anteriormente.
- **Relaciona** las imágenes que tiene en su mesa con las que están en la pizarra y levanta su mano para poder participar.
- **Identifica** las imágenes que has visto en la pizarra y menciona la imagen del ingrediente correcto.

Actividad 8

Discriminar sonidos onomatopéyicos de los animales marinos a través de material audiovisual, compartiendo lo que se tiene.

- **Percibe** observando y escuchando atentamente el video de los animales marinos para niños- Sonidos onomatopéyicos (<https://www.youtube.com/watch?v=AndIC7-A5Zo>).
- **Compara** los sonidos que escuchó en el video con los sonidos de otros animales que ya conoce (escucha un audio con sonidos onomatopéyicos de la granja) dándose cuenta que los sonidos de los animales son muy distintos.
- **Elige el criterio diferenciador** al seleccionar un animal marino de su preferencia de entre las cartillas que se han colocado por mesas.
- **Discrimina** el sonido onomatopéyico de su animal marino levantando el animalito cada vez que lo escuche.

Actividad 9

Expresar de forma oral la poesía “Vamos a la escuela” mediante la verbalización colectiva, cumpliendo con las tareas.

- **Percibe** la poesía “Vamos a la escuela” al escuchar y observa el pictograma.
- **Relaciona** cada oración del pictograma con las imágenes de venir al nido levantando una paleta de carita feliz o triste al término de cada oración.
- **Organiza** sus ideas para declamar la poesía observando los gráficos que la acompaña.
- **Expresa** oralmente la poesía “Vamos a la escuela” frente a sus compañeros con la ayuda de las imágenes.

Actividad 10

Demostrar originalidad en la técnica: Modelado sobre el personaje del cuento “El elefante Elmer de colores” utilizando material gráfico plástico, compartiendo lo que se tiene.

- **Percibe** el cuento “El elefante Elmer de colores” acompañado de imágenes.
- **Asocia** la foto de Elmer y sus colores con las cartillas de colores que están pegadas en la pizarra.
- **Ensayo** formas modelando con la plastilina a Elmer el personaje principal del cuento.

- **Demuestra originalidad** al modelar la imagen del elefante utilizando diversos colores de plastilina.

Actividad 11

Expresa en forma oral las características de situaciones cotidianas mediante el dialogo sobre las láminas, cumpliendo con las tareas.

- **Percibe** situaciones diarias en láminas y responde: ¿Qué ves en la imagen? ¿Qué hace el niño?
- **Relaciona** las situaciones diarias que se les presentó en la lámina con sus experiencias y las comenta con sus amigos de su mesa.
- **Organiza** sus ideas colocando en orden su rutina diaria pegando en la pizarra las imágenes que encuentra en su mesa. (Sale uno por mesa y así hasta que todos hayan participado).
- **Expresa** de forma oral las situaciones cotidianas de forma individual mencionándola frente a sus compañeros.

Actividad 12

Identificar el elemento que falta en la memoria visual mediante la memorización de material gráfico, asumiendo las normas de convivencia.

- **Percibe** las cajas de cartones con imágenes del orden del correcto del lavado de manos, para luego recordar las imágenes.
- **Reconoce** las imágenes que ha observado en las cajas de cartón, mencionando sus características.
- **Relaciona** las imágenes del cartón con el lavado de manos.
- **Identifica** la imagen que falta en la caja de cartón recordando el orden que se le dijo anteriormente.

Actividad 13

Discriminar los sonidos onomatopéyicos de los animales salvajes mediante la audición de material audiovisual, escuchando con atención.

- **Percibe** las imágenes de los animales salvajes e intenta recordar el sonido que emiten, luego escuchan el audio del sonido de estos animales.
- **Compara** los sonidos que ellos emiten con el sonido que escuchan en el audio presentado.

- **Elige** la forma de agruparse con sus compañeros al escuchar el mismo sonido que emite (grupo de: león, lobo y el mono).
- **Discrimina** de los sonidos de los animales en el audio y levanta la imagen correcta, según las cartillas que tenga.

Actividad 14

Expresar oralmente la poesía “Mi bandera” mediante una actividad lúdica, cumpliendo con las tareas.

- **Percibe** las imágenes de la poesía “Mi bandera” que están pegada en la pizarra para que luego lo declamen frente a sus compañeros.
- **Relaciona** las imágenes de la poesía con la bandera y sus colores con el texto escrito.
- **Organiza** las imágenes en el orden correcto en el que se va a declamar en sus respectivos grupos de mesa.
- **Expresa** de forma oral saliendo al frente por grupos a declamar la poesía “Mi bandera” mostrando las imágenes correctas al declamar.

Actividad 15

Demostrar originalidad en la técnica dactilopintura mediante el uso de material gráfico plástico, compartiendo lo que tiene

- **Percibe** los materiales que va usar en su trabajo mencionando los nombres (mandil, témpera, envases y cartulina).
- **Asocia** con que partes de su cuerpo va a trabajar señalando la imagen de la parte de su cuerpo que va emplear (cartillas, mano, pie, cabeza).
- **Ensayo** la técnica gráfico plástica levantando su dedo índice mediante la canción “Mi dedito” para calentar.
- **Demuestra originalidad** decorando su trabajo de dactilopintura, al pintar la cartulina de forma libre.

Actividad 16

Expresar de forma oral la descripción de situaciones cotidianas al despertar mediante la observación y verbalización de cartillas, ayudando a sus compañeros.

- **Percibe** las cartillas sobre las situaciones cotidianas que se deben realizar antes de ir al colegio: 1.Rezar, 2.lavarse la cara, 3.lavarse los dientes 4.cambiarse, 5.desayunar.

- **Relaciona** las situaciones cotidianas de las cartillas con las acciones que realiza en casa y levanta la paleta de carita feliz si lo hace y carita triste si no lo hace cuando vea la imagen que se le muestra.
- **Organiza** sus ideas para expresar su situación diaria ordenando las cartillas en su mesa.
- **Expresa** de forma oral su rutina diaria antes de ir al colegio.

Actividad 17

Identificar figuras iguales en el juego de memoria mediante la memorización de material gráfico, siendo puntual.

- **Percibe** las imágenes grandes de tres frutas: plátano, manzana y fresa observando las imágenes pegadas en la pizarra.
- **Reconoce** las frutas (plátano, manzana y fresa) mencionando sus nombres y señalando las parejas de estas frutas.
- **Relaciona** las frutas al encontrar sus pares y señalar en la pizarra que fruta ha encontrado.
- **Identifica** las figuras iguales al mencionar que frutas han encontrado en el juego de memoria.

Actividad 18

Discriminar sonidos onomatopéyicos animales domésticos a través de la audición de recursos audiovisuales, escuchando con atención.

- **Percibe** las imágenes de los animales domésticos: perro, gato, loro.
- **Compara** los sonidos onomatopéyicos de estos animales escuchándolos a través de la canción juguemos en el campo.
- **Elige** el animal que más le guste e imita su sonido.
- **Relaciona** los animales que ha visto y escuchado hoy con los que ya vio anteriormente en casa o en el parque y lo comparte con sus compañeros.
- **Discrimina** el sonido onomatopéyico de los animales domésticos imitando después de cada audio el sonido de los animales domésticos.

Actividad 19

Expresar de forma oral la poesía “Al campesino” a través de la observación y verbalización del material gráfico, compartiendo lo que se tiene.

- **Percibe** la poesía “Al campesino” al armar un rompecabezas de frutas y verduras para recitar la poesía al campesino.
- **Relaciona** las imágenes con la poesía recitando por grupos.
- **Organiza** sus ideas ordenando las imágenes de la poesía.
- **Expresa** de forma oral la poesía recordándola con ayuda de la imagen.

Actividad 20

Demostrar originalidad en la técnica Dactilopintura, mediante la creación de manualidades, compartiendo lo que se tiene.

- **Percibe** los materiales que utilizará para la elaboración de la tarjeta: Cartulinas, témperas, imágenes, glitters, goma.
- **Asocia** los materiales que observa con las ideas de su creación.
- **Ensaya** el movimiento de la técnica gráfico plástica: Dactilopintura realizándolo con su dedo índice en el aire
- **Demuestra originalidad** en la tarjeta por el día del maestro realizando la técnica dactilopintura en las imágenes que pegará dentro de su tarjeta.

3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc

ANEXOS

Actividad 1

**Diálogo de Lolita con los niños.**

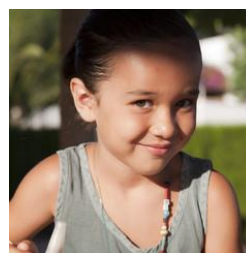
Lolita: ¡Hola chicos buenos días! Yo soy Lolita una niña muy bella tengo mi cabello rubio es muy brillante como oro, soy muy alta, porque todos los días tomo mi desayuno y me como toda mi comida. Soy joven y muy niña como ustedes amiguitos; los quiero mucho. Chau hasta la próxima amiguitos los llevo en mi corazón.

<https://goo.gl/images/gyf1HM>



<https://goo.gl/images/HbWS>

<https://goo.gl/images/s3Y5>



<https://goo.gl/images/s7H>



<https://goo.gl/images/grmc>



<https://goo.gl/images/C>



<https://goo.gl/images/6m1>

<https://goo.gl/images/dQ3>

Actividad 2

Útiles escolares



<https://goo.gl/images/GoE3>



<https://goo.gl/images/8rk3j>



<https://goo.gl/images/JdraK>



<https://goo.gl/images/m2Zc>



<https://goo.gl/images/mL14V>



<https://goo.gl/images/xVdCku>

Actividad 3**CANCIÓN DE LOS ANIMALES DE LA GRANJA**

En la granja de mi tío ia ia io
 Hay tres vacas que hace muuuu ia, ia ,iaoo
 Una vaca aquí una vaca allá un muuu aquí, un muuu allá. Muuu, muuuu, muuuu.
 En la granja de mi tío, IA, IA000
 Hay tres gatos que hacen miau, IA, IA000
 Con un gato aquí ,con un gato allá, una vaca aquí,
 una vaca allá, Miau, miau, muuu, muuu.
 En la granja de mi tío, IA, IA000
 Hay tres patos que hacen cua, IA, IA000
 Con un pato aquí, con un pato allá, con un gato aquí,con un gato allá.
 Una vaca aquí una vaca allá Cua, cua, miau, muuu.
 En la granja de mi tío, ia, iaooo
 Hay tres cabras que hacen beee. IIA, IA000.

<https://youtu.be/hdH-ACTKXBg>

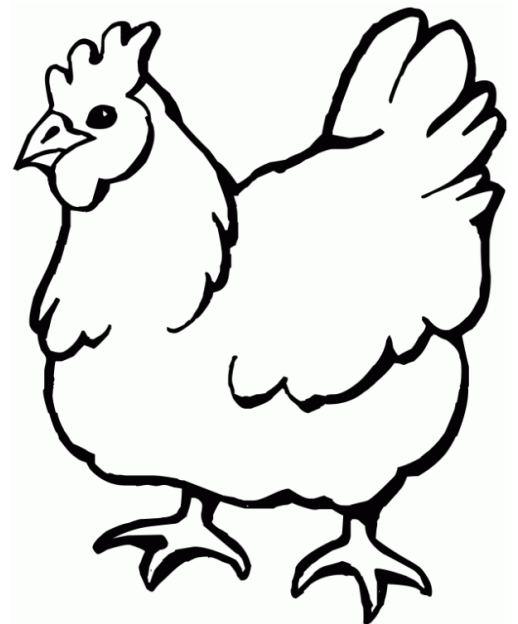
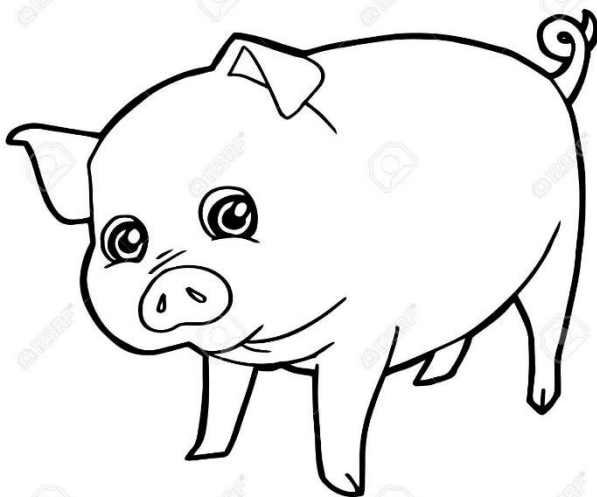
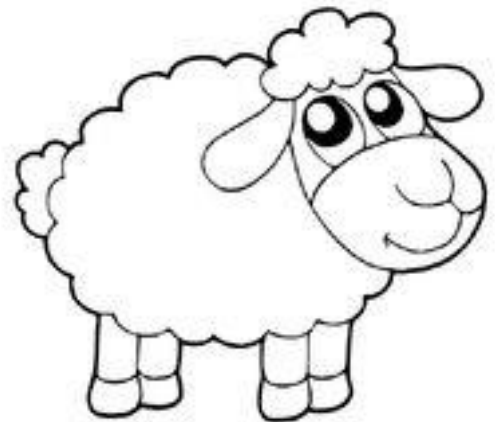
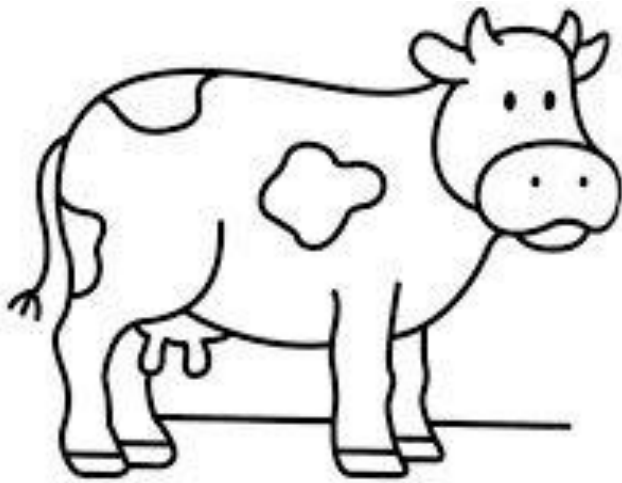
Títeres de los animales de la granja



I.E.I. Señor de la Misericordia



Los Sonidos Onomatopéyicos: Animales de la Granja



- Discrimina sonidos onomatopéyicos de los animales de la granja al colorear al animal que escuchan.

Actividad 4

Poesía

Mi mamá


 Mi mamá es muy buena
 dulce y cariñosa
 siempre me regala
 su sonrisa hermosa.


 Mi mamá es la luna,
 Mi mamá es el  sol,
 todas las   estrellas
 Con su resplandor.

<https://www.pinterest.com/pin/434034482835220119/>



<https://goo.gl/images/5XgT>



<https://goo.gl/images/NxTEkp>



<https://goo.gl/images/ADk>



<https://goo.gl/images/XryaR>

Actividad 5

Lámina de los medios de comunicación



<https://goo.gl/images/XyTKT>



<https://goo.gl/images/347u4Z>



https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fcf5.s3.souqcdn.com%2Fitem%2F2015%2F01%2F20%2F77%2F69%2F48%2F9%2Fitem_XL_7769489_6708046.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fuae.souq.com%2Fae-en%2Fpanasonic-3-band-portable-radio-model-rf-562dgc1-k-7769489%2Fi%2F&docid=tpY0I70u-STHvM&tbid=AffEqc3JGRQqM%3A&vet=1&w=600&h=417&source=sh%2F%2Fim

Actividad 6**OSITO GOMINOLA**

Yo soy tu gominola

Yo soy tu gominola

Osito gomi gomi gomi gomi gominola

Yo soy tu gominola

Yo soy tu gominola

Osito gomi gomi dulce gomi gominola oleo

Gomi gomi gomi gomi gominola

Gomi gomi gomi gomi gominola

Bai ding ba doli fiesta

Bamm bing ba doli fiesta

Breding ba doli fiesta fiesta pop

Bai ding ba doli fiesta

Bamm bing ba doli fiesta

Breding ba doli fiesta fiesta pop

Yo soy tu gominola

Yo soy tu gominola

Osito gomi gomi gomi gomi gominola

Yo soy tu gominola

Yo soy tu gominola

Osito gomi gomi dulce gomi gominola oleo

Ba Ba Bidubidubi Yam Yam

Ba Ba Bidubidubi Yam Yam

Ba Ba Bidubidubi Yam Yam

Tres besitos dulces

Ba Ba Bidubidubi Yam Yam

Ba Ba Bidubidubi Yam Yam

Ba Ba Bidubidubi Yam Yam

Tres besitos dulces

https://youtu.be/TXN5m_MXqrY

CUENTO DE RICITOS DE ORO

Una tarde, se fue Ricitos de Oro al bosque y se puso a recoger flores.



Cerca de allí, había una cabaña muy linda, y como Ricitos de Oro era una niña muy curiosa, se acercó paso a paso hasta la puerta de la casita. Y empujó. La puerta estaba abierta. Y vio una mesa.



Había también en la casita tres sillas azules: una silla era grande, otra silla era mediana, y otra silla era pequeñita. Ricitos de Oro fue a sentarse en la silla grande, pero esta era muy alta. Luego, fue a sentarse en la silla mediana. Pero era muy ancha. Entonces, se sentó en la silla pequeña, pero se dejó caer con tanta fuerza, que la rompió.

Encima de la mesa había tres tazones con leche y miel. Uno, grande; otro, mediano; y otro, pequeñito. Ricitos de Oro tenía hambre, y probó la leche del tazón mayor. ¡Uf! ¡Está muy caliente!



Luego, probó del tazón mediano. ¡Uf! ¡Está muy caliente! Después, probó del tazón pequeñito, y le supo tan rica que se la tomó toda, toda.

Entró en un cuarto que tenía tres camas. Una, era grande; otra, era mediana; y otra, pequeñita.

La niña se acostó en la cama grande, pero la encontró muy dura. Luego, se acostó en la cama mediana, pero también le perció dura.



Los tres Osos se miraron unos a otros y no sabían que pensar. Se levantaron de la mesa, y fueron a la salita donde estaban las sillas. ¿Que ocurrió entonces?.

El Oso grande gritó muy fuerte: -¡Alguien ha tocado mi silla! El Oso mediano gruñó un poco menos fuerte: -¡Alguien ha tocado mi silla! El Osito pequeño dijo llorando con voz suave: se han sentado en mi silla y la han roto!



Uno de los Osos era muy grande, y usaba sombrero, porque era el padre. Otro, era mediano y usaba cofia, porque era la madre. El otro, era un Osito pequeño y usaba gorrito: un gorrito pequeñín.

El Oso grande, gritó muy fuerte: -¡Alguien ha probado mi leche! El Oso mediano, gruñó un poco menos fuerte: -¡Alguien ha probado mi leche! El Osito pequeño dijo llorando con voz suave: se han tomado toda mi leche!



Los tres osos se dirigieron a la habitación. Allí encontraron a Ricitos de Oro profundamente dormida en la cama del bebé oso. Este tocó con suavidad el pie de la niña.



Como estaba abierta una ventana de la casita, saltó por ella Ricitos de Oro, y corrió sin parar por el bosque hasta que encontró el camino de su casa.

<https://goo.gl/images/qnww>

Actividad 7**CANCIÓN LA GALLINA COCINERA**

Esta es la canción de la gallina
 Co co co co cocinera
 Sabe preparar muchas comidas
 Ca ca ca ca cacaseras

Sus hijos, los pollitos, la esperan muy contentos
 Para comer la comida de mamá
 Comen pastas y verduras, muchas frutas y licuados
 Son muy ricas las recetas de mamá

Porque todos lo sabemos, la comida de mamá
 tiene un ingrediente muy muy muy especial
 La gallina a sus pollitos les cocina con amor
 Su comida es muy rica y tiene tiene buen sabor

Esta es la canción de la gallina
 Co co co co cocinera
 Su comida es muy sabrosa
 Y nos da mu mucha fuerza

<https://www.youtube.com/watch?v=ImDYTyADk5c>



<https://www.google.com/imgres>



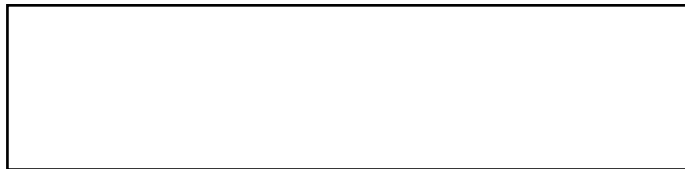
<https://goo.gl/images/vf2vf2>

Actividad 8

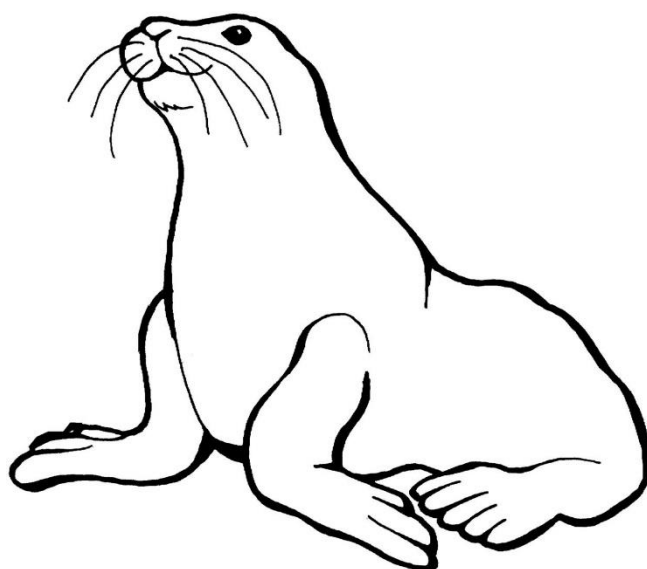
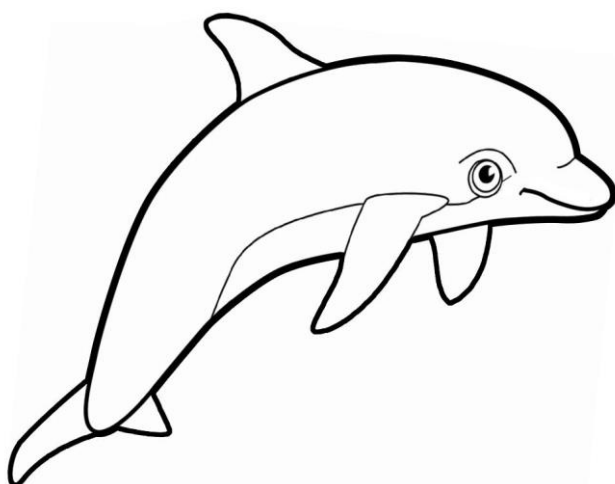
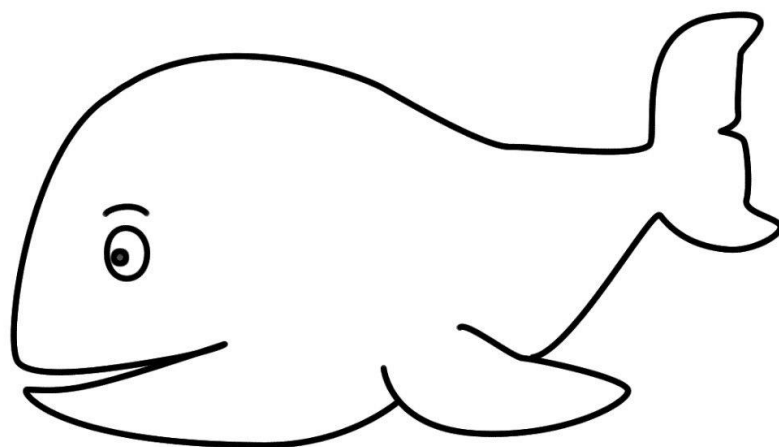
Animales marinos

<https://goo.gl/images/E5vYxz><https://goo.gl/images/REHmr3><https://goo.gl/images/3KuMeY>

I.E.I Señor de la Misericordia



Los sonidos onomatopéyicos: Los Animales Marinos



- Discrimina sonidos onomatopéyicos de los animales marinos al colorear al animal que escuchan.

Actividad 9

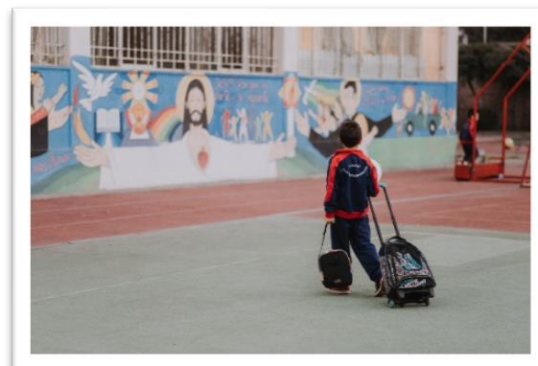
Poesía a la escuela



Títere Pepito



Imágenes de niños llegando al nido



<https://goo.gl/images/FmBd4a>

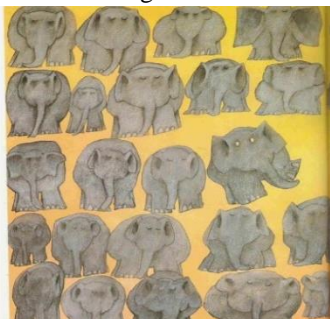


<https://goo.gl/images/7HfDEu>

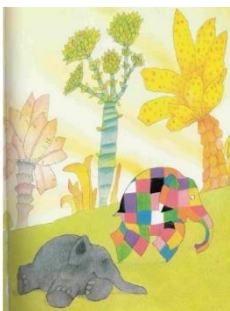
Actividad 10

Cuento elefante Elmer con imágenes

Esto era una vez un rebaño de elefantes. Había elefantes jóvenes, elefantes viejos, elefantes gordos, elefantes altos y elefantes flacos. Elefantes así y así y de cualquier otra forma, todos diferentes, pero todos felices y todos del mismo color . . . menos Elmer .



Una noche Elmer no podía dormir se puso a pensar...estaba harto de ser diferente. ¿Quién ha oído hablar de un elefante de colores? "Por eso todos se ríen cuando me ven." Y por la mañana temprano, cuando casi nadie estaba despierto, Elmer se fue sin que los demás se dieran cuenta.



Cuando el suelo quedó cubierto de frutos, Elmer se tiró encima de ellos y se revolcó de un lado y del otro, hasta que no quedó ni rastro de amarillo, naranja, rojo, rosa, morado, azul, verde, negro o de blanco. Cuando terminó de revolcarse, Elmer era igual que cualquier otro elefante.



https://www.google.com/search?q=cuento+elefante+elmer&rlz=1C1NHXL_esPE707PE707&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi j1KSfjqXgAhVJ7kGHW9GAUcQ_AUIDigB&biw=1366&bih=657#imgdii=tf_Qwx98FoNtwM:&imgcr=ihvrcOFn7nokM

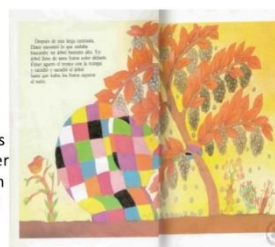
<https://goo.gl/images/FbqY2P>



Elmer era diferente. Elmer era de colores. Elmer era amarillo y naranja y rojo y rosa y morado y azul y verde y negro y blanco. Elmer no era color elefante.



Después de una larga caminata, Elmer encontró lo que andaba buscando: un árbol bastante alto. Un árbol lleno de frutos color elefante. Elmer agarró el tronco con la trompa y sacudió el árbol hasta que todos los frutos cayeron al suelo.



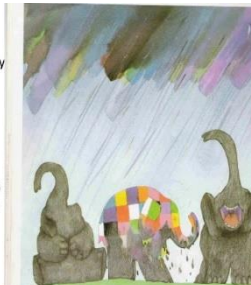
Elmer emprendió el camino de vuelta a su rebaño. Se encontró de nuevo con los animales. Esta vez le decían todos: Buenos días, elefante. Y Elmer sonreía y contestaba: Buenos días – y estaba encantado de que no lo reconocieran.



Y finalmente los mismos elefantes de siempre. Elmer los miró bien. Los elefantes permanecían completamente quietos. Elmer no los había visto nunca tan serios.



Y mientras se estaba riendo empezó a llover y los colores de Elmer empezaban a verse otra vez. Los elefantes se reían cada vez más al ver que la lluvia duchaba a Elmer y le devolvía sus colores naturales.

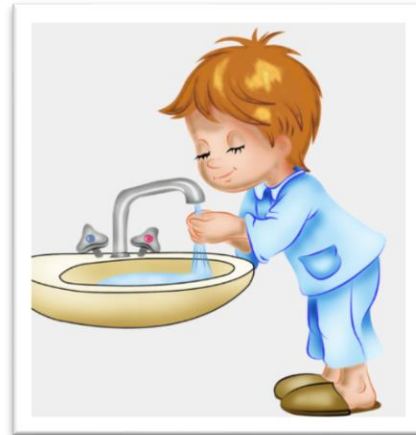


Actividad 11

Situaciones cotidianas imágenes



<https://goo.gl/images/QrBNBu>



<https://goo.gl/images/TifJv>



<https://goo.gl/images/QrBNBu>



<https://goo.gl/images/ZeaQx>



<https://goo.gl/images/sBbLg>



<https://goo.gl/images/sBbL>

Historia de Juanito

Juanito un niño muy alegre y divertido, todas las mañanas se levantaba con ganas de ir a su colegio; aunque muchas veces tenía mucho sueño.

Se lava su cara, se pone el uniforme de su colegio. Su mamá lo llama a tomar su desayuno

él va feliz y come todo lo que mamá ha puesto en la mesa.

Va al baño a cepillarse sus dientes y coge su mochila para ir a su colegio.

Actividad 12Canción: **Periquita**

*//Periquita// se parece a su mama
Por arriba, por abajo, por delante y por detrás
Pulgares adelante*

*//Periquita// se parece a su mama
Por arriba, por abajo, por delante y por detrás
Pulgares adelante, codos atrás*

*//Periquita// se parece a su mama
Por arriba, por abajo, por delante y por detrás
Pulgares adelante, codos atrás, piernas abiertas*

<http://www.devocionalinfantil.com/la-periquita-canto-dimamica-cantada-por-ninos-cantos-para-ninos.html>

Caja mágica con imágenes del lavado de manos



<https://goo.gl/images/odZvMD>



<https://goo.gl/images/RFXRcm>



<https://goo.gl/images/CdttGm>



<https://goo.gl/images/ZyN6uQ>



<https://goo.gl/images/axH4rA>



<https://goo.gl/images/4I1NRBu>



<https://goo.gl/images/iT8i7N>

Actividad 13

Animales salvajes (león, lobo y mono)



<https://goo.gl/images/CfSca>
c



<https://goo.gl/images/KxU>
Qin

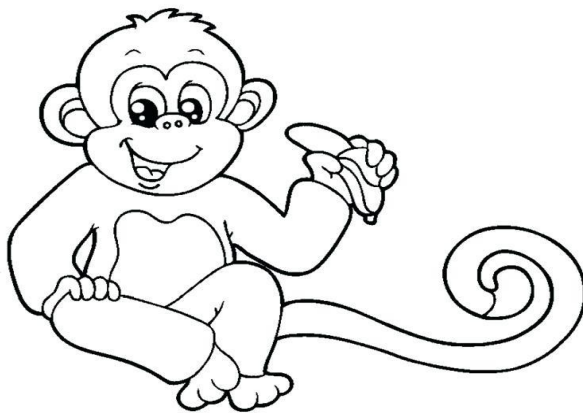
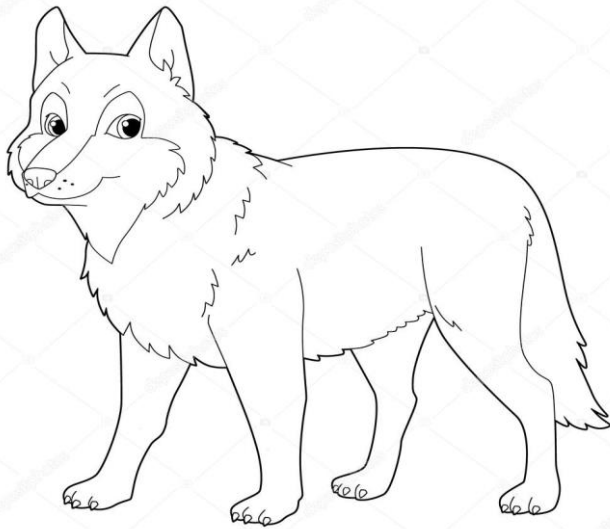


<https://goo.gl/images/7e>
PP4j

I.E.I. Señor de la Misericordia



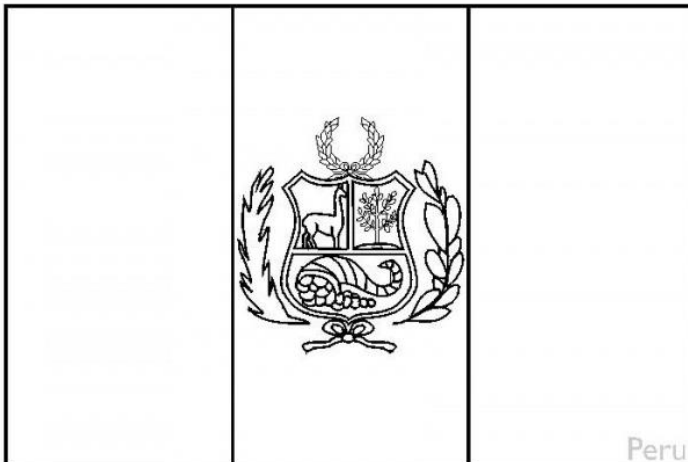
Los Sonidos Onomatopéyicos: Animales Salvajes



- Discrimina sonidos onomatopéyicos de los animales salvajes escuchando el audio y coloreando la imagen correcta.

Actividad 14**Bandera**

Contorno de la bandera



<https://goo.gl/images/cWz>

<https://goo.gl/images/F3kKd2>

**Poesía mi bandera**

Cuando pasa la bandera
Desde el niño hasta el señor,
Se descubren con respeto,
Con respeto y con amor.

Y en los días de la patria,
De mi casa en el balcón
Hay que ver como flamea
La bandera de mi amor.

<http://mariely2016.blogspot.com/>

<https://goo.gl/images/2gaFPT>



<https://goo.gl/images/G1bFzc>

Actividad 15

Tesoro escondido imágenes (mandil, temperas, envase y cartulina)



<https://goo.gl/images/ax>



<https://goo.gl/images/pVSG>



<https://goo.gl/images/AyLu>



<https://goo.gl/images/dS3U>

Cartillas: mano, pie y cabeza.



<https://goo.gl/images/gPkwpz>



<https://goo.gl/images/M5Pgh2>



<https://goo.gl/images/2Sfn>

Actividad 16

Situaciones cotidianas rezar, lavarse la cara, lavarse los dientes, cambiarse y desayunar.

Títere lolita



<https://goo.gl/images/4sr5>



<https://goo.gl/images/5Egu>



<https://goo.gl/images/x5D>



<https://goo.gl/images/BTQoM>



<https://goo.gl/images/erUrcs>



<https://goo.gl/images/PvwnCU>

Actividad 17

Hoy conoceremos a las frutas que son muy nutritivas y sabrosas de muchos sabores y colores y un ejemplo yo te voy a dar.

Es rojita verdecita pregúntale a mamita
Un poco redondita es la manzanita,
Uno manzana, prepárate un juguito
Que sepa acidito con ese saborcito
La naranja probaras, uno manzana dos naranja.
Te gusta los changuitos y es amarillito
hazte un licuadito y come platanito,
Uno manzana, dos naranja tres plátano.
Chiquita y bonita un poco coquetita
Tiene forma de triángulo ella la fresita
uno manzana, dos naranja tres plátano, cuatro fresa.

<https://youtu.be/gSN6Z3jBxQk>

Imágenes de frutas



<https://goo.gl/images/UDLq>



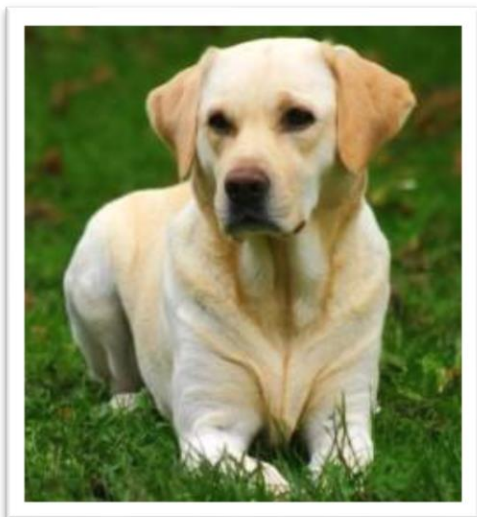
<https://goo.gl/images/tq3x>



<https://goo.gl/images/y95P>

Actividad 18

Animales perro gato, loro.



<https://goo.gl/images/CPEk>



<https://goo.gl/images/Yiq9FH>



<https://goo.gl/images/k12X>

Actividad 19

Poesía al campesino

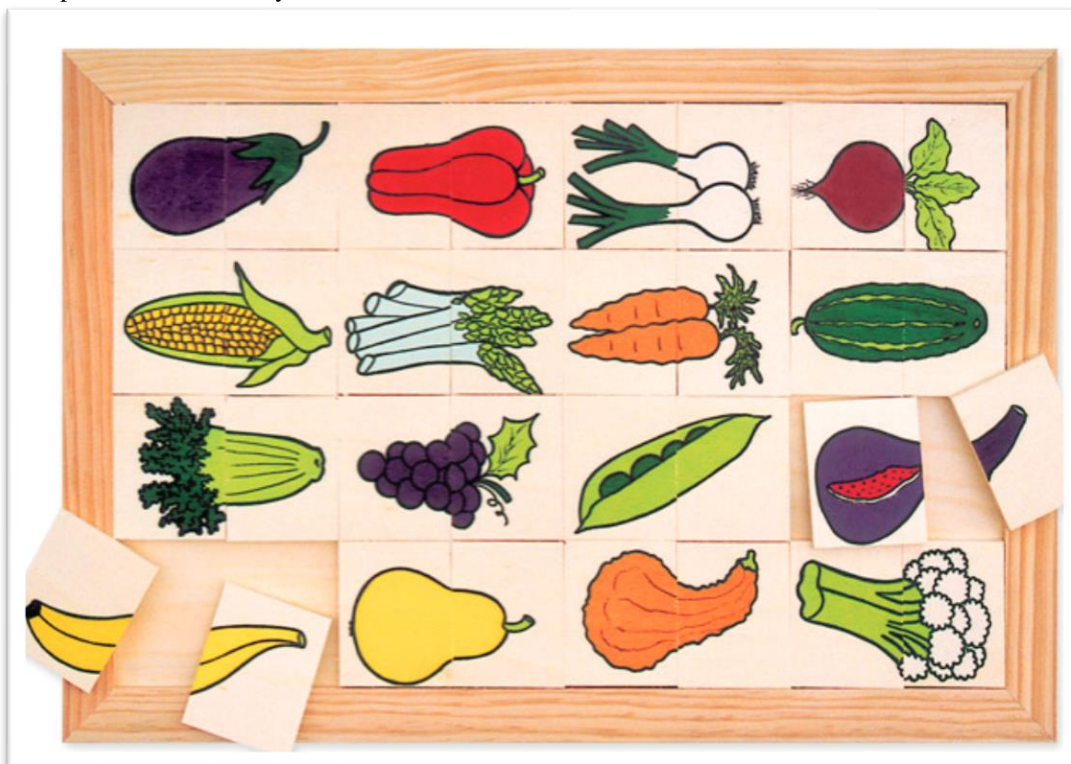
Día del Campesino

Trabajando, trabajando
pasamos la vida entera
abrimos con nuestras manos
los surcos de nuestra tierra.
El sol, la tierra, el agua
son armas de un gran destino
pespunta ya la cosecha
futuro de sus hijos.

Espinoza (2004)

<https://es.scribd.com/doc/57926251/POESIA-AL-CAMPESINO>

Rompecabezas de frutas y verduras

<https://goo.gl/images/rGt>

Actividad 20

Canción a la maestra

**Gracias maestra hoy te quiero decir
Gracias maestra por entregarte así.**

Gracias por tanta paciencia aunque a veces e tardo en comprender
Gracias por darme tu mano para apoyarme y ponerme de pie.
Gracias por tus enseñanzas por ser divertida y hacerme reir
Por ese abrazo apretado cuando muy nervioso no sé qué decir.

Gracias por inventar nuevas formas cuando alguien no entendió
Y por decirnos no importa seguro la próxima lo harás mejor
Por tu cariño sincero por regalarme tu tiempo
Porque te admiro y te quiero gracias te doy.

<https://youtu.be/aEIpLd0RKdk>



<https://goo.gl/images/1L3P>



<https://goo.gl/images/2n3t>



<https://goo.gl/images/W5h>



<https://goo.gl/images/g1Xy>

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad

Actividad 6

Rúbrica de evaluación	
Descriptor de calidad	Calificación
3. Expresa en forma oral todas (4) de las características de un personaje del cuento “Ricitos de Oro” usando un tono de voz adecuado	A
2. Expresa en forma oral algunas (2-3) de las características de un personaje del cuento “Ricitos de Oro” usando un tono de voz adecuado	B
1. Expresa en forma oral una o ninguna de las características un personaje del cuento “Ricitos de Oro” usando un tono de voz adecuado	C

CONCLUSIONES

- Se considera que el presente trabajo de suficiencia profesional detalla la situación de la Institución Educativa en donde se denota las fortalezas y debilidades de la misma. Así mismo, establece las características de los niños y padres de familia de la comunidad educativa, obteniendo como resultado las facilidades y dificultades que presentan los estudiantes en el área de comunicación. Por ende, se han determinado ciertos objetivos que permiten desarrollar las habilidades comunicativas en los estudiantes de tres años, proponiendo unidades didácticas centradas en ejercitar las competencias de esa área en cuanto a la expresión y comprensión.
- Se discurre que los principales paradigmas y teorías educativas, si bien es cierto no tuvieron raíz en la pedagogía, sus aportes son de vital relevancia. Los paradigmas cognitivo, socio-cultural y teorías de la inteligencia, nos dan un lineamiento con carácter paidocentrista, motivando al docente a generar espacios de aprendizajes significativos y con utilidad para el estudiante, de modo que el conocimiento adquirido sea una herramienta para su presente y futuro.
- Por último, esta aplicación del paradigma Sociocognitivo – humanista permite que la acción pedagógica tenga una estructura más entendible, tomando con mayor consideración los destrezas y valores para aterrizar los contenidos a través de los métodos. De modo que se establezca ciertos criterios de importancia, como la motivación, el recojo de saberes previos y conflicto cognitivo que el estudiante debe generar frente a la estrategia del docente. Así mismo, se toma en consideración el cómo el estudiante logra su aprendizaje, resaltando los procesos por el cual el aprendiz logra cada destreza, coincidiendo de forma efectiva con la evaluación formativa de los estudiantes y pasos de reflexión de modo que este aprendizaje se vea interiorizado por el alumno y trasferido a su realidad, formando estudiantes competentes y futuros ciudadanos con valores y calidad humana.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda asumir en la Institución el paradigma Sociocognitivo- humanista, ya que promueve un desarrollo holístico en los estudiantes. Así mismo, los alumnos tendrán una educación por competencias, lo que llevará al aprendiz a ejercitar su estructura mental y realizando un aprendizaje activo y significativo, considerando los procesos mentales en la adquisición de los conocimientos.
- Se recomienda a los docentes tener un mayor acercamiento al paradigma ya que provee de herramientas con gran importancia para la acción pedagógica, con la finalidad de lograr una educación innovadora, centrada en el estudiante y su preparación para la vida, formando cuidados con valor más humanos y responsable con su ejercicio ciudadano.
- Se recomienda emplear el modelo T en la practica docente, de modo que, con la organización práctica, se pueda establecer con mayor asertividad un plan realista en base a las carteristas de la comunidad y sus necesidades, sobre todo respetando al estudiante y sus posibilidades.

REFERENCIAS

- Abarca, J. (2017). *In memoria – Jerome Seymour Bruner*. Universidad Nacional de San Agustín. Perú: Revista de Psicología. Recuperado de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v35n2/a13v35n2.pdf>
- Bermejo, V. (1998). *Desarrollo Cognitivo*. Madrid: Síntesis S.A
- Caicedo, H. (2012). *Neuroaprendizaje. Una propuesta educativa*. Bogotá: Ediciones de la U
- Castillero, O. (2018). *Jean Piaget: biografía del padre de la psicología evolutiva*. España. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/biografias/jean-piaget>
- Chirinos, R. (1999). *Constructivismo*. Lima: Proeduca: Programas y proyecto educativos
- De Zubiría, J. (2006). *Teorías contemporáneas de la inteligencia y la excepcionalidad*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio
- Dirección de Educación Continua. (2001). *Fascículo: Evaluación de los aprendizajes*. Lima: Universidad Cayetano Heredia
- Dirección General de Educación Básica Regular. 2016. *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Ministerio de Educación. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
- Dirección de Educación Continua. 2001. *Fascículo: Evaluación de los aprendizajes*. Lima: Universidad Cayetano Heredia. Recuperado de: <http://www.upch.edu.pe/faedu/images/publicaciones/documentos/evaluaciondela.pdf>
- Educación química. (2008). *In memoriam*. México: Revista electrónica de Psicología. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2008000300003
- Espinoza, J. (1994). *Psicología del niño*. Perú

- Latorre, M & Seco, C. (2010). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat
- Latorre, M & Seco, C. (2010). *Desarrollo y evaluación de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat
- Latorre, M. (2010). *Teoría y Paradigmas de la Educación*. Lima: SM
- Latorre, M (2013). *Método, Procedimiento, Técnicas Y Estrategias De Aprendizaje*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat
- Latorre, M. (2014). *Destrezas, Definiciones y Procesos*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat
- Latorre, M. (2016). *Teoría y Paradigmas de la Educación*. 2°ed Lima: SM
- Latorre, M & Seco, C. (2016). *Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad*. 2°ed. Lima: Santillana
- Latorre, M. Challco, M. & Bringas, V. (2017). *Enfoque por competencias y sus implicancias*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat
- Latorre, M. (2019). *Teoría y Paradigmas de la Educación*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat
- Latorre, M. (2019). *Paradigma Cognitivo – jean Piaget –*. Universidad Marcelino Champagnat. Lima
- Martínez, M. (1999). *El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación*. México: Revista electrónica de investigación educativa. Recuperado de: <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ElEnfoqueSocioculturalEnElEstudioDelDesarrolloYLaE-244264.pdf>
- Mugny, G. (1988). *Psicología Social del Desarrollo Cognitivo*. Barcelona: Anthropos. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=R-tMeRB->

Wp8C&pg=PA79&dq=la+teoria+del+conflicto+sociocognitivo&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiMgtGt7ZDgAhXdH7kGHeRRDr4Q6AEIKDA#v=onepage&q=la%20teoria%20del%20conflicto%20sociocognitivo&f=false

Novelo, G. (2015). *Robert Sternberg: su vida y su obra en pocas palabras*. México. Recuperado de: <https://psicologiaaldia.com.mx/robert-sternberg-su-vida-y-su-obra-en-pocas-palabras/>

Parada- Trujillo, A. & Avedaño, William. (2013). *Ámbitos de aplicación de la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva de Reuven Feuerstein*. Medellín: Revista electrónica de investigación educativa. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/agor/v13n2/v13n2a09.pdf>

Pizano, G. (2012), *Psicología del aprendizaje*. Lima: Universidad Mayor de San Marcos.

Pozo, J. (1989). *Teorías Cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Ediciones Morato. S.A

Vasílievich, V. (1997). *Vygotsky biografía*. España. Recuperado de: [file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-VygotskyBiografia-4895317%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-VygotskyBiografia-4895317%20(1).pdf)

Reyzábal, V. 2012. *Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa*. Perú: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. Recuperado de: http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/876/2012_Reyz%C3%A1bal_Las%20Competencias%20Comunicativas%20y%20Ling%C3%BC%C3%ADsticas%2c%20Clave%20para%20la%20Calidad%20Educativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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

Salazar, J. (2013). *Ámbitos de aplicación de la teoría de la modificabilidad estructural cognitiva de Reuven Feuerstein*. Chile: Universidad de la Frontera. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/agor/v13n2/v13n2a09.pdf>