



**UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT**

FACULTAD DE EDUCACIÓN PSICOLOGÍA

**TRABAJO ACADÉMICO DE SUFICIENCIA
PROFESIONAL PARA OPTAR AL TÍTULO DE
PROFESIONAL**

**DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS EN
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDAD EN EL ÁREA DE
COMUNICACIÓN DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE
LIMA**

DENISSE ESTEFANI, MENDOZA PAUCAR
ARACELLI MILAGROS, PALOMINO RIVERA
FLOR DEL ROSARIO, POMA VERA

Proyecto para optar el Título Profesional

Lima – Perú

2017

Dedicado a:

Dios porque nos ha brindado el don de la perseverancia
para alcanzar nuestra meta.

A nuestra familia por su apoyo incondicional, por cada
consejo que nos permitió levantarnos ante una dificultad
y sobre todo por su paciencia durante este tiempo
universitario.

Y a todas las personas que contribuyeron para la
realización de este trabajo de suficiencia profesional
para optar el título de Licenciado.

AGRADECIMIENTO:

Agradecemos a la Esp. Alicia Azcárate que con gran profesionalismo asesoro nuestro proyecto de investigación.

Un especial agradecimiento a la Universidad Marcelino Champagnat porque a través de la carrera Educación Inicial nos ha brindado una formación basada en valores, a la disponibilidad de cada uno de sus docentes, ambientes y materiales para el desarrollo de nuestro trabajo.



**DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2017**

Código UMCH	Nombres y apellidos	N° DNI
2012560	Denisse Estefani Mendoza Paucar	73017682
2010025	Flor del Rosario Poma Vera	46238850
2012181	Aracelli Milagros Palomino Rivera	46665951

Ciclo: Enero – febrero 2017

CONFIRMO QUE,

Somos las autoras 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, 13 de febrero de 2017

Firma

Firma

Firma

ÍNDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaracion de autoria	iv
Resumen	vii
Introducción	8
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	10
1.1. Título y descripción del trabajo.....	10
1.2. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional.....	11
1.3. Justificación.....	11
Capítulo II: Marco teórico	13
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista	13
2.1.1. Paradigma cognitivo.....	13
2.1.1.1. Piaget.....	13
2.1.1.2. Ausubel.....	15
2.1.1.3. Bruner.....	16
2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual.....	16
2.1.2.1. Vygostsky.....	17
2.1.2.2. Feuerstein.....	18
2.1.3. Teoría de la inteligencia.....	19
2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg.....	19
2.1.3.2. Teoría tridimensional.....	20
2.1.4. Paradigma Sociocognitivo-humanista.....	21
2.2. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución.....	21
2.3. Definición de términos básicos.....	23
Capítulo III: Programación curricular	26
3.1. Programación general	26
3.1.1. Competencias del área.....	27
3.1.2. Panel de capacidades y destrezas.....	27
3.1.3. Definición de capacidades y destrezas	27
3.1.4. Procesos cognitivos	29
3.1.5. Métodos de aprendizaje	31
3.1.6. Panel de valores y actitudes.....	34
3.1.7. Definición de valores y actitudes.....	34
3.1.8. Evaluación de diagnóstico.....	36
3.1.9. Programación anual	48

3.2. Programación específica.....	49
3.2.1. Unidad de aprendizaje – 1.....	50
3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje.....	51
3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia.....	68
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.....	78
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.....	85
3.2.2. Unidad de aprendizaje – 2.....	95
3.2.2.1. Modelo T y actividades de la Unidad.....	96
3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia.....	114
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.....	124
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.....	128
4. Conclusiones.....	138
Recomendaciones.....	140
Referencias	141
Anexos	143

Resumen

El presente trabajo de suficiencia profesional desarrolla la programación dentro del paradigma socio cognitivo humanista, desde las bases teóricas que lo sustentan, hasta la aplicación práctica en las actividades de aprendizaje, guardando una correspondencia lógica que muestra cómo realmente se desarrollan las competencias desde el aula. Para ello, el primer capítulo presenta la realidad problemática, los objetivos y justificación o novedad científica. En el segundo capítulo se desarrolla con profundidad las teorías cognitivas y socio contextuales que dan fundamento a la acción pedagógica. Finalmente, en el tercer capítulo se desarrolla la programación curricular, incluyendo la programación general, la específica, los materiales de apoyo y las evaluaciones de proceso y unidad. Se presenta así una propuesta concisa y completa para desarrollar las competencias de los estudiantes del nivel inicial de cinco años en el área de comunicación.

Introducción

En los últimos años, los seres humanos han pasado por una serie de cambios que ha repercutido en el área educativa y social debido a que la población ha ido incrementando, además que el crecimiento económico ha surgido gracias a que el desarrollo de la tecnología y la globalización han tenido cada vez más protagonismo en la sociedad, todo ello conlleva a que la educación actual tenga que adaptarse a las nuevas necesidades que el siglo XXI presenta.

Se observa gracias a la globalización un cambio constante en el sistema educativo el cual genera una serie de problemáticas en el ámbito social, familiar y la escuela ya que no permite desarrollar las diversas capacidades que el niño necesita para desenvolverse en su entorno social, es por eso que es importante educar a los niños por competencias permitiéndole desarrollar sus habilidades comunicativas y ser un alumno eficaz en la sociedad.

El paradigma sociocognitivo humanista como respuesta a los cambios de la realidad, en un mundo donde el acceso a la información es muy sencillo, el ser humano necesita tener la capacidad de poder procesar la información, comprenderla y transformarla, es decir, una educación basada en valores y actitudes, el cual permita al ser humano desarrollarse no solo individualmente sino también en su sociedad para poder transformarla.

Por qué educar por competencias: el mundo de hoy propone otros retos a las personas. No basta solo con tener conocimientos, hay que ser capaz, lo que implica saber, saber hacer y saber ser o convivir con los demás en cooperación y armonía; sobre todo, con capacidad de adaptación a cambio, permitiendo al individuo desarrollar capacidades y habilidades desenvolverse satisfactoriamente en la sociedad.

Por estas razones, las características de este trabajo de suficiencia profesional “Desarrollo de Habilidades Comunicativas en Niños de Cinco Años de Edad en el Área de Comunicación” es la propuesta de desarrollo de aprendizaje por competencias y capacidades desde el enfoque del Paradigma Socio cognitivo humanista y del modelo T, diseñado por Martinismo Román; tomando en cuenta la realidad de la Institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo.

Con esta investigación se pretende desarrollar habilidades comunicativas bajo el contexto de enseñanza por competencias y capacidades para que el niño esté preparado para enfrentar los retos que presenta este mundo globalizado y pueda transformar la sociedad en beneficio de las futuras generaciones.

Este trabajo de investigación contiene tres capítulos, el primer capítulo abarca la justificación y objetivos que sustentan este trabajo especificando cuál es la finalidad del desarrollo del presente. El segundo capítulo desarrolla el marco conceptual de cada una de las bases teóricas que dan soporte a la presente investigación y además del diagnóstico de la realidad educativa de dicha institución. En el tercer capítulo se desarrolla la estructura curricular el cual está basada bajo competencias, capacidades, procesos mentales y actitudes, que permitirán al alumno poder desenvolverse eficazmente en la sociedad. Finalmente este proyecto presenta recomendaciones que permitirá aportar en el desarrollo de habilidades comunicativas haciendo uso de las herramientas que se detalla en el presente trabajo.

Capítulo I

Planteamiento del trabajo de suficiencia profesional

1.1. Título y descripción del trabajo

Desarrollo de habilidades comunicativas en niños de cinco años de edad en el área de comunicación de una Institución Pública de Lima.

El presente trabajo consta de tres capítulos el primero contiene los objetivos y la justificación o relevancia teórica y práctica de lo planteado en este documento.

El segundo capítulo presenta con profundidad y precisión científica los principales planteamientos de los más importantes exponentes de las teorías cognitivas y sociocontextuales del aprendizaje, dando así una base sólida a lo elaborado en el tercer capítulo. Además, contiene el diagnóstico de la realidad pedagógica socio cultural y de implementación de la institución educativa, con el objetivo de planificar respondiendo a una realidad y necesidad concreta, tal y como se realizara a lo largo del ejercicio profesional.

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

1.2. Objetivos del Trabajo de suficiencia profesional

1.2.1. Objetivo general

Diseñar un modelo didáctico del desarrollo de habilidades comunicativas en niños de cinco años de edad en el área de comunicación.

1.2.2. Objetivos específicos

Diseñar un modelo didáctico del desarrollo de la Comprensión de textos en niños de cinco años de edad en el área de comunicación.

Diseñar un modelo didáctico del desarrollo de la producción de textos en niños de cinco años de edad en el área de comunicación.

Diseñar un modelo didáctico del desarrollo de la expresión y comprensión oral en niños de cinco años de edad en el área de comunicación.

Diseñar un modelo didáctico del pensamiento creativo en niños de cinco años de edad en el área de comunicación.

1.3. Justificación

El mundo actual, el siglo XXI, se encuentra en constante cambio, debido a los descubrimientos tecnológicos y la globalización, todo esto genera una serie de problemáticas en el ámbito social, familiar y la escuela, ya que no permite desarrollar las diversas capacidades que el niño necesita para desenvolverse en su entorno. Por lo anterior es importante educar a los niños por competencias, permitiéndole desarrollar sus habilidades comunicativas y ser un individuo eficaz en la sociedad; el cual indica que el docente debe estar en constante capacitación.

El área de comunicación en el nivel inicial es importante porque le permite al alumno poder desarrollar diversas habilidades comunicativas para crecer y desenvolverse según su entorno social.

El área de comunicación: “Se enmarca en una perspectiva sociocultural porque la comunicación se encuentra situada en contextos sociales y culturales diversos donde se generan identidades individuales y colectivas. Los lenguaje orales y escritos adoptan características propias de cada uno de estos contextos [...]” (MINEDU, 2016. p. 39).

En este sentido se considera que cada cultura influye en el individuo de forma positiva, desarrollando habilidades que le permita poder expresarse y comprender, reconociendo que la etapa de educación inicial es básica para la formación integral de otros aprendizajes del futuro para que ante una dificultad pueda desenvolverse satisfactoriamente, respondiendo de manera oportuna sin que esta sea una debilidad para su desarrollo emocional e intelectual.

Con este trabajo se espera desarrollar las habilidades comunicativas bajo el modelo pedagógico socio-cognitivo humanista el cual se enfoca en educar por capacidades y competencias para lograr la comprensión, producción de textos y expresión oral de cada niño del nivel de educación inicial de cinco años, bajo este contexto permitiéndole enfrentar sus dificultades satisfactoriamente en la escuela, familia, amigos, etc.

Capítulo II

Marco teórico

2.1.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo-humanista

Este paradigma surge después del paradigma conductista debido a que la sociedad necesitaba un nuevo modelo pedagógico el cual se fundamenta en el proceso de aprendizaje – enseñanza; centrado en que el individuo aprende cuando se relaciona con su entorno.

2.1.2. Paradigma cognitivo

Este paradigma explica qué necesita el alumno para su aprendizaje y cómo desarrolla sus capacidades y habilidades para lograr obtener nuevos conocimientos según la madurez fisiológica y psicológica que presenta, el cual le permite al individuo dar sentido y significado a lo que aprende, a través de la experiencia en su entorno social.

2.1.2.1. Aprendizaje constructivo de Piaget

Según Piaget, en el modelo que presenta, el paradigma cognitivo sostiene que cada individuo construye su aprendizaje tomando en cuenta la relación que tiene con el entorno en el que vive, demostrando intercambio de conocimientos y aprendizajes que favorece en su crecimiento intelectual y en relaciones sociales (Latorre y Seco, 2016, p. 27-28).

Esta teoría manifiesta que el alumno desarrolla su propio aprendizaje gracias a los cambios de maduración fisiológica y psicológica que se presenta en cada estadio, influyendo en su proceso cognitivo y afectivo, de esta forma el individuo asimila conocimientos de su contexto, luego los acomoda con sus saberes previos, incrementando sus nuevos conocimientos (Latorre y Seco, 2016, p. 27-28).

De acuerdo a la Teoría de Piaget, propone el desarrollo del conocimiento humano en 4 estadios, que abarcan desde la infancia hasta la adolescencia del individuo, estas son las siguientes:

1. **Estadio Sensorio motor:** Esta etapa abarca desde los 18 hasta los 24 meses, donde la conducta del individuo es motora a través de la interacción con el medio que lo rodea, a la vez practica los reflejos y repiten comportamientos demostrando curiosidad por la exploración.
2. **Estadio Pre operacional:** Este estadio abarca entre los 2 y 7 años, se caracteriza por la aparición del lenguaje y desarrollo de la inteligencia, en esta etapa el individuo solo puede ver su punto de vista, pero no de otros, además en este estadio el niño utiliza la intuición, sin poder usar aun la lógica.
3. **Estadio operacional concreta:** Abarca entre los 7 y 11 años, se caracteriza por que el individuo tiende a utilizar el pensamiento lógico, puede ser capaz de desarrollar problemas usando la lógica, además ya no tiene un pensamiento egocéntrico, sino se desenvuelve con los niños de su entorno, en esta etapa el niño aún no tiene desarrollada la inteligencia abstracta.
4. **Estadio operacional formal:** Abarca a partir de los 12 años, en este estadio se caracteriza por que el individuo tiene la capacidad lógica desarrollada y se desarrolla la inteligencia abstracta donde puede utilizar su pensamiento hipotético deductivo para resolver problemas o realizar conclusiones, citado por (Rafael, 2007).

Esta teoría es importante porque los niños de cinco años adquieren conocimientos conforme van observando en su día a día (conocimientos adquiridos), dentro de su contexto van a acomodar la información con sus saberes previos construyendo de ese modo sus nuevos conocimientos (conceptos). Es importante la etapa pre operacional porque nos permite como docentes poder ayudar a que el alumno se desarrolle en los próximos

estadios, debido a que en esta etapa se desarrolla la inteligencia y el lenguaje, teniendo en cuenta que cada alumno es único y con habilidades singulares.

2.1.2.2. Aprendizaje significativo de Ausubel

Según Ausubel menciona que no existe solo una manera de poder adquirir el aprendizaje, sino que este proceso se da por dos medios, por descubrimiento y de forma receptiva, conocido también como inducción y deducción; en ambos procesos el aprendizaje puede ser significativo (Latorre y Seco, 2016, p. 30-31).

Se menciona que el aprendizaje del alumno debe estar conectado con acciones de su día a día, con objetos y su contexto con el que se relaciona porque a partir de estas acciones el discente podrá desarrollar nuevos conocimientos que le permitirá obtener el aprendizaje que sea significativa (Latorre y Seco, 2016, p. 30-31).

Según el aprendizaje significativo presentado por David Ausubel, se considera que su teoría está inmersa dentro de la carrera de educación inicial ya que el alumno de 5 años es quien construye su propio aprendizaje partiendo de sus propias experiencias mediante juegos recreativos, estas vivencias le permitirán poder adquirir el aprendizaje con facilidad permitiendo con este proceso crear nuevas conexiones lógicas al relacionarse con los conocimientos previos, el alumno realizará su aprendizaje y será significativo y funcional porque parte de su propia experiencia (Latorre y Seco, 2016, p. 30-31).

En los niños de cinco años es necesario poder aprender significativamente nuevos conocimientos, ya que no solo es importante saber el nivel de información que el individuo posee, sino también los conceptos que conoce, para que se establezca una relación entre lo que el niño ya sabe y lo que va a aprender, esto quiere decir que la nueva información que el alumno va a recepcionar va a ser significativo, en la medida que los conceptos relevantes

estén claros y bien definidos por el individuo en función con lo que va a aprender.

2.1.2.3. Aprendizaje por descubrimiento de Brunner

Según el modelo de aprendizaje de Brunner, el individuo recibe la información selectivamente, procesando y organizando de forma particular permitiendo al individuo adquirir el conocimiento por sí mismo. Además considera que el individuo debe aprender mediante el descubrimiento, es decir adquiere el conocimiento cuando lo descubre a través de la experiencia utilizando su razonamiento. De esta manera, el modelo de aprendizaje propuesto por Bruner, incentiva al individuo a ser creativo, crítico y tener la capacidad de resolver problemas. (Latorre, 2016, p.159 – 163).

Bruner establece el concepto de andamiaje, se considera que su teoría está integrada a la carrera de educación inicial en el área de comunicación porque hace referencia a un modelo de descubrimiento guiado, donde el tutor guía al individuo en el proceso de aprendizaje del mismo, y que la mediación del profesor debe tener una relación inversa con la competencia del estudiante, es decir si el individuo tiene un alto nivel de conocimientos, entonces requerirá menos ayuda y si el individuo tiene bajo nivel de conocimientos entonces la ayuda necesaria será mayor por parte del profesor para que el alumno pueda adquirir sus propios aprendizajes.

2.1.2. Paradigma Socio-cultural-contextual

Vygotsky y Feuerstein son los máximos representantes de este paradigma; ambos sostienen que el individuo construye su aprendizaje al relacionarse con su entorno y tiene la capacidad de poder modificar los conocimientos que existen en su cultura.

2.1.2.1. Paradigma Socio – cultural de Vygotsky

Vygotsky en su teoría menciona que el individuo no solo debe responder sobre un reflejo, sino que debe estar involucrado en la actividad que pretende asimilar, en el cual intervienen ciertos instrumentos que permiten que el individuo asimile e impulse su aprendizaje; los instrumentos que el autor utiliza son herramientas (La tecnología, elementos audiovisuales y materiales, etc.) y los signos y símbolos. (El lenguaje hablado y escrito.). La internalización de los instrumentos, es el proceso mediante el cual el individuo adapta parte de la cultura de una sociedad en forma de conocimiento, valores, actitudes, etc., mediante la interacción con familiares, profesores, amigos, en el lugar en donde se desenvuelve.

Según la Ley de la doble formación de Vygotsky,

“En el desarrollo cultural del individuo toda función aparece dos veces, primero a nivel social y más adelante a nivel individual, es decir la dirección del aprendizaje del individuo es un proceso que va desde lo exterior a lo interior del individuo, esto significa que aprende del entorno que lo rodea y luego esta recepción de conocimientos influye en su desarrollo personal modificando y construyendo sus conocimientos en la sociedad en la que vive” (Latorre, 2016, p. 163-172).

El aprendizaje precede al desarrollo, siendo el producto obtenido del proceso de los conocimientos adquiridos, y establece diferentes zonas; zona de desarrollo próximo que es el cambio cognitivo, el cual consiste en que el aprendizaje nuevo se relaciona con los conocimientos anteriores; zonas de desarrollo real son acciones que el individuo puede hacer sin ayuda de nadie y la zona de desarrollo potencial son funciones que están para trabajar y que se necesita según el autor la ayuda de un tutor y la interacción con sus compañeros el cual le va a permitir descubrir nuevos aprendizajes (Latorre. 2016, p. 170).

Se considera que en el nivel de educación inicial los niños construyen sus propios conocimientos a través de sus saberes previos en conjunto de su contexto social, porque durante las actividades lúdicas el niño va desarrollando diferentes capacidades con la guía del docente asumiendo el rol del mediador, de igual modo al relacionar las acciones del día y la noche, para poder definir dichas acciones (jugar, correr, saltar, dormir.) recurren en sus conocimientos ya plasmados con anterioridad de su vida cotidiana desde los tres años.

2.1.2.2. Paradigma Socio – contextual de Feuerstein

Feuerstein en su teoría modificabilidad cognitiva, menciona que el ser humano adapta sus experiencias de aprendizaje a nuevas situaciones con relación a su entorno, dando respuestas a cada problema que tenga en su desarrollo, siendo el mediador principal para esta teoría el docente y padres de familia, logrando así modificar la actitud del niño (Latorre, 2016, p.172).

También establece en su modelo de aprendizaje mediado, la posibilidad de mejorar la capacidad de comprensión y aprendizaje del individuo por medio de la mediación oportuna, donde establece que los seres humanos pueden ser modificables, es decir puede cambiar su forma que pueden estar basados a sus costumbres, hábitos, cultura o genética. Además, el individuo posee la capacidad de usar sus conocimientos adquiridos (habilidades y actitudes) para dar solución a nuevas situaciones (Latorre, 2016, p.173 – 174).

Esta teoría que nos presenta servirá en el pre infante para mejorar la calidad educativa del niño ya que desarrolla su aprendizaje mediante la interacción social, adquiriendo de ese modo patrones y conductas positivas que ayudan al mejoramiento del niño, de manera que el conocimiento sea modificable en sí mismo.

2.1.3. Teoría de la inteligencia

Esta teoría de la inteligencia es presentada por Sternberg y Díez con la teoría triárquica y tridimensional de la inteligencia respectivamente, el cual se basa en cómo el individuo desarrolla su inteligencia al interactuar con su entorno tomando en cuenta la experiencia que obtiene para realizar los procesos mentales que le van a permitir adquirir nuevos conocimientos.

2.1.3.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Según Sternberg, para poder desarrollar la inteligencia es necesario partir de la propia experiencia. El enfoque que presenta esta basado en los procesos mentales que tiene el individuo lo cual se basa en las capacidades que tiene para dar solución a diversas situaciones o problemas nuevos, con los conocimientos y habilidades que el ya posee.

Este autor propone la Teoría Triarquica de la inteligencia la cual se basa en el contexto en el que se desarrolla el individuo, además de la experiencia que tiene y de los procesos mentales que realiza al aprender. También este modelo se basa en que el individuo sepa conocer el cómo es que adquiere sus conocimientos y no necesariamente en el resultado que pueda obtener (LaTorre y Seco, 2016, p.82-86).

Esta teoría que nos presenta el autor es importante en la educación básica de cada niño porque le permite procesar y desarrollar la información; haciendo uso de los procesos mentales en un contexto determinado mediante la experiencia, desarrollando capacidades y habilidades el cual le permitiera desenvolverse satisfactoriamente

2.1.3.2. Teoría tridimensional de la inteligencia escolar de Díez

Esta teoría es presentada por Díez, el cual sostiene que la inteligencia escolar se basa en tres dimensiones que el individuo debe desarrollar simultáneamente para lograr su formación; a cada dimensión le llamo inteligencia cognitiva, afectiva e inteligencia como esquemas mentales; cada uno de estas dimensiones con sus propios procesos el cual le permitirá al alumno poder desenvolverse con sus capacidades y habilidades en la sociedad.

1. **Procesos cognitivos:** Esta dimension se basa en e desarrollo del conocimiento para llegar a un aprendizaje significativo clasificadas en prebasicas, básicas y superiores.

- **Pre básicas:** Son los conocimientos previos para llegar a desarrollar nuevas capacidades.
- **Básicas:** Son las mas utilizadas a nivel escolar ya que se basa en la socialización con los demas usando la comprensión y la expresión oral.
- **Superiores:** Es el conflicto cognitivo que presenta el individuo frente a la adquisición de un conocimiento desarrollando las capacidades y destrezas.

2. **Dimension emocional – afectiva:** Esta dimensión se caracteriza por los valores y actitudes desarrollados por los métodos de aprendizaje según la edad del alumno que adquiere en el aula.

3. **Esquemas mentales:** Esta teoría se caracteriza porque permite al individuo organizar y procesar información de lo general a lo particular, son los conocimientos previos y los conocimientos nuevos que son adquiridos a largo plazo por lo tanto asimila la información y organiza sus ideas creando su propio concepto, citado por (Latorre y Seco, 2016. p. 91-92).

Esta teoría que presenta el autor es importante en la educación básica porque los valores y actitudes influyen en el desarrollo del aprendizaje del alumno, así como relacionar sus conocimientos previos con los nuevos, además de retener la información y luego crear su propio concepto con la facilidad de poder desarrollarlo en su día a día de forma asertiva.

2.1.4. Paradigma Sociocognitivo-humanista

El paradigma Socio cognitivo Humanista es presentada bajo la unión de dos paradigmas que es el cognitivo y el sociocultural, presentado por Vygotsky y Piaget, donde el estudiante es quien toma un rol significativo durante el proceso de aprendizaje. El modelo socio cognitivo humanista se basa en los valores, destrezas y actitudes del alumno, los cuales se deben de trabajar en el ambiente de clase, y se debe buscar la manera de desarrollar sus aprendizajes.

En este modelo, se pone mayor énfasis en el pensamiento del tutor (como enseña) y del individuo (como aprende), donde el tutor es el mediador del aprendizaje y debe identificar las capacidades, destrezas y habilidades del alumno para aprender no solo a nivel individual, sino también a nivel social (Latorre, 2016, p. 177 – 183).

En relación al alumno, se le considera como el actor principal del aprendizaje, bajo este escenario es de vital importancia el preguntarnos ¿cómo aprende el alumno? ¿Para qué va a aprender?, esto conlleva que el alumno no solo debe aprender a nivel individual, sino a nivel social.

2.2. Diagnóstico de la realidad educativa de la institución

La institución educativa está ubicada en el departamento de Lima, distrito de Villa María del Triunfo. Es de gestión estatal. Se encuentra en una zona de

nivel socio económico “B”. Cuenta aproximadamente con 500 alumnos en dos niveles educativos: inicial y primaria, con 5 secciones por grado.

El colegio cuenta con aulas amplias y ventiladas, la iluminación es buena, ingresa luz natural, y cada una posee pizarra acrílica, computadora, proyector, ecran y una grabadora, pero la institución solo cuenta con dos radiograbadoras para todos los alumnos.

Los estudiantes del aula de inicial presentan dificultades en la comprensión lectora, producción de textos y bajo vocabulario en la expresión oral, debido a las notas que se han obtenido en los dos últimos años. Los alumnos de 5 años reflejan bajo rendimiento en el área de comunicación, esto se debe a que no escuchan con mucha atención y no comprenden las narraciones de forma correcta.

La falta de hábitos de lectura en los niños de educación inicial se debe al desconocimiento de buenos y adecuados hábitos, libros desactualizados en la biblioteca, falta de motivación y estrategias por parte de los docentes, la falta de motivación, la ausencia y ejemplo de los padres, la expansión de los medios de comunicación, la falta de estrategias lúdicas y significativas, la desnutrición infantil y la protección de los niños sobre sus derechos.

Es por esto que el presente trabajo de suficiencia profesional se enfoca en proponer actividades significativas de aprendizaje siguiendo los aportes de las teorías cognitivas y socio-contextuales del aprendizaje. Se desarrolla así una propuesta completa, desde la programación general a la específica, moderna, innovadora, detallada y ordenada para aplicar de manera concreta y practica para el docente el nuevo enfoque por competencias.

2.3. Definición de términos básicos

Competencias “ En la sociedad del conocimiento entendemos por competencias una adecuada integración de los siguientes elementos :capacidades-destrezas (habilidades o herramientas mentales cognitivas), valores – actitudes (tonalidades afectivas de la persona), dominio de contenidos sistemáticos y sintéticos) formas de saber ,episteme) y manejo de métodos de aprendizaje (formas de saber hacer, epistedeume); todo ello aplicado de forma práctica para resolver problemas de la vida y en el trabajo de cada día en contextos determinados” (Latorre y Seco, 2016, p. 87).

Capacidad “Es un potencial general estático, que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente principal es cognitivo. Es el potencial o aptitud que posee una persona para tener un desempeño flexible y eficaz. Cuando ese potencial estático se pone en movimiento se convierte en una competencia. La capacidad es el núcleo de la competencia. La adquisición de la capacidad es el primer requisito para llegar a ser competente en la realización de una actividad. Las capacidades son evaluables, pero no medibles directamente” (Latorre y Seco, 2016, p. 87-88).

Destrezas “Es una habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal también 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).

Método “Es el camino orientado para llegar a una meta (meta=fin, termino; hodos = camino orientado en una dirección y sentido) El método de aprendizaje es el camino que sigue el estudiante para desarrollar habilidades más o menos complejas, aprendiendo contenidos. Un método es una forma de hacer. Cada estudiante, con sus diferencias individuales, tiene un estilo peculiar de aprender, es decir, una manera concreta de recorrer el camino del aprendizaje” (Latorre y Seco, 2016, p. 88).

Estrategia “Es un procedimiento heurístico que permite tomar decisiones en condiciones específicas. En educación la estrategia de aprendizaje se basa en la forma inteligente y organizada de resolver un problema a la vez es un conjunto finito de acciones no estrictamente secuenciadas que conllevan un cierto grado de libertad y cuya ejecución no garantiza la consecución de un resultado óptimo; por ejemplo, llevar a cabo una negociación, resolver problemas, realizar una operación quirúrgica compleja, explorar un territorio desconocido, etc. En educación, tanto las estrategias como las técnicas, son siempre conscientes, etc. En educación, tanto las estrategias como las técnicas, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje del estudiante” (Latorre y Seco, 2016, p 339).

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. Su propio componente principal es el afectivo, aunque también posee el cognitivo. Los valores se captan con “la óptica del corazón” (Max Scheler). Un valor es aquella persona, situación, objeto, etc., que posee elementos de bien, verdad o belleza” (Latorre y Seco, 2016, p.135).

Actitud “Es la forma en la que una persona reacciona habitualmente frente a una situación dada. Este algo puede ser una persona, objeto material, situación, ideología, etc. La actitud viene a ser la predisposición que se tiene para ser motivado en relación con una persona u objeto. Su componente principal es el afectivo. Un conjunto de actitudes vividas e interiorizadas indican que un valor ha sido asumido por el sujeto en mayor o menor grado” (Latorre y Seco, 2016, p.9).

Se comunica oralmente en su lengua materna, “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”. (MINEDU, 2016, p. 43).

Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna, “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” (MINEDU, 2016, p. 49).

Capítulo III

Programación curricular

3.1. Programación general

Competencias del área	Definición de las competencias
1. Comprende y produce textos orales (COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN)	Se define como una 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 del hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo (Ministerio de educación, 2016. p. 43).
2. Se inicia en la lectura (COMPRENSIÓN)	Se define como una 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 si no que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre estos (Ministerio de educación, 2016. p. 49).
3. Se inicia en la escritura (EXPRESIÓN)	Se define como 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 (Ministerio de educación, 2016. p. 53).
4. Crea proyectos desde los lenguajes del arte (PENSAMIENTO CREATIVO)	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. Todas sus vivencias, interacciones y movimientos van formando imágenes en la mente, las cuales pueden ser representadas a través de simulaciones de objetos y personajes que corresponden a su entorno más cercano (la familia, su hogar, la naturaleza), de dibujos o símbolos, de exploraciones sonoras de los objetos y del movimiento con su cuerpo (danza). Cada una de estas formas que tiene el niño de expresarse se traducen en proyectos para los cuales hace uso de los diferentes lenguajes del arte (Ministerio de educación, 2016. p. 58).

3.1.1. Competencias del área.

3.1.2. Panel de capacidades y destrezas

PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS				
Capacidades	1. Comprensión y expresión	2. Comprensión	3. Expresión	4. Pensamiento Creativo
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> Expresar en forma oral 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar Inferir Discriminar 	<ul style="list-style-type: none"> Producir Coordinar la visomotricidad 	<ul style="list-style-type: none"> Manipular Expresar en forma gráfica

3.1.3. Definición de capacidades y destrezas

ACERCÁNDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
<p>1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN</p> <p>Comprensión: “Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole.”</p> <p>Expresión: “Habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, gráfica, corporal o motora información, conocimientos, emociones y sentimientos”. (Latorre, M. 2016. p. 58 – 59).</p>	<p>1.1. <u>Expresar en forma oral:</u></p> <p>“En una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, etc.”. (Latorre, M. 2013. p. 8 – 9).</p>
<p>2. COMPRENSIÓN</p> <p>“Habilidad general para entender y tener una idea clara de la información de diversa índole.” (Latorre, M. 2016. p. 58).</p>	<p>2.1. <u>Identificar</u></p> <p>“Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son. <i>Identificar = reconocer</i></p> <p>Para identificar hay que conocer previamente” (Latorre, M. 2016. p. 10).</p> <p>2.2. <u>Inferir:</u></p> <p>“Atribuir significado o sentido a determinada información, sea texto, dibujos, signos – símbolos, huellas, expresiones artísticas, etc.</p> <p>Es una habilidad para explicar de forma ajustada el sentido de una información; es dar significado a lo que se percibe en función de las experiencias y</p>

	<p>conocimientos que se poseen”. (Latorre, M. 2016. p. 10).</p> <p>2.3. <u>Discriminar</u></p> <p>“Discriminar es comparar en función de las diferencias. Es seleccionar algo excluyendo.</p> <p>- Seleccionar-separar, diferenciar información en base a ciertos criterios o características que la hacen diferente”. (Latorre, M. 2016. p. 6).</p>
<p>3. EXPRESIÓN</p> <p>“Habilidad general que permite comunicar o transmitir claramente en forma oral, escrita, visual, grafica, corporal o motora información, conocimientos, emociones y sentimientos”. Latorre, M. 2016. p. 59).</p>	<p>3.1. <u>Producir</u></p> <p>“Habilidad específica para elaborar, crear o copiar proposiciones y textos de forma oral, escrita o grafica con el fin de expresar lo que pensamos, sentimos o deseamos comunicar.</p> <p>Habilidad especifica que permite crear, elaborar o inventar elementos nuevos a partir de lo que ya se conoce”. (Latorre, M. 2016. p. 60)</p> <p>3.2. <u>Coordinar la visomotricidad</u></p> <p>“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”. (Latorre, M. 2016. p. 5).</p>
<p>4. PENSAMIENTOS CREATIVO</p> <p>“El estudiante es capaz de usar diversos lenguajes artísticos para expresar mensajes, ideas y sentimientos. Posee y práctica habilidades imaginativas, creativas y reflexivas para generar ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas de manera continua. Experimenta, investiga y aplica los diferentes materiales, técnicas y elementos del arte con una intención específica. Así mismo, reflexiona y evalúa sobre sus procesos y creaciones y los socializa, con el fin de seguir desarrollando sus capacidades críticas y creativas”. (Latorre, M. 2016. p 4).</p>	<p>4.1. <u>Manipular:</u></p> <p>Operar manualmente un objeto, estructura, instrumentos o equipo. (Latorre, M. 2016. p. 12)</p> <p>4.2. <u>Expresar en forma gráfica</u></p> <p>En una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos. (Latorre, M. 2016. p. 9).</p>

3.1.4. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES		
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
1. COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN	1. Expresar en forma oral.	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Organizar • Expresar
	2. COMPRENSIÓN	1. Identificar
	2. Inferir	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • identificar • Relacionar • Inferir
	3. Discriminar	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Relacionar • Discriminar
3. EXPRESIÓN	1. Producir	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • relacionar • Producir
	2. Coordinar la visomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir • Reconocer • Organizar

		<ul style="list-style-type: none">• Coordinar la visomotricidad
4. PENSAMIENTO CREATIVO	1. Manipular	<ul style="list-style-type: none">• Percibir• Reconocer• Describir• Manipular
	2. Expresar en forma gráfica.	<ul style="list-style-type: none">• Percibir• Reconocer• Relacionar• Expresar

3.1.5. Métodos de aprendizaje.

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE		
Capacidades	Destrezas	Métodos Generales de Aprendizaje
Comprensión y expresión	Expresar en forma oral	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma oral de ideas, sentimientos y necesidades mediante el dialogo • Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación del lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación. • Expresión en forma oral de diversos mensajes escritos o códigos mediante el uso de pictogramas, símbolos y signos. (Latorre, M. 2013. p. 61).
Comprensión	Identificar	<ul style="list-style-type: none"> • “Identificación de hechos y situaciones mediante la observación de imágenes”. (Latorre, M. 2013. p. 100) • “Identificación de diversos sonidos a través de la audición de voces e instrumentos”. (Latorre, M. 2013. p. 100) • “identificación de las relaciones entre objetos, imágenes y palabras mediante la

		discriminación visual y diversas técnicas”. (Latorre, M. 2013. p. 100)
	Inferir	<ul style="list-style-type: none"> • “Infiere el sentido de la vida de personajes reales, en novelas, cuentos, escenas literarias, parábolas, mensajes, etc. a través de dramatizaciones, preguntas dirigidas, trabajo personal y grupal, etc”. (Latorre, M. 2013. p 13)
	Discriminar	<ul style="list-style-type: none"> • “Discriminación de información sobre personajes, hechos, situaciones, actitudes, acontecimientos, épocas, textos, mensajes, dibujos, viñetas, etc. Mediante fichas de observación y cuadros – esquema”. (Latorre, M. 2013. p 49) • Discriminación auditiva con relación entre objetos. • Discriminación visual con relación a su entorno y objetos.
Expresión	Producir	<ul style="list-style-type: none"> • “Habilidad específica que permite crear, elaborar o inventar elementos nuevos a partir de lo que ya se conoce”. (Latorre, M. 2013. p. 60. Párr. 2).

	Coordinar la visomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> • “Coordinación visomotriz a través de ejercicios grafo-motores en la escritura, llenar y vaciar recipientes diversos, transportar recipientes con líquidos, control y destreza dígito manual, etc”. (Latorre, 2014, p. 6).
Pensamiento creativo	Manipular	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula diversos materiales mediante la utilización del sentido del tacto.
	Expresar en forma grafica	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma gráfica de sucesos narrativos y descriptivos mediante diferentes técnicas • Expresión en forma gráfica de actividades cotidianas a través de diferentes técnicas grafico – plásticas: collage, punzado, recortado, pegado, doblado, embolillado, pintura, dibujo, dactilopintura, modelado, etc. • Expresión en forma gráfica del contenido de cuentos, historietas, narraciones, canciones, poemas, adivinanzas, etc., mediante técnicas diversas. (Latorre, M. 2014. p. 63 – 64).

3.1.6. Panel de valores y actitudes

VALORES Y ACTITUDES			
VALOR	1. RESPONSABILIDAD	2. RESPETO	3. SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta sus trabajos en el tiempo establecido. • Mostrar buena disposición al realizar sus tareas. • Cuidar sus pertenencias y materiales del aula. • Presenta los trabajos con orden y limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención a los demás • Esperar su turno para participar. • Respetar las opiniones de mis compañeros. • Asumir las normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los compañeros que lo necesitan. • Compartir lo que se tiene. • Mostrar aprecio e interés por los demás.
ENFOQUES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Equidad ▪ Libertad ▪ Búsqueda de la excelencia <ul style="list-style-type: none"> ✓ Justicia ✓ Diálogo ✓ Derechos • Empatía • Interculturalidad • Orientación al bien común 		

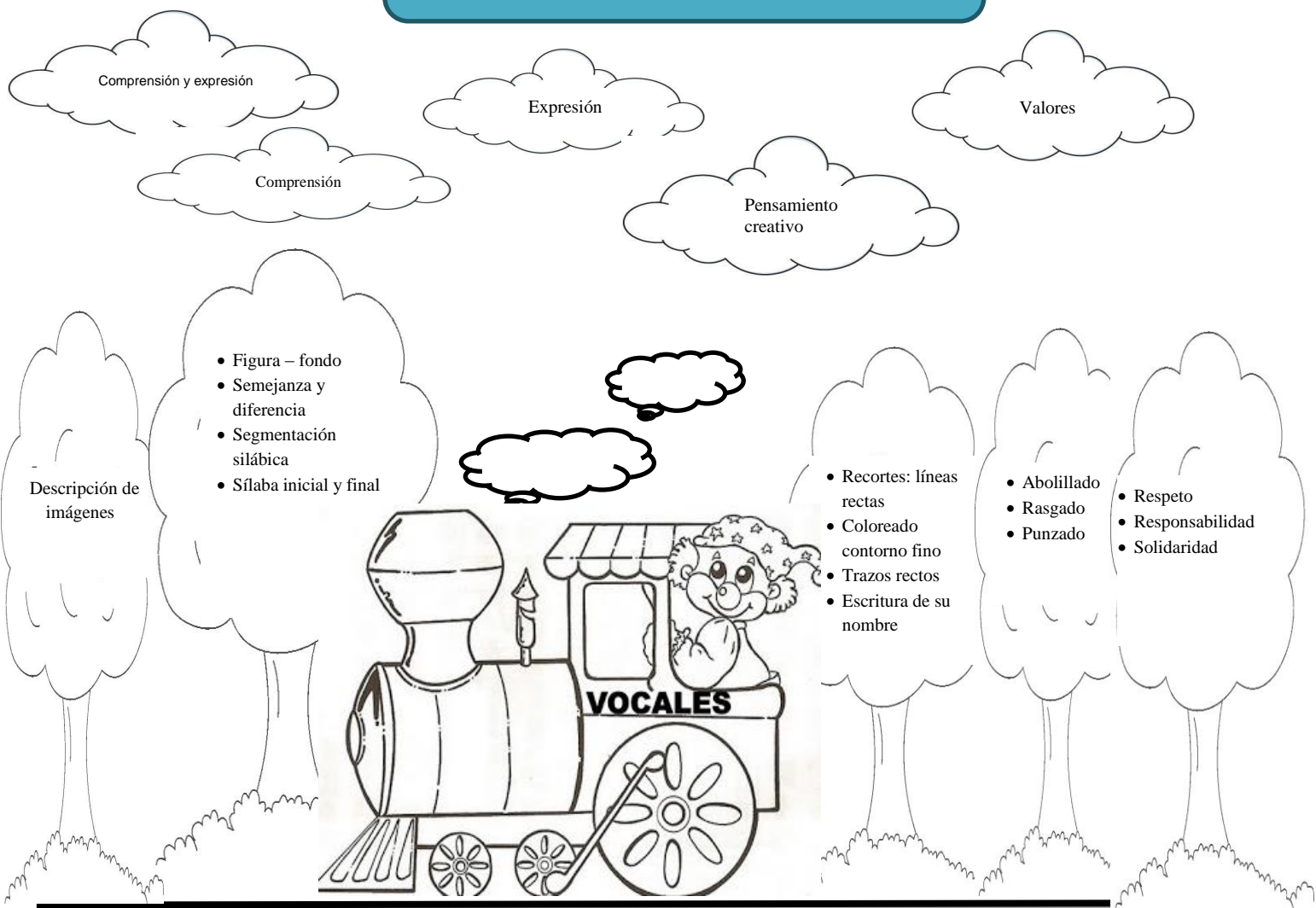
3.1.7. Definición de valores y actitudes

ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRENDIENDO LOS VALORES	COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES
1. RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar sus trabajos en el tiempo establecido. “Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciendo de forma adecuada”. (Latorre, M. y Seco 2016. p. 138). • Mostrar buena disposición al realizar sus tareas. “Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realiza con de sus tareas y trabajos”. (Latorre y Seco 2016. p. 138). • Cuidar sus pertenencias y materiales del aula. Es una actitud a través de la cual la persona

	<p>tiene cuidado sobre sus pertenencias y materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentar los trabajos con orden y limpieza. <p>“Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolas de forma adecuada”. (Latorre, 2016, p. 138).</p>
2. RESPETO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención a los demás “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 se presta atención a lo que se dice”. Latorre, M. y Seco (2016). Pág. 138. • Esperar su turno para participar. Es una actitud a través de la cual la persona respeta su turno y del individuo al participar en una actividad. • Respetar las opiniones en mis compañeros “Es una actitud a través de la cual la persona recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos tipos de vista que se le da, aunque no los comparta.” (Latorre, 2016, p. 138). • Asumir las normas de convivencia “Es una actitud a través de la cual la persona acepta o acata reglas o pautas para vivir en compañía de otras”. (Latorre y Seco, 2016, p. 138).
3. SOLIDARIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los compañeros que lo necesitan: Es una actitud de disposición al brindar su apoyo en diversas situaciones. • Compartir lo que se tiene: Es una actitud de compañerismo y desprendimiento hacia su prójimo. • Mostrar aprecio e interés por los demás: Es una actitud de mostrar afecto hacia sus compañeros.

3.1.8. Evaluación de diagnóstico

**COMUNICACIÓN
EVALUACIÓN INICIAL O DIAGNÓSTICA
IMAGEN VISUAL INICIAL (5años)**



Descripción de objetos imágenes

Secuencia de imágenes

Percepción visual

Percepción auditiva

Delineado

Trazos

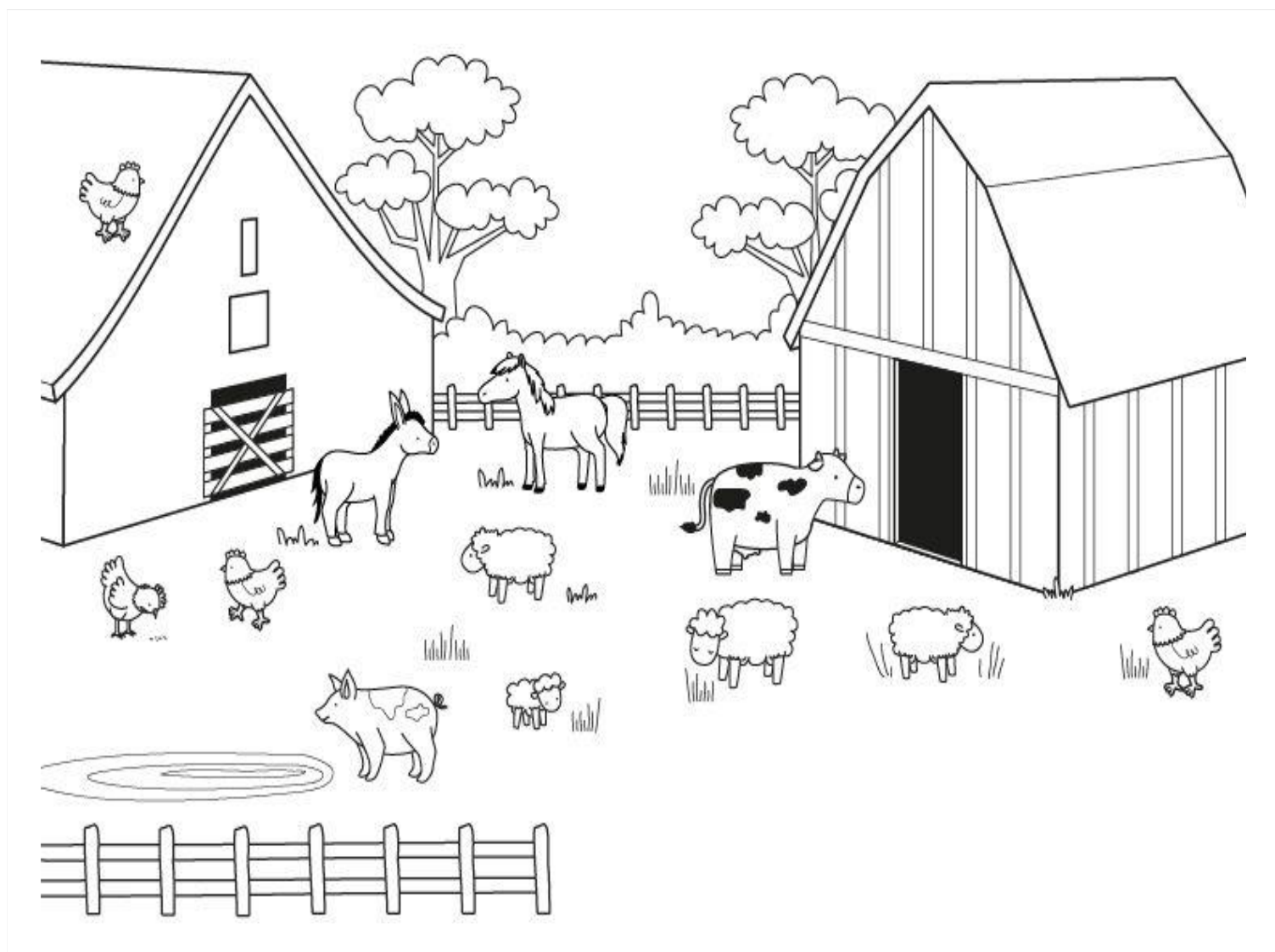
Técnicas grafoplásticas

Relación de causa y efecto

Evaluación Diagnóstica Nª 01

Comunicación

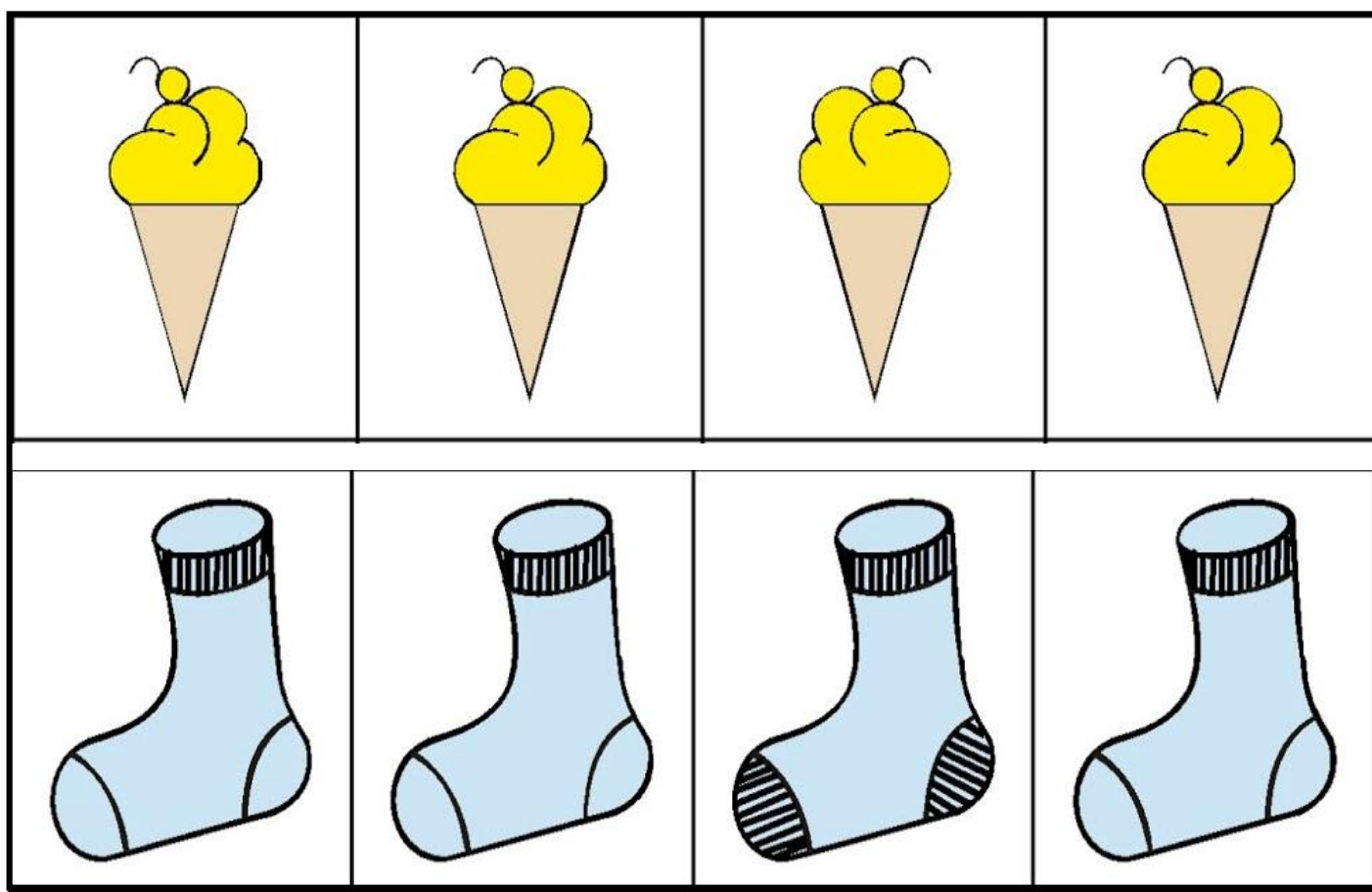
Estudiante:.....

❖ **Capacidad:** Comprensión y expresión**Destreza:** Expresión en forma oral❖ **Consigna:** Expresa en forma oral lo que observas en la imagen, respondiendo las siguientes preguntas. ¿Quiénes están en la imagen? ¿Qué están haciendo? ¿Dónde están?

Evaluación Diagnóstica N° 02

Comunicación

Estudiante:.....

❖ **Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar❖ **Consigna:** Observa las imágenes y marca con un aspa (x) la figura diferente en cada

Evaluación Diagnóstica N° 03

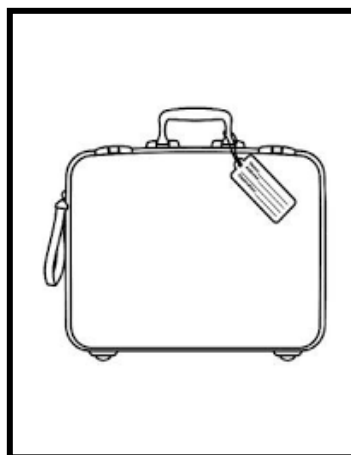
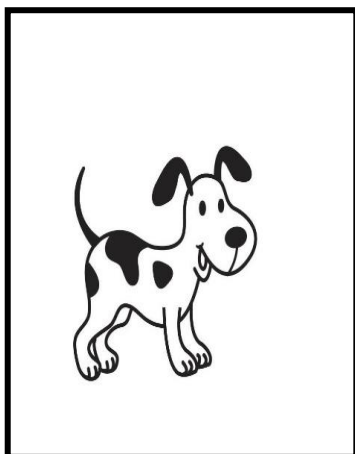
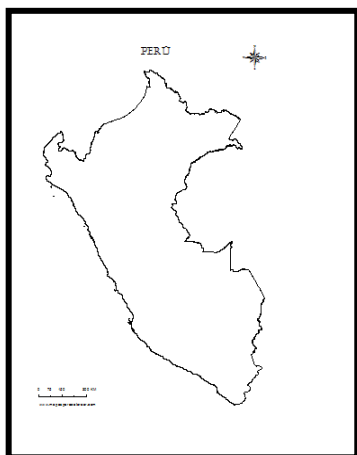
Comunicación

Estudiante:.....

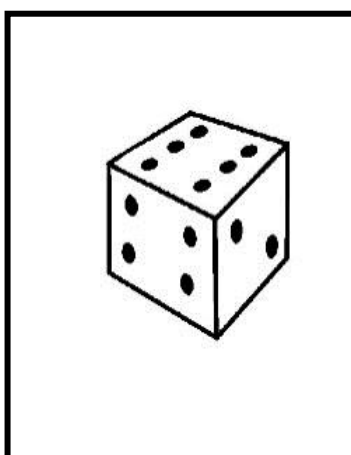
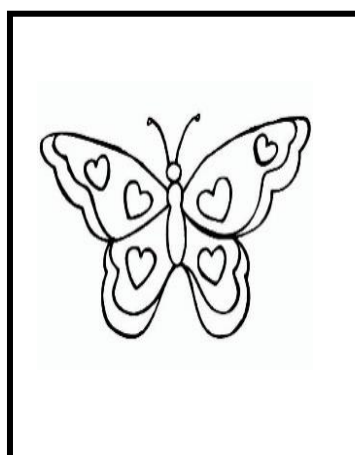
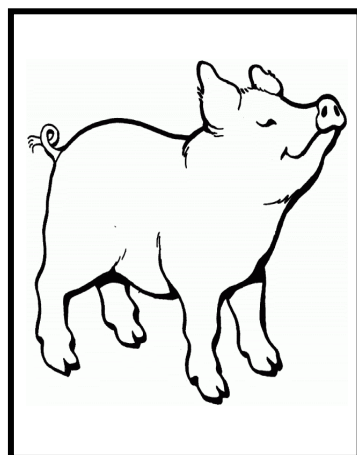
❖ **Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar

❖ Discriminar auditivamente las imágenes que terminen con la misma sílaba final y colorea tu respuesta

/ma/



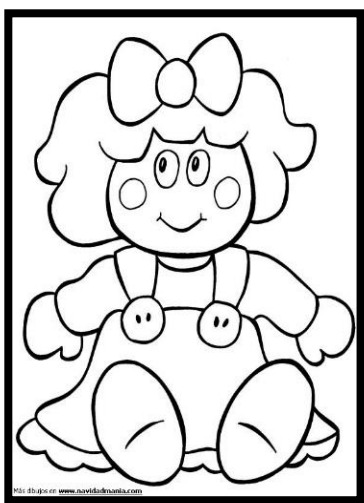
/do/



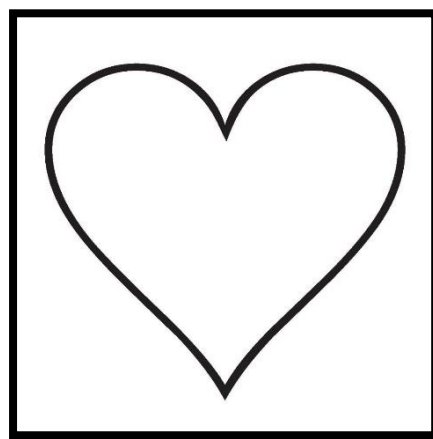
Evaluación Diagnóstica Nª 04

Comunicación

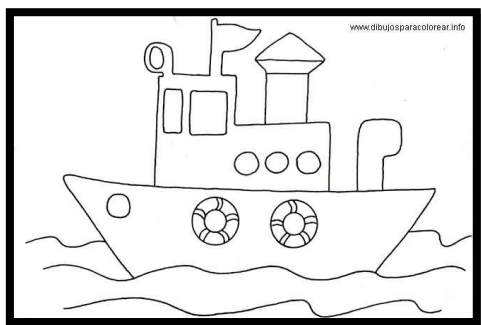
Estudiante:.....

❖ **Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar❖ **Consigna:** Escucha cada una de las palabras y colorea tantos cuadrados como sílabas tenga la palabra.

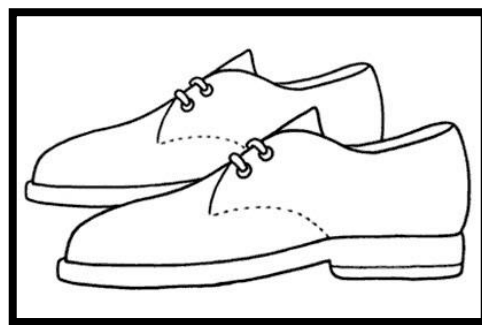
--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--

Evaluación Diagnóstica N° 05	
Comunicación	
Estudiante:.....	

❖ **Capacidad:** Pensamiento creativo
visomotriz

Destreza: Coordinación

❖ **Consigna:** Colorea las flores respetando los límites de la figura.

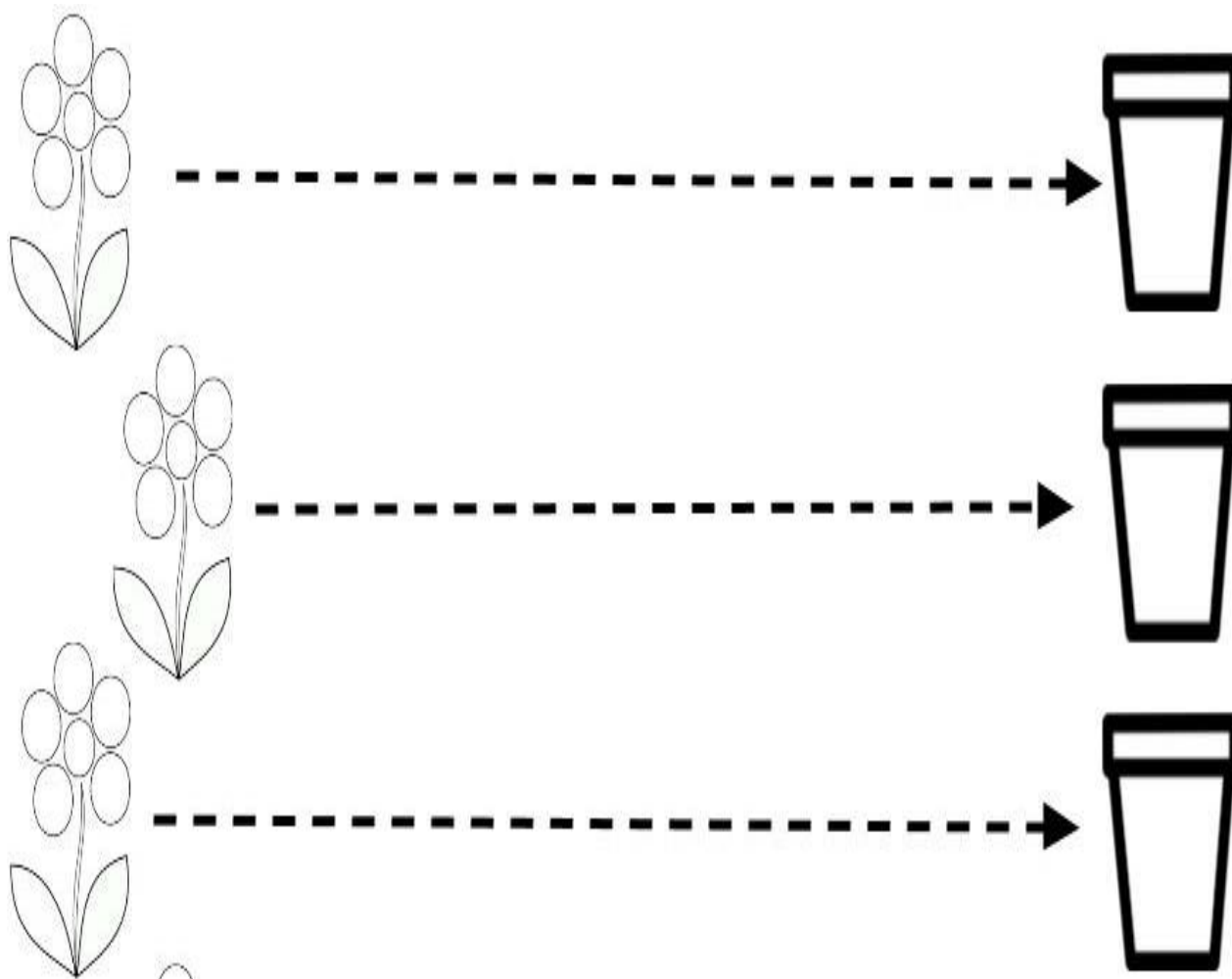


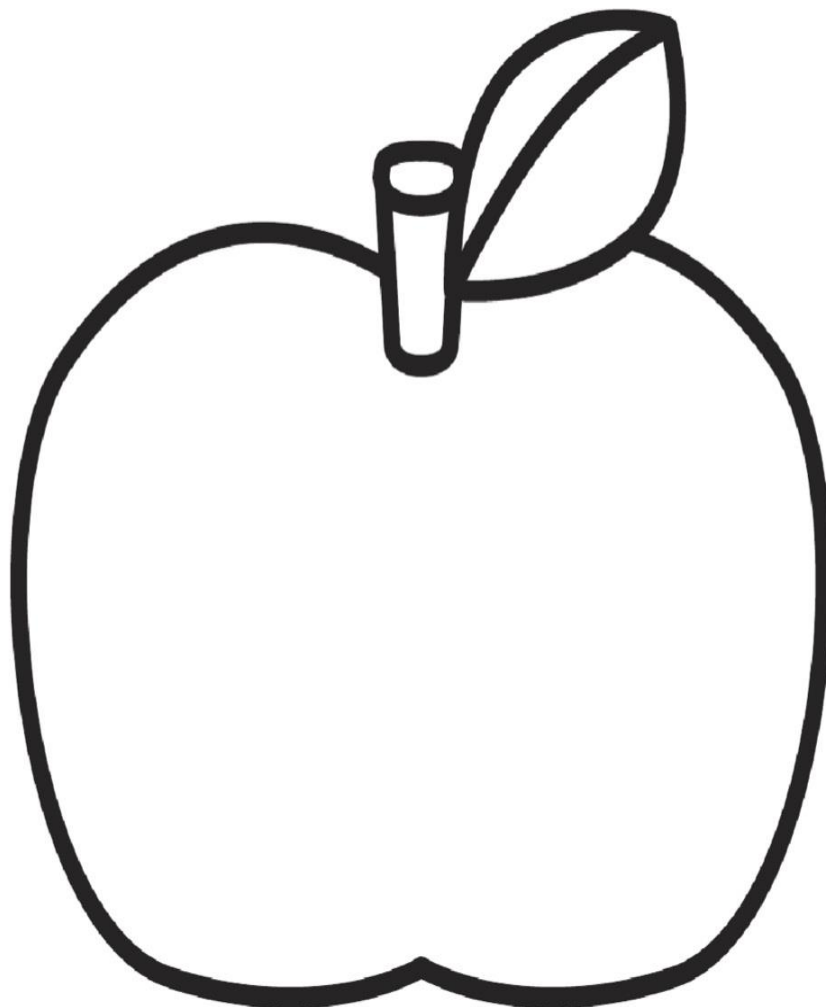
Evaluación Diagnóstica N° 06	
Comunicación	
Estudiante:.....	

❖ **Capacidad:** Expresión visomotricidad

Destreza: Coordinar la

❖ **Consigna:** Traza por las líneas punteadas llevando la flor hacia su maceta sin levantar el lápiz



Evaluación Diagnóstica N° 07**Comunicación****Estudiante:**.....**❖ Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular**❖ Consigna:** Realiza 05 bolitas de papel crepe color rojo en el contorno de la manzana.

Evaluación Diagnóstica N° 08

Comunicación

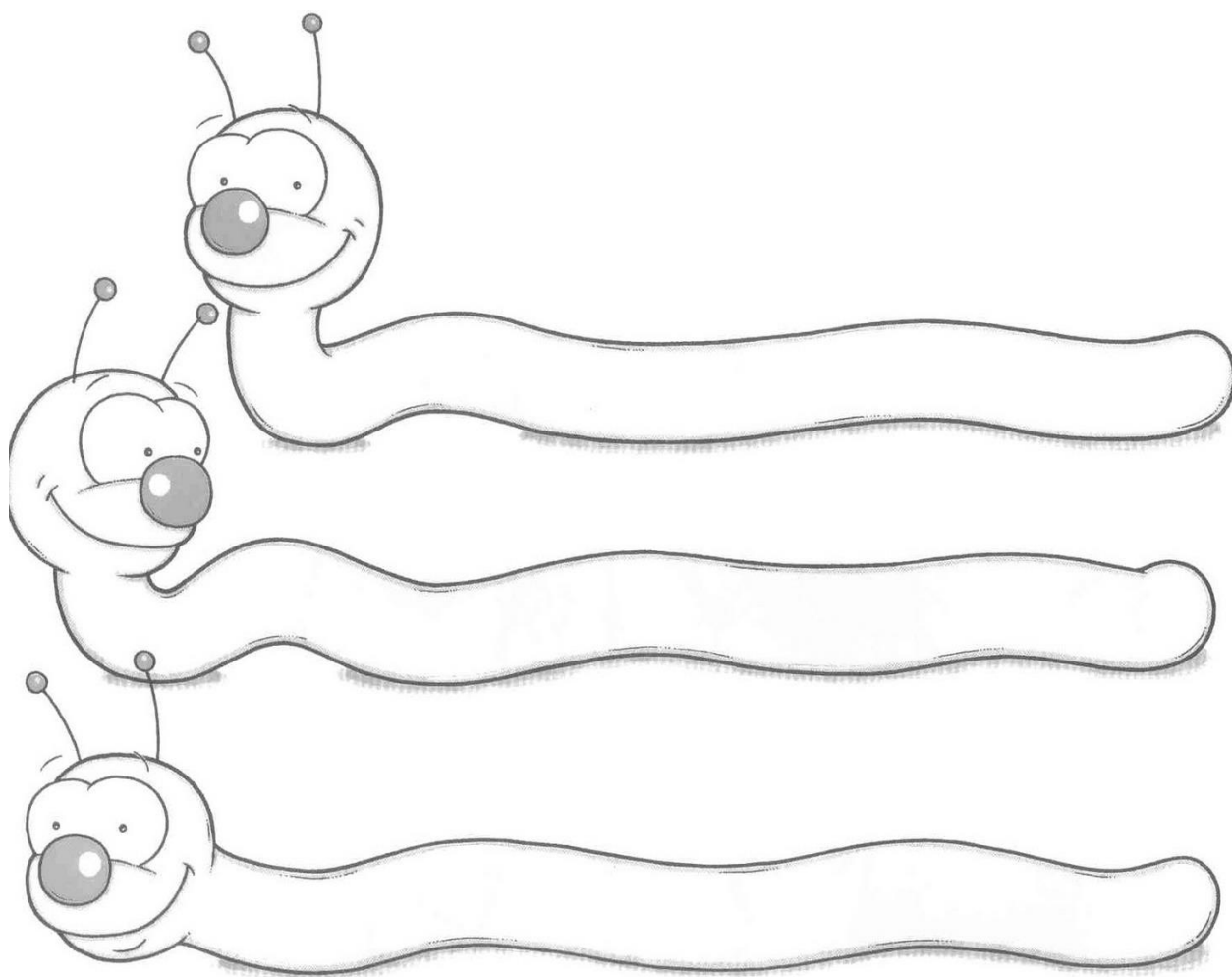
Estudiante:.....

❖ **Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular❖ **Consigna:** Manipular correctamente el punzón, al punzar dentro del cono del helado.

Evaluación Diagnóstica N° 09

Comunicación

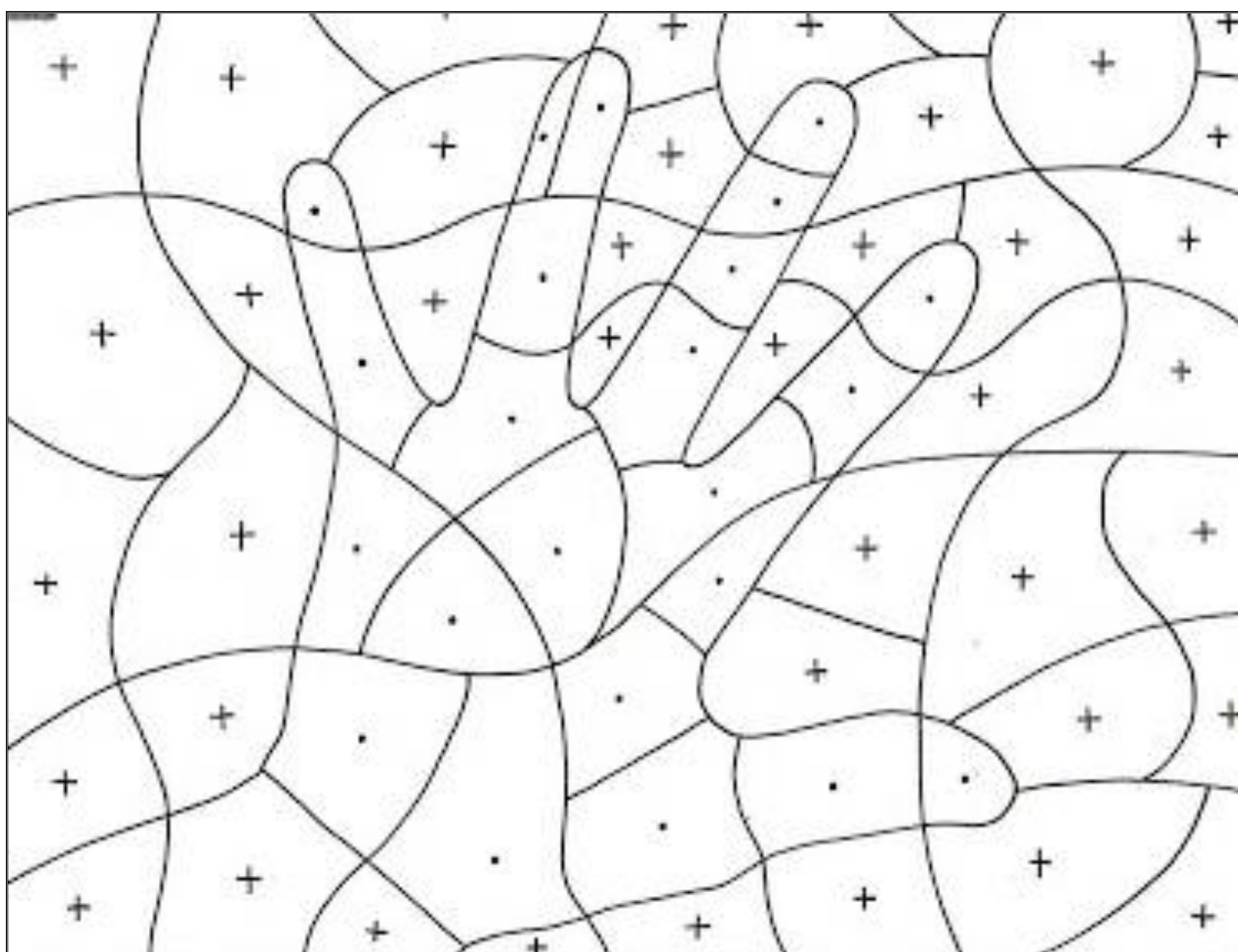
Estudiante:.....

❖ **Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular❖ **Consigna:** Manipular papel arcoíris para rasgar luego pega dentro del gusanito Juanito.

Evaluación Diagnóstica N° 10

Comunicación

Estudiante:.....

❖ **Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Identificar❖ **Consigna:** Identifica la imagen que se encuentra oculta y colorea.

Rubrica de diagnóstico			
CRITERIOS	A	B	C
Colorea respetando los límites de la figura.			
Rasga papeles usando dedo índice y pulgar			
Abolilla papel usando dedo índice y pulgar.			
Recorta siguiendo líneas rectas			
Realiza trazos siguiendo línea recta			
Expresa en forma oral lo que observa en una imagen.			
Discrimina auditivamente imágenes que empiecen con el mismo sonido inicial			
Discrimina auditivamente imágenes que terminen con el mismo sonido final.			
Reconoce la cantidad de sílabas de palabras			
Inferencia de figuras distintas			
Realiza el punzado siguiendo las líneas			
Identifica la imagen escondida Figura – fondo.			

3.1.9. Programación anual- general de la asignatura

PROGRAMACIÓN ANUAL DE COMUNICACIÓN		
1. Institución educativa: Soberana Orden Militar de Malta 2. Nivel: Inicial	3. Grado: 5 años 4. Sección / es: Semillitas	5. Área: Comunicación 6. Profesor (a): Flor Poma
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS de APRENDIZAJE
<p>Primer bimestre</p> <p>I. Expresión y Comprensión: Descripción de láminas Narraciones de experiencias y situaciones diarias. Poesía Cuentos : Personajes</p> <p>II. Comprensión: Percepción Visual : Figura- fondo Percepción auditiva: Segmentación de oraciones, creación de oraciones.</p> <p>III. Expresión: Ejercicios grafomotores: Trazos Rectos</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Rasgado Abolillado</p> <p>Segundo Bimestre</p> <p>I. Expresión y Comprensión: Cuentos : Secuencia de imágenes Rimas Analogías</p> <p>II. Comprensión: Percepción Visual : Semejanzas y diferencias Absurdos, Percepción auditiva: Segmentación de palabras, Identifica sílaba inicial, final y medial.</p> <p>III. Expresión: Ejercicios grafomotores Trazos Oblicuos , Zig- zag</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Dactilopintura Modelado Pintura Punzado</p> <p>Tercer Bimestre</p> <p>Expresión y Comprensión: Cuentos : Mensaje Adivinanzas Chistes</p> <p>II. Comprensión: Percepción auditiva: Sonidos vocálicos.</p> <p>III. Expresión: Ejercicios grafomotores : Trazos ondulados Escritura de su nombre</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Ensartado Pasado</p> <p>Cuarto Bimestre</p> <p>Expresión y Comprensión: Cuentos : Creación de cuentos Trabalenguas</p> <p>II. Comprensión: Sonidos consonánticos (s,m,p,L) Textos Instructivos Logotipos Rótulos</p> <p>III. Expresión: Escritura espontánea (trazos mixtos)</p> <p>IV. Pensamiento Creativo: Bordado Plegado</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación de lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación • Identificación de personajes, lugares, tiempo y hechos de un relato usando material gráfico y organizadores de información • Inferencia de significados, partiendo del contexto, de expresiones no verbales, de la información implícita, etc. A partir de la observación de hechos, imágenes, lectura de textos de diversos tipos y mediante técnicas diversas. • Discriminación de fonemas, sonidos, sílabas y palabras usando diversas técnicas y juegos. • Producción de grafismos a partir de lecturas de imágenes, cuentos, rimas, adivinanzas, canciones de manera individual y grupal y utilizando distintas técnicas. • Coordinación visomotriz a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, el control digito- manual y la destreza digito- manual. • Manipulación de objetos e instrumentos a través del sentido del tacto. • Expresión en forma gráfica de actividades cotidianas a través de diferentes técnicas grafico plásticas: collage, punzado, recortado, pegado, doblado, Abolillado, pintura, dibujo, Dactilopintura, modelado, etc.
CAPACIDADES – DESTREZAS	FINES	VALORES – ACTITUDES
<p>1. Expresión y Comprensión: 1.1. Expresar en forma oral</p> <p>2. Comprensión 2.1. Identificar 2.2. Inferir 2.3. Discriminar</p> <p>3. Expresión 3.1. Producir 3.2. Coordinar la visomotricidad</p> <p>4. Pensamiento Creativo 4.1. Manipular 4.2. Expresar en forma grafica</p>		<p>1. Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar con atención. • Ser tolerante con los demás. • Cumplir las Normas de Convivencia. • Comprender al compañero. <p>2. Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser puntual en la entrega de los trabajos. • Cuida sus útiles personales. • Asume las consecuencias de sus actos. • Cumplir con las actividades asignadas. <p>3. Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los compañeros que lo necesitan • Compartir lo que se tiene. • Mostrar aprecio e interés por los demás.

PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA

CURSO: Comunicación

GRADO: 5 años

Profesores: Denisse Mendoza

Aracelli Palomino

Flor Poma

3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje – 1

UNIDAD DE APRENDIZAJE Nº I		
1. Institución educativa: Soberana Orden Militar de Malta 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 5 años 4. Sección/es: Las semillitas. 5. Área: Comunicación 6. Título de la unidad: 1 7. Temporización 8. Profesor(a): Profesor (a): Flor Poma		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;">Cuarto bimestre</p> <p>I. Expresión y Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabalenguas <p>II. Comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sonidos consonánticos (s, m) • Logotipos <p>III. Expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escritura espontanea (trazos mixtos) <p>IV. Pensamiento Creativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bordado • Plegado 		<ul style="list-style-type: none"> • Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación de lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación • Discriminación de fonemas, sonidos, sílabas y palabras usando diversas técnicas y juegos. • Inferencia de significados, partiendo del contexto, de expresiones no verbales, de la información implícita, etc. A partir de la observación de hechos, imágenes, lectura de textos de diversos tipos y mediante técnicas diversas • Coordinación visomotriz a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, el control digito- manual y la destreza digito- manual. • Manipulación de materiales a través de diferentes técnicas graficoplasticas.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>1. Expresión y Comprensión: Expresar en forma oral</p> <p>2. Comprensión Discriminar Inferir</p> <p>3. Expresión Coordinar la visomotricidad</p> <p>4. Pensamiento Creativo Manipular</p>		<p>Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumple las normas de convivencia • Comprender al compañero <p>Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asume las consecuencias de sus actos • Cumplir con las actividades asignadas <p>Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los compañeros que lo necesitan

3.2.1.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje

ACTIVIDADES COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE (Destreza + contenido + técnicas metodológicas + ¿actitud?)

Actividad n° 01

Expresar en forma oral el trabalenguas a través de la estimulación del lenguaje, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño observa un video del Mono “Ejercicios de praxias diarias” https://www.youtube.com/watch?v=g_Is2wh1xIw y realiza los movimientos sugeridos.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los materiales que se encuentran sobre la mesa del salón para realizar los ejercicios bucofaciales como: manjar blanco, sorbete, azúcar, miel, caja de zapatos, bolitas de tecnopor, etc.
2. **Reconoce** cada uno de los materiales para realizar los ejercicios bucofaciales: se hecha un poco de manjar blanco en la nariz y el niño va a intentar alcanzar con su lengua hasta poder comerlo, del mismo modo con los otros ingredientes jugando de diversas formas con su lengua.
3. **Relaciona** los ejercicios bucofaciales con la imagen que encuentra al soplar bolitas de tecnopor en una caja de zapatos. Respondiendo lo siguiente ¿Qué figura será? ¿Qué está haciendo? ¿puedes hacerlo?
4. **Expresa en forma oral** la acción de la imagen que encuentra en la caja de zapatos en forma rápida.

Metacognición:

¿Te gustó el juego?

¿Cómo te sentiste?

¿Qué figuras encontraste?

¿Qué otras palabras puedes mencionar de forma rápida?

Transferencia de aprendizaje:

Juego en casa a mencionar tres objetos de forma rápida.

Anexo: 1

Actividad n°02

Discriminar el sonido consonántico inicial /m/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño escucha la narración de “Pablito”: Era un niño de 2 años que recién empezaba a hablar, cuando él comía una manzana mencionaba siempre diciendo “mmmm que rico”, y es por ello que su mamá siempre antes de cada comida le daba una manzana porque a Pablito le gustaba mucho y sabía que le hacía bien para crecer muy sano. Responden lo siguiente: ¿Qué sonido realizaba Pablito al comer la fruta que más le gustaba? ¿Con qué sonido inicia la fruta que comía Pablito? ¿Conoces palabras que inicien con ese sonido? ¿Cuáles?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** imágenes con sonido consonántico inicial /m/ como: mesa, maleta, muñeca, mano, etc, y otras imágenes con diferentes sonidos que se encuentran alrededor del aula como pelota, pito, plátano, etc.
2. **Reconoce** el sonido consonántico inicial /m/ mediante el juego de memoria que se encuentra en el aula; al voltear la imagen y menciona la palabra, luego responden: ¿con qué sonido inicia la imagen que observas?, luego regresa a su lugar para que los demás compañeros sigan participando.
3. **Relaciona** el sonido consonántico inicial de la tarjeta que le tocó mencionando una palabra nueva que empiece con el mismo sonido consonántico /m/ y lo expresa antes sus compañeros jugando a “Al ritmo ago – go”.
4. **Discrimina** El sonido consonántico inicial /m/ a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir qué imagen le tocó, observando diferentes imágenes. Ejemplo: Casa, escalera y mano, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial mmmano.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Te fue fácil o difícil mencionar otras palabras que empiecen con el sonido /m/?

¿Por qué?

Transferencia de aprendizaje:

Juego en casa a descubrir objetos que empiecen con el sonido /m/.

Anexo: 2

Actividad n° 03

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño se dirige al patio y encuentra varias cajas de arena mezclada con pompones de colores, una pinza y una botella vacía de medio litro, se agrupan en parejas al ritmo de la pandereta, luego responden: ¿podemos sacar solo las piedras de la caja? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿Podremos sacarlas solo con las pinzas? Luego de intentar colocar las piedras dentro de la botella en parejas se dieron cuenta que había una carta escondida y al tratar de leerla se percataron que era una carta de un hermano que viajaba a otro país ¿de quién crees que será? ¿Sabes a quién le pertenece? ¿Sabes qué dice? ¿Tienes un tío, hermano, abuelo que está de viaje?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las indicaciones necesarias para escribir espontáneamente; al coger correctamente el lápiz usando el dedo índice y pulgar.
2. **Reconoce** la postura correcta al realizar trazos con tiza en el piso del patio: líneas rectas, curvas, oblicuas, etc.
3. **Organiza** sus ideas para escribir espontáneamente una carta a su familiar que está de viaje.
4. **Coordina la visomotricidad** al escribir espontáneamente una carta para un familiar en su ficha aplicación. **Ficha n° 1**

Metacognición:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Para qué me sirve?
- ¿Te fue fácil lograrlo?

Transferencia:

Comenta en casa la carta que escribiste para tu familiar que está de viaje.

Anexo: 3

Actividad n° 04

Infiere el mensaje de logotipos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño organiza las etiquetas - logotipos que trajeron de casa en un stand para jugar a la bodeguita, luego se organizan por grupos para realizar las

compras del día. ¿Qué compraste? ¿Cuánto te costó? ¿De qué color es el producto que compraste? ¿Te gusta lo que compraste?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las etiquetas – logotipos que compró en el stand de la bodeguita.
2. **Identifica** cada etiqueta – logotipo y diferentes productos que se reparten por mesas mencionando sus características como: Papitas Lays tiene la envoltura amarilla y el nombre es de color blanco, el keke Bimbo tiene un dibujito de oso y las letras son blancas, y así sucesivamente describen los productos que encuentren en su mesa.
3. **Relaciona** el producto sin envoltura que está en un recipiente con la envoltura que tiene solo el logotipo.
4. **Infiere** el mensaje de la etiqueta con el producto, colocando dentro de la envoltura que le corresponde por ejemplo: cereales en la envoltura azul de Ángel, etc.

Metacognición:

¿Te fue fácil o difícil reconocer el logotipo?

¿Qué dificultades has encontrado? ¿Por qué?

¿Para qué te sirve lo aprendido?

Transferencia:

Con mis papis visito la bodeguita y juego a mencionar los logotipos que encuentre.

Anexo: 4

Actividad nº 05 (90 minutos)

Manipular la aguja y la lana para realizar la técnica del bordado utilizando diferentes materiales grafico plásticos asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño escucha la historia del gusanito “Pimpollito”, quien poco a poco se come su manzana, realizando movimientos ondulados, entrando y saliendo del agujero de la manzana. ¿Qué paso con el gusanito? ¿Qué movimientos realizaba? ¿Por qué entraba y salía?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el video “A mis manos yo las muevo”
<https://www.youtube.com/watch?v=A-wa8jilvuQ> y lo imitan, realizando

movimientos de forma espontánea en una bandeja con arena.

2. **Reconoce** los movimientos realizados por el gusanito Pimpollito al pasar la lana de arriba hacia abajo por la tira de cartulina siguiendo la secuencia de los puntos.
3. **Describe** el movimiento (arriba – abajo) que realizó el gusanito Pimpollito y recibe una tira de cartulina para practicar el bordado.
4. **Manipula** la aguja y la lana al bordar la manzana de corrospun del gusanito Pimpollito realizando movimientos de arriba hacia abajo.

Meta cognición:

¿Te fue fácil o difícil realizar los movimientos?

¿Qué movimientos realizaste?

¿Cómo te sentiste?

Transferencia:

Llevo a casa la tira de cartulina y describo los movimientos que aprendí en clase.

Anexo: 5

Actividad nº 06 (90 minutos) Evaluación de proceso

Expresar en forma oral el trabalenguas a través de la estimulación del lenguaje, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño observa en el baúl del tesoro y encuentra un zorro “peluche”, gorro, la palabra de ¡socorro!, luego responde: ¿Qué encontraste? ¿Qué puedes hacer con estos objetos? ¿Puedes mencionar estos objetos de forma rápida?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el trabalenguas “Zorro zorro pide socorro con un gorro” observando una lámina que se encuentra en la pizarra.
2. **Reconoce** el contenido del trabalenguas al observar la lámina “Zorro zorro pide socorro con un gorro” y lo menciona repetidas veces de forma grupal.
3. **Relaciona** el trabalenguas “Zorro zorro pide socorro con un gorro” con los objetos encontrados en el baúl del tesoro.
4. **Expresa** en forma oral el trabalenguas “Zorro zorro pide socorro con un gorro” exponiendo a sus compañeros de forma individual.

Meta cognición:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Te fue fácil pronunciar el trabalenguas?

Transferencia:

Cuento en casa a mis papás el trabalenguas del Zorro que aprendí hoy.

Rubrica: 1**Anexo: 6****Actividad nº 07 / Evaluación de proceso**

Discriminar el sonido consonántico inicial /p/ de las palabras, mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño recibe diversas cajas llenas de bolitas de tecnopor el cual contiene imágenes ocultas que deberán descubrir soplando como: pelota, piano, perro, etc., luego responde lo siguiente: ¿Qué imágenes encontraste? ¿Con qué sonido empieza?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** imágenes con sonido consonántico inicial /p/ como: pelota, pandereta, piano, puerta, etc., y otras imágenes con diferentes sonidos que se encuentran alrededor del aula como mesa, maleta, mono, casa, etc.
2. **Reconoce** el sonido consonántico inicial /p/ mediante el juego de memoria que se encuentra en el aula; al voltear la imagen y menciona la palabra, luego responden: ¿con que sonido inicia la palabra?, luego regresa a su lugar.
3. **Relaciona** el sonido consonántico inicial de la tarjeta que le tocó mencionando una palabra nueva que empiece con el mismo sonido consonántico y lo expresa antes sus compañeros jugando a “Al ritmo ago – go”
4. **Discrimina** el sonido consonántico inicial /p/ a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir que imagen le toco, observando diferentes imágenes. Ejemplo: pato, mesa y mano, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial como: p – ato; p – elota; p – iano; etc.

Metacognición:

¿Qué te pareció realizar la actividad?

¿Te pareció fácil reconocer la consonante inicial /p/?

¿Qué palabras ya conocías?

Transferencia de aprendizaje:

Juego en casa a descubrir objetos que empiecen con el sonido /p/.

Rubrica: 2**Anexo 7**

Actividad nº 08 / Evaluación de proceso

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño se sienta formando un círculo grande en el patio siguiendo las indicaciones, recibe una botella de medio litro y al son de la música empiezan a realizar ejercicios que favorezcan la presión y prensión enroscando y desenroscando la tapa de la botella utilizando solo el dedo índice y pulgar.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las indicaciones para crear trazos libres con su lápiz mágico (realiza movimientos en el aire con el dedo índice).
2. **Reconoce** la postura correcta del lápiz mágico usando su dedo índice y pulgar para delinear la imagen de una pelota de playa que se encuentra en la pizarra del salón. Se agrupan por mesas y con la dinámica: “La suerte loca” realizan los siguientes trazos: rectos, curvas, onduladas, zigzag y circulares.
3. **Organiza** sus ideas para escribir espontáneamente la dirección de su casa.
4. **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente la dirección de su casa en su hoja de trabajo. **Ficha nº 2**

Metacognición:

¿Cómo te sentiste en la actividad?

¿Fue fácil escribir tu dirección?

¿Por qué?

Transferencia:

Comento en casa con mis papis la dirección que aprendí de mis amiguitos.

Rubrica: 3

Anexo 8

Actividad nº 09 / Evaluación de proceso

Infiere el mensaje de logotipos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño observa un video de distintas propagandas

<https://www.youtube.com/watch?v=0xz4XhuLDgQ> que son visualizadas por la

televisión todos los días por ejemplo: Inca Kola, KFC, Ace, Divercity, etc. ¿Conoces alguna de estas propagandas? ¿Dónde observaste? ¿De qué es? ¿Te gustaría una propaganda?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** revistas que contengan diferentes logotipos para crear una propaganda agrupándose por mesas.
2. **Identifica** en grupo el logotipo que más le agrada.
3. **Relaciona** el logotipo escogido para crear una propaganda en una cartulina.
4. **Inferir** la etiqueta – logotipo mostrando a sus compañeros su propaganda creada y lo decora a su gusto. **Ficha nº 3**

Metacognición:

¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

¿Qué propaganda creaste?

¿Cómo te sentiste?

¿Puedes crear otras propagandas?

Transferencia:

De camino a casa comenta con tus papás la propaganda que cree en clase.

Rubrica: 4

Anexo:9

Actividad nº 10 / Evaluación de proceso

Manipular la aguja y la lana para realizar la técnica del bordado utilizando diferentes materiales grafico plásticos asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño observa en el patio una escalera de psicomotricidad hecha de cinta y en ambos extremos cuatro niños se organizan para sostenerlo, sigue las indicaciones para iniciar el juego “Escalera divertida” el cual consiste en que cada niño deberá pasar de arriba – abajo usando todo su cuerpo hasta llegar a la meta. ¿Cómo llegaste a la meta? ¿Qué movimientos realizaste?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los movimientos del juego de arriba hacia abajo y en una coladera de pasta inserta la aguja con lana creando una tela de araña.
2. **Reconoce** los movimientos de arriba hacia abajo para realizar la técnica del

bordado.

3. **Describe** los movimientos de arriba hacia abajo que se realizan para iniciar la técnica del bordado.
4. **Manipular** la aguja y la lana al bordar la silueta de un globo siguiendo los puntos indicados para realizar el movimiento de arriba - abajo.

Meta cognición:

¿Te fue fácil o difícil realizar los movimientos?

¿Qué movimientos realizaste?

¿Cómo te sentiste?

Transferencia:

Llevo a casa la silueta del globo y comento con mis papás los movimientos que realicé para bordarlo.

Rubrica: 5

Anexo: 10

Actividad nº 11

Expresar en forma oral el trabalenguas a través de la estimulación del lenguaje, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: E niño recuerda el video del Mono y por mesas un integrante sale al frente para enseñar el movimiento que recuerda luego observa el video “Ejercicios de praxias diarias” https://www.youtube.com/watch?v=g_Is2wh1xIw y repite los movimientos sugeridos.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el trabalenguas en una lámina “Toto toma té, Tita toma mate, y yo me tomo toda mi taza de chocolate”.
2. **Reconoce** el contenido del trabalenguas en la lámina y se agrupan en parejas para intentar repetir.
3. **Relaciona** los movimientos del video de las praxias al pronunciar el trabalenguas “Toto toma té, Tita toma mate, y yo me tomo toda mi taza de chocolate”.
4. **Expresar** en forma oral el trabalenguas “Toto toma té, Tita toma mate, y yo me tomo toda mi taza de chocolate” de forma individual sin observar la lámina.

Meta cognición:

¿Te fue fácil expresar el trabalenguas?

¿Cómo puedes mejorar?

¿Puedes expresar el trabalenguas sin observar la imagen?

Transferencia:

Comento en casa el trabalenguas de “Toto y Tita” que aprendí en clase.

Anexo: 11

Actividad nº 12

Aprendizaje deseado: Discriminar el sonido consonántico inicial /m/ - /p/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño se sienta formando un círculo en el patio y observan “El mandil mágico” de la miss (mandil con varias consonantes encima de los bolsillos y el niño según la imagen tendrá que colocar en la consonante que corresponde), cada uno recibe una imagen y desde su lugar menciona el sonido consonántico inicial de la imagen ejemplo: manzana – ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra? Mmmmmmanzana”, pelota – p-elota”, etc. luego coloca la imagen dentro del bolsillo consonántico “/m/ - /p/” del mandil de la miss según corresponda.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** objetos que se encuentran en la mesa del salón (cotillón: mesa, maleta, muñeca, pelota, pito, plátano, pasadores, etc.) que tengan el sonido consonántico inicial /m/ – /p/
2. **Reconoce** el sonido consonántico inicial /m/ – /p/ en los objetos y los clasifica según el sonido colocando en el recipiente indicado.
3. **Relaciona** el sonido consonántico inicial /m/ – /p/ con otras palabras que conozca jugando a “Al ritmo ago – go”
4. **Discrimina** el sonido consonántico inicial de las imágenes que se encuentran en “El baúl de las palabras”, luego cada niño al ritmo de la dinámica “La suerte loca” sale al frente para alargar el sonido consonántico inicial que le tocó.

Metacognición:

¿Qué dificultad has encontrado al reconocer el sonido consonántico inicial /m/?

¿Por qué?

¿Qué dificultad has encontrado al reconocer el sonido consonántico inicial /p/?

¿Por qué?

Transferencia:

Juega con papá y mamá a encontrar objetos que empiecen con el sonido consonántico /m/ - /p/, para mencionarlo a la siguiente clase.

Anexo: 12

Actividad nº 13 (90 minutos)

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, cumpliendo las normas de convivencia.

Motivación: El niño observa que el cartero ingresa al aula de “las semillitas” y entrega una invitación de cumpleaños de Pedrito al asistente del día, los compañeros desean saber la fecha y el lugar, pero el asistente menciona: ¡No se entiende, esta confuso!; por lo que deciden ayudar a Pedrito la escribir su tarjeta de invitación. ¿Qué podemos hacer? ¿Le podemos ayudar? ¿Cómo?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las palabras de Pedrito “¡La carta no se entiende!, ¡esta confuso!” y con ayuda redactan la tarjeta de cumpleaños en la pizarra.
2. **Reconoce** las palabras en la pizarra: “Te invito a mi cumpleaños, que será el día viernes en el colegio, te espero”
3. **Organiza** sus ideas y materiales como: lápiz, colores, plumones, glitter, etc. para escribir la tarjeta de cumpleaños.
4. **Coordina la visomotricidad** al escribir espontáneamente una tarjeta de cumpleaños a Pedrito en su ficha de trabajo nº 4 y la decora según su creatividad.

Metacognición:

¿Qué dificultades has encontrado?

¿Por qué?

¿Cómo te sentiste?

¿Puedes escribir otras palabras?

Transferencia:

Llevo a casa la invitación de cumpleaños de Pedrito y le muestro a mis papitos.

Actividad nº 14

Infiere el mensaje de logotipos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño escucha una noticia muy importante de parte de la maestra:

Niños tengo una fábrica de jabones pero todavía no tengo el logotipo ¿Cómo puedo hacer? ¿Pueden ayudarme? ¿De qué color puede ser? ¿Qué nombre le pondríamos?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** por grupos de mesa los distintos aromas de los jabones creados por la miss.
2. **Identifica** cada aroma del jabón y se ponen de acuerdo para elegir el nombre del jabón
3. **Relaciona** el aroma del jabón para crear el nombre del logotipo.
4. **Infiere** el logotipo del jabón creando una etiqueta en su ficha de trabajo **nº 5**.

Metacognición:

- ¿Qué fue lo que más te gustó?
- ¿Cómo te sentiste al poder ayudar a la miss?
- ¿Te fue fácil crear tu logotipo?
- ¿Por qué?

Transferencia:

De camino a casa comenta a tus padres el logotipo del jabón que creaste en clase.

Anexo: 13

Actividad nº 15

Manipular la aguja y la lana para realizar la técnica del bordado utilizando diferentes materiales grafico plásticos asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño observa el video “Manos divertidas”

<https://www.youtube.com/watch?v=A-wa8jilvuQ> y realiza los movimientos sugeridos.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el títere de la araña y cómo ella teje su telaraña “ Salió la Sra. Araña al mercado para comprar sus alimentos pero de pronto comenzó a llover y ella se mojó, busco y busco un lugar para cobijarse y no lo encontró pero para no seguir buscando ella decidió tejer su telaraña para cubrirse de la lluvia, la señora araña cantaba una linda canción y al ritmo de ella tejía de arriba – abajo hasta terminar su nuevo hogar, cubriéndose por fin de la lluvia”
 - ¿Qué paso con la señora araña? ¿Cómo se cubrió de la lluvia? ¿Tú puedes crear una tela araña? ¿Cómo lo puedes hacer?
2. **Reconoce** los movimientos de la araña ¿Cómo tejía la araña? ¿Qué

movimientos hacía para tejer?

3. **Describe** los movimientos que realiza la araña de arriba - abajo para iniciar la técnica del bordado en una bandeja de Tecknopor creando su telaraña.
4. **Manipula** la aguja punta roma y la lana al bordar la imagen de la telaraña en una bandeja de Tecknopor realizando los movimientos de arriba - abajo.

Meta cognición:

¿Cómo eran los movimientos de la araña?

¿Tuviste dificultad al bordar la tela araña?

Transferencia:

Llevo a casa la tela araña que cree y comento los movimientos que realice.

Anexo: 14

Actividad nº 16 Evaluación final

Expresar en forma oral el trabalenguas a través de la estimulación del lenguaje, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño encuentra al profesor de Educación física caminando por el patio con la pelota de Basquetbol dando varios rebotes, pero se encuentra con una bota en el camino que le impide seguir rebotando la pelota luego entra la auxiliar y dice que esa bota es de una niña llamada Carlota. ¿Qué hacía el profesor? ¿Qué paso con la pelota? ¿De quién era la bota?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** cada uno de los objetos que encontró el profesor en el patio (pelota, bota) luego observa un power point con el trabalenguas “La pelota bota, bota en la bota de Carlota, ¡Quita la bota Carlota que la pelota rebota!”
2. **Reconoce** el contenido del trabalenguas en el power point luego lo repite varias veces.
3. **Relaciona** el trabalenguas “La pelota bota, bota en la bota de Carlota, ¡Quita la bota Carlota que la pelota rebota!” con la acción del profesor.
4. **Expresará en forma oral** el trabalenguas “La pelota bota bota, en la bota de Carlota, ¡Quita la bota Carlota, que la pelota rebota!” individualmente sin observar el power point.

Meta cognición:

¿Te fue fácil expresar el trabalenguas?

¿Por qué?

¿Cómo puedes mejorar?

Transferencia:

En casa menciono a mis papitos el trabalenguas de Carlota.

Anexo: 15

Rubrica: 6

Actividad nº 17 Evaluación final

Discriminar el sonido consonántico inicial /m/ - /P/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño observa siluetas de objetos con diferentes sonidos consonánticos inicial que están en el patio como: manzana, mesa, mono, pito, perro, plátano, etc. cada niño escoge una silueta discriminando el sonido inicial de cada una de ellas y las ubicará en el baúl con el letrero /m/ o /p/ según corresponda.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** en la pizarra la letra consonántica /m/ - /p/ y varias imágenes con sonidos consonánticos inicial distintos por ejemplo: carro, mesa, pito, maleta, cangrejo, tortuga, mono, manzana, murciélago, piña, piñata, etc.
2. **Reconoce** el sonido consonántico inicial de cada imagen y sale al frente para unir la imagen con el sonido consonántico según corresponda por ejemplo: La manzana con el sonido /m/, piña con el sonido /p/, etc.
3. **Relaciona** el sonido consonántico inicial /m/ – /p/ con otras palabras que conozca y las menciona como: manta, piso, playa, mango, Melisa, Persi, Pedro, etc.
4. **Discrimina** el sonido consonántico inicial /m/ - /p/ uniendo con la imagen que corresponde en su ficha de trabajo **nº 6**.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Te fue difícil pronunciar las palabras que empiecen con el sonido /m/?

¿Te fue difícil pronunciar las palabras que empiecen con el sonido /p/?

¿Por qué?

Transferencia:

En casa juego con mi familia a mencionar objetos que empiecen con el sonido /m/ y el sonido /p/.

Anexo: 16

Rubrica: 7

Actividad nº 18 (90 minutos) Evaluación final

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, cumpliendo las normas de convivencia.

Motivación: El niño observa una pequeña dramatización “Viajando por el Perú” cada niño recibe dos alas de avión para viajar por cada uno de los centros turísticos del Perú como: Machu Picchu, Arequipa y Las líneas de Nazca, etc. pero durante el viaje el avión de la miss empieza a fallar y no puede continuar con los demás viajes porque se quedó sin combustible en el Dto. De Arequipa y con mucha pena se aloja en un hospedaje y los niños deciden seguir viajando cada uno en su propio avión, pero al llegar a las Líneas de Nazca la empezaron a extrañar. Responden lo siguiente ¿Qué pasó? ¿Por qué no pudo seguir con el viaje?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** cada uno de los viajes en qué la miss no pudo estar presente ¿Qué departamentos no pudo visitar la miss? ¿En qué lugar del Perú se quedó?
2. **Reconoce** la situación que se presentó con la miss, respondiendo lo siguiente: ¿Cómo crees que se siente la miss? ¿Qué podemos hacer para que no se sienta triste? ¿Podemos escribirle una nota de ánimo?
3. **Organiza** sus ideas para crear en grupo una nota de ánimo para su miss.
4. **Coordina la visomotricidad** al escribir espontáneamente una nota para la maestra en su ficha de trabajo nº 7.

Metacognición:

¿De qué forma ayudamos a la miss?

¿Te fue fácil escribir?

¿Por qué?

Transferencia:

Llevo a casa la nota que escribí en clase

Anexo: 17

Rubrica: 8

Actividad nº 19 Evaluación final

Infiere el mensaje de logotipos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño recibe una visita del osito Ambrosoli en el aula “Las semillitas” y cuenta que está muy preocupado porque no encuentra los logotipos para sus productos como: caramelo, gomitas, frunas, chupetines, etc. Y si no llego a colocar el logotipo de cada uno de mis productos muchos niños del mundo se podrían quedar sin dulcecitos y se quedarían muy tristes ¿tú te quieres quedar sin dulces? ¿Por qué? ¿Puedes ayudarme? el osito se retira muy triste y pensativo al no encontrar una solución para encontrar sus logotipos. ¿Cómo podemos ayudar al osito? ¿Dónde podemos encontrar los logotipos? ¿Podemos conseguir los logotipos en revistas y periódicos?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** en un papelógrafo los productos que no tienen logotipo como: caramelo, gomitas, frunas, chupetines, etc.
2. **Identifica** en revistas y periódicos el logotipo que falta en cada uno de los productos que se encuentran en el papelógrafo.
3. **Relaciona** el producto como: caramelo, gomitas, frunas, chupetines, etc. que se encuentra en el papelógrafo con el logotipo encontrado en revistas y periódicos.
4. **Infiere** el logotipo del producto que se encuentra en el papelógrafo al pegarlo según corresponda.

Metacognición:

¿Tuviste dificultad en buscar el logotipo?

¿Por qué?

Transferencia:

De camino a casa comenta a tus padres como ayudaste al osito Ambrosoli a encontrar sus logotipos.

Rubrica: 9

Anexo: 18

Actividad nº 20 Evaluación final

Manipular la aguja y la lana para realizar la técnica del bordado utilizando diferentes materiales gráfico plásticos asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño sale al patio para jugar con el “Dado mágico” cada lado tiene una imagen diferente para bordar como: la tela araña, los pétalos de la flor, globo, la melena del león, etc; el juego consiste en agruparse de 4, cada grupo escoge a un representante para lanzar el dado y según la imagen que le tocó realizan la actividad, recibiendo cada uno el material de la imagen que le toco.

Desarrollo de la actividad.

1. **Percibe** un dado, que en cada uno de sus lados se encuentran distintas imágenes de: tela araña, los pétalos de una flor, globo de corospum, la melena del león, etc.
2. **Reconoce** cada movimiento (arriba-abajo) de la imagen que le toco para bordar con lana y aguja: tela araña, los pétalos de una flor, globo de corospum, la melena del león, etc. al lanzar el dado al aire.
3. **Describe** los movimientos que realizará al bordar (arriba – abajo) sobre la imagen que le tocó, mencionándolo en su grupo de mesa.
4. **Manipula** la aguja y la lana al bordar la imagen que le tocó.

Meta cognición:

¿Te fue fácil o difícil realizar los movimientos?

¿Cómo te sentiste?

¿Qué imagen le tocó a tu grupo?

Transferencia:

Llevo a casa la imagen que me toco al lanzar el dado y comento a mis papis los movimientos que realicé.

Rúbrica:10

Anexo: 19

Vocabulario de la Unidad de Aprendizaje

Escritura espontánea.

Logotipos.

Bordado

Trabalenguas.

Sonido consonántico inicial /m/ - /p/.

3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia.

Guía de actividades para padres de familia – Unidad N°01

Actividad 1

Capacidad: Expresión y comprensión

Destreza: Expresar en forma oral

Expresar en forma oral el trabalenguas a través de la estimulación del lenguaje, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** los materiales que se encuentran sobre la mesa del salón para realizar los ejercicios bucofaciales como: manjar blanco, sorbete, azúcar, miel, caja de zapatos, bolitas de tecnopor, etc.
- **Reconoce** cada uno de los materiales para realizar los ejercicios buco faciales: se hecha un poco de manjar blanco en la nariz y el niño va a intentar alcanzar con su lengua hasta poder comerlo, del mismo modo con los otros ingredientes jugando de diversas formas con su lengua.
- **Relaciona** los ejercicios bucofaciales con la imagen que encuentra al soplar bolitas de tecnopor en una caja de zapatos. Respondiendo lo siguiente ¿Qué figura será? ¿Qué está haciendo? ¿puedes hacerlo?
- **Expresa en forma oral** la acción de la imagen que encuentra en la caja de zapatos en forma rápida.

Actividad 2

Capacidad: Comprensión

Destreza: Discriminar

Discriminar el sonido consonántico inicial /m/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** imágenes con sonido consonántico inicial /m/ como: mesa, maleta, muñeca, mano, etc, y otras imágenes con diferentes sonidos que se encuentran alrededor del aula como pelota, pito, plátano, etc.
- **Reconoce** el sonido consonántico inicial /m/ mediante el juego de memoria que se encuentra en el aula; al voltear la imagen y menciona la palabra, luego responden: ¿con qué sonido inicia la imagen que observas?, luego regresa a su lugar para que los demás compañeros sigan participando.
- **Relaciona** el sonido consonántico inicial de la tarjeta que le tocó mencionando una palabra nueva que empiece con el mismo sonido consonántico /m/ y lo expresa

antes sus compañeros jugando a “Al ritmo ago – go”.

- **Discrimina** El sonido consonántico inicial /m/ a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir qué imagen le tocó, observando diferentes imágenes. Ejemplo: Casa, escalera y mano, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial mmmano.

Actividad 3

Capacidad: Expresión

Destreza: Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, asumiendo las consecuencias de sus actos.

5. **Percibe** las indicaciones necesarias para escribir espontáneamente; al coger correctamente el lápiz usando el dedo índice y pulgar.
 -
 - **Reconoce** la postura correcta al realizar trazos con tiza en el patio: líneas rectas, curvas, oblicuas, etc.
 - **Organiza** sus ideas para escribir espontáneamente una carta a su familiar que está de viaje.
 - **Coordina la visomotricidad** al escribir espontáneamente una carta para un familiar en su ficha aplicación.

Actividad 4

Capacidad: Comprensión

Destreza: Inferir

Infiere el mensaje de logotipos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** las etiquetas – logotipos que compró en el stand de la bodeguita.
- **Identifica** cada etiqueta – logotipo y diferentes productos que se reparten por mesas mencionando sus características como: Papitas Lays tiene la envoltura amarilla y el nombre es de color blanco, el keke Bimbo tiene un dibujito de oso y las letras son blancas, y así sucesivamente describen los productos que encuentren en su mesa.
- **Relaciona** el producto sin envoltura que está en un recipiente con la envoltura que tiene solo el logotipo.

- **Infiere** el mensaje de la etiqueta con el producto, colocando dentro de la envoltura que le corresponde por ejemplo: cereales en la envoltura azul de Ángel, etc.

Actividad 5

Capacidad: Pensamiento creativo

Destreza: Manipular

Manipular la aguja y la lana para realizar la técnica del bordado utilizando diferentes materiales grafico plásticos asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** el video “A mis manos yo las muevo” <https://www.youtube.com/watch?v=A-wa8jilvuQ> y lo imitan, realizando movimientos de forma espontánea en una bandeja con arena.
- **Reconoce** los movimientos realizados por el gusanito Pimpollito al pasar la lana de arriba hacia abajo por la tira de cartulina siguiendo la secuencia de los puntos.
- **Describe** el movimiento (arriba – abajo) que realizó el gusanito Pimpollito y recibe una tira de cartulina para practicar el bordado.
- **Manipula** la aguja y la lana al bordar la manzana de corrospun del gusanito Pimpollito realizando movimientos de arriba hacia abajo.

Actividad 6

Capacidad: Expresión y comprensión

Destreza: Expresar en forma oral

Expresar en forma oral el trabalenguas a través de la estimulación del lenguaje, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** el trabalenguas “Zorro zorro pide socorro con un gorro” observando una lámina que se encuentra en la pizarra.
- **Reconoce** el contenido del trabalenguas al observar la lámina “Zorro zorro pide socorro con un gorro” y lo menciona repetidas veces de forma grupal.
- **Relaciona** el trabalenguas “Zorro zorro pide socorro con un gorro” con los objetos encontrados en el baúl del tesoro.
- **Expresa** en forma oral el trabalenguas “Zorro zorro pide socorro con un gorro” exponiendo a sus compañeros de forma individual.

Actividad 7**Capacidad:** Comprensión**Destreza:**
Discriminar

Discriminar el sonido consonántico inicial /p/ de las palabras, mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** imágenes con sonido consonántico inicial /p/ como: pelota, pandereta, piano, puerta, etc., y otras imágenes con diferentes sonidos que se encuentran alrededor del aula como mesa, maleta, mono, casa, etc.
- **Reconoce** el sonido consonántico inicial /p/ mediante el juego de memoria que se encuentra en el aula; al voltear la imagen y menciona la palabra, luego responden: ¿con que sonido inicia la palabra?, luego regresa a su lugar.
- **Relaciona** el sonido consonántico inicial de la tarjeta que le tocó mencionando una palabra nueva que empiece con el mismo sonido consonántico y lo expresa antes sus compañeros jugando a “Al ritmo ago – go”
- **Discrimina** el sonido consonántico inicial /p/ a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir que imagen le toco, observando diferentes imágenes. Ejemplo: pato, mesa y mano, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial como: p – ato; p – elota; p – iano; etc.

Actividad 8**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** las indicaciones para crear trazos libres con su lápiz mágico (realiza movimientos en el aire con el dedo índice).
- **Reconoce** la postura correcta del lápiz mágico usando su dedo índice y pulgar para delinear la imagen de una pelota de playa que se encuentra en la pizarra del salón. Se agrupan por mesas y con la dinámica: “La suerte loca” realizan los siguientes trazos: rectos, curvas, onduladas, zigzag y circulares.
- **Organiza** sus ideas para escribir espontáneamente la dirección de su casa.
- **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente la dirección de su casa en su hoja de trabajo.

Actividad 9**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Inferir

Infiere el mensaje de logotipos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** revistas que contengan diferentes logotipos para crear una propaganda agrupándose por mesas.
- **Identifica** en grupo el logotipo que más le agrada.
- **Relaciona** el logotipo escogido para crear una propaganda en una cartulina.
- **Inferir** la etiqueta – logotipo mostrando a sus compañeros su propaganda creada y lo decora a su gusto.

Actividad 10**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular la aguja y la lana para realizar la técnica del bordado utilizando diferentes materiales grafico plásticos asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** los movimientos del juego de arriba hacia abajo y en una coladera de pasta inserta la aguja con lana creando una tela de araña.
- **Reconoce** los movimientos de arriba hacia abajo para realizar la técnica del bordado.
- **Describe** los movimientos de arriba hacia abajo que se realizan para iniciar la técnica del bordado.
- **Manipular** la aguja y la lana al bordar la silueta de un globo siguiendo los puntos indicados para realizar el movimiento de arriba - abajo.

Actividad 11**Capacidad:** Expresión y comprensión**Destreza:** Expresar en forma oral

Expresar en forma oral el trabalenguas a través de la estimulación del lenguaje, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** el trabalenguas en una lámina “Toto toma té, Tita toma mate, y yo me tomo toda mi taza de chocolate”.
- **Reconoce** el contenido del trabalenguas en la lámina y se agrupan en parejas

para intentar repetir.

- **Relaciona** los movimientos del video de las praxias al pronunciar el trabalenguas “Toto toma té, Tita toma mate, y yo me tomo toda mi taza de chocolate”.
- **Expresar** en forma oral el trabalenguas “Toto toma té, Tita toma mate, y yo me tomo toda mi taza de chocolate” de forma individual sin observar la lámina.

Actividad 12

Capacidad: Comprensión

Destreza:
Discriminar

Aprendizaje deseado: Discriminar el sonido consonántico inicial /m/ - /p/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** objetos que se encuentran en la mesa del salón (cotillón: mesa, maleta, muñeca, pelota, pito, plátano, pasadores, etc.) que tengan el sonido consonántico inicial /m/ – /p/
- **Reconoce** el sonido consonántico inicial /m/ – /p/ en los objetos y los clasifica según el sonido colocando en el recipiente indicado.
- **Relaciona** el sonido consonántico inicial /m/ – /p/ con otras palabras que conozca jugando a “Al ritmo ago – go”
- **Discrimina** el sonido consonántico inicial de las imágenes que se encuentran en “El baúl de las palabras”, luego cada niño al ritmo de la dinámica “La suerte loca” sale al frente para alargar el sonido consonántico inicial que le tocó.

Actividad 13

Capacidad: Expresión

Destreza: Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, cumpliendo las normas de convivencia.

- **Percibe** las palabras de Pedrito “¡La carta no se entiende!, ¡esta confuso!” y con ayuda redactan la tarjeta de cumpleaños en la pizarra.
- **Reconoce** las palabras en la pizarra: “Te invito a mi cumpleaños, que será el día viernes en el colegio, te espero”
- **Organiza** sus ideas y materiales como: lápiz, colores, plumones, glitter, etc. para escribir la tarjeta de cumpleaños.
- **Coordina la visomotricidad** al escribir espontáneamente una tarjeta de cumpleaños a Pedrito en su ficha de trabajo **nº 4** y la decora según su creatividad.

Actividad 14**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Inferir

Infiere el mensaje de logotipos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** por grupos de mesa los distintos aromas de los jabones creados por la miss.
- **Identifica** cada aroma del jabón y se ponen de acuerdo para elegir el nombre del jabón
- **Relaciona** el aroma del jabón para crear el nombre del logotipo.
- **Infiere** el logotipo del jabón creando una etiqueta en su ficha de trabajo .

Actividad 15**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular la aguja y la lana para realizar la técnica del bordado utilizando diferentes materiales grafico plásticos asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** el títere de la araña y cómo ella teje su telaraña “ Salió la Sra. Araña al mercado para comprar sus alimentos pero de pronto comenzó a llover y ella se mojó, busco y busco un lugar para cobijarse y no lo encontró pero para no seguir buscando ella decidió tejer su telaraña para cubrirse de la lluvia, la señora araña cantaba una linda canción y al ritmo de ella tejía de arriba – abajo hasta terminar su nuevo hogar, cubriéndose por fin de la lluvia”
- **Reconoce** los movimientos de la araña ¿Cómo tejía la araña? ¿Qué movimientos hacía para tejer?
- **Describe** los movimientos que realiza la araña de arriba - abajo para iniciar la técnica del bordado en una bandeja de Tecnopor creando su telaraña.
- **Manipula** la aguja punta roma y la lana al bordar la imagen de la telaraña en una bandeja de Tecnopor realizando los movimientos de arriba - abajo.

Actividad 16**Capacidad:** Expresión y comprensión**Destreza:** Expresar en forma oral

Expresar en forma oral el trabalenguas a través de la estimulación del lenguaje, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** cada uno de los objetos que encontró el profesor en el patio (pelota, bota) luego observa un power point con el trabalenguas “La pelota bota, bota en la bota de Carlota, ¡Quita la bota Carlota que la pelota rebota!”
- **Reconoce** el contenido del trabalenguas en el power point luego lo repite varias veces.
- **Relaciona** el trabalenguas “La pelota bota, bota en la bota de Carlota, ¡Quita la bota Carlota que la pelota rebota!” con la acción del profesor.
- **Expresará en forma oral** el trabalenguas “La pelota bota bota, en la bota de Carlota, ¡Quita la bota Carlota, que la pelota rebota!” individualmente sin observar el power point.

Actividad 17**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar

Discriminar el sonido consonántico inicial /m/ - /p/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** en la pizarra la letra consonántica /m/ - /p/ y varias imágenes con sonidos consonánticos inicial distintos por ejemplo: carro, mesa, pito, maleta, cangrejo, tortuga, mono, manzana, murciélago, piña, piñata, etc.
- **Reconoce** el sonido consonántico inicial de cada imagen y sale al frente para unir la imagen con el sonido consonántico según corresponda por ejemplo: La manzana con el sonido /m/, piña con el sonido /p/, etc.
- **Relaciona** el sonido consonántico inicial /m/ – /p/ con otras palabras que conozca y las menciona como: manta, piso, playa, mango, Melisa, Persi, Pedro, etc.
- **Discrimina** el sonido consonántico inicial /m/ - /p/ uniendo con la imagen que corresponde en su ficha de trabajo.

Actividad 18**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, cumpliendo las normas de convivencia.

- **Percibe** cada uno de los viajes en qué la miss no pudo estar presente ¿Qué departamentos no pudo visitar la miss? ¿En qué lugar del Perú se quedó?
- **Reconoce** la situación que se presentó con la miss, respondiendo lo siguiente: ¿Cómo crees que se siente la miss? ¿Qué podemos hacer para que no se sienta triste? ¿Podemos escribirle una nota de ánimo?
- **Organiza** sus ideas para crear en grupo una nota de ánimo para su miss.
- **Coordina la visomotricidad** al escribir espontáneamente una nota para la maestra en su ficha de trabajo.

Actividad 19**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Inferir

Infiere el mensaje de logotipos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** en un papelógrafo los productos que no tienen logotipo como: caramelo, gomitas, frunas, chupetines, etc.
- **Identifica** en revistas y periódicos el logotipo que falta en cada uno de los productos que se encuentran en el papelógrafo.
- **Relaciona** el producto como: caramelo, gomitas, frunas, chupetines, etc. que se encuentra en el papelógrafo con el logotipo encontrado en revistas y periódicos.
- **Infiere** el logotipo del producto que se encuentra en el papelógrafo al pegarlo según corresponda.

Actividad 20**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular la aguja y la lana para realizar la técnica del bordado utilizando diferentes materiales grafico plásticos asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** un dado, que en cada uno de sus lados se encuentran distintas imágenes de: tela araña, los pétalos de una flor, globo de corospum, la melena del león, etc.
- **Reconoce** cada movimiento (arriba-abajo) de la imagen que le toco para bordar con lana y aguja: tela araña, los pétalos de una flor, globo de corospum, la melena del león, etc. al lanzar el dado al aire.
- **Describe** los movimientos que realizará al bordar (arriba – abajo) sobre la imagen que le tocó, mencionándolo en su grupo de mesa.
- **Manipula** la aguja y la lana al bordar la imagen que le tocó.

3.2.1.3. Materiales de apoyo

Ficha de Aplicación N° 01 UNIDAD N°01	
Comunicación: Carta para un familiar	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

A decorative writing template for a letter. It features a large rectangular frame with ornate floral corner decorations. Inside the frame, there are several horizontal lines for writing. The top line is shorter and centered, while the following four lines span the width of the frame. The entire template is overlaid with a faint 'Q123RF' watermark.

- Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente una carta para un familiar

Ficha de Aplicación N° 02
UNIDAD N°01

Comunicación: Mi dirección

Estudiante:.....

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

Mi dirección es....



- Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente la dirección de su casa.

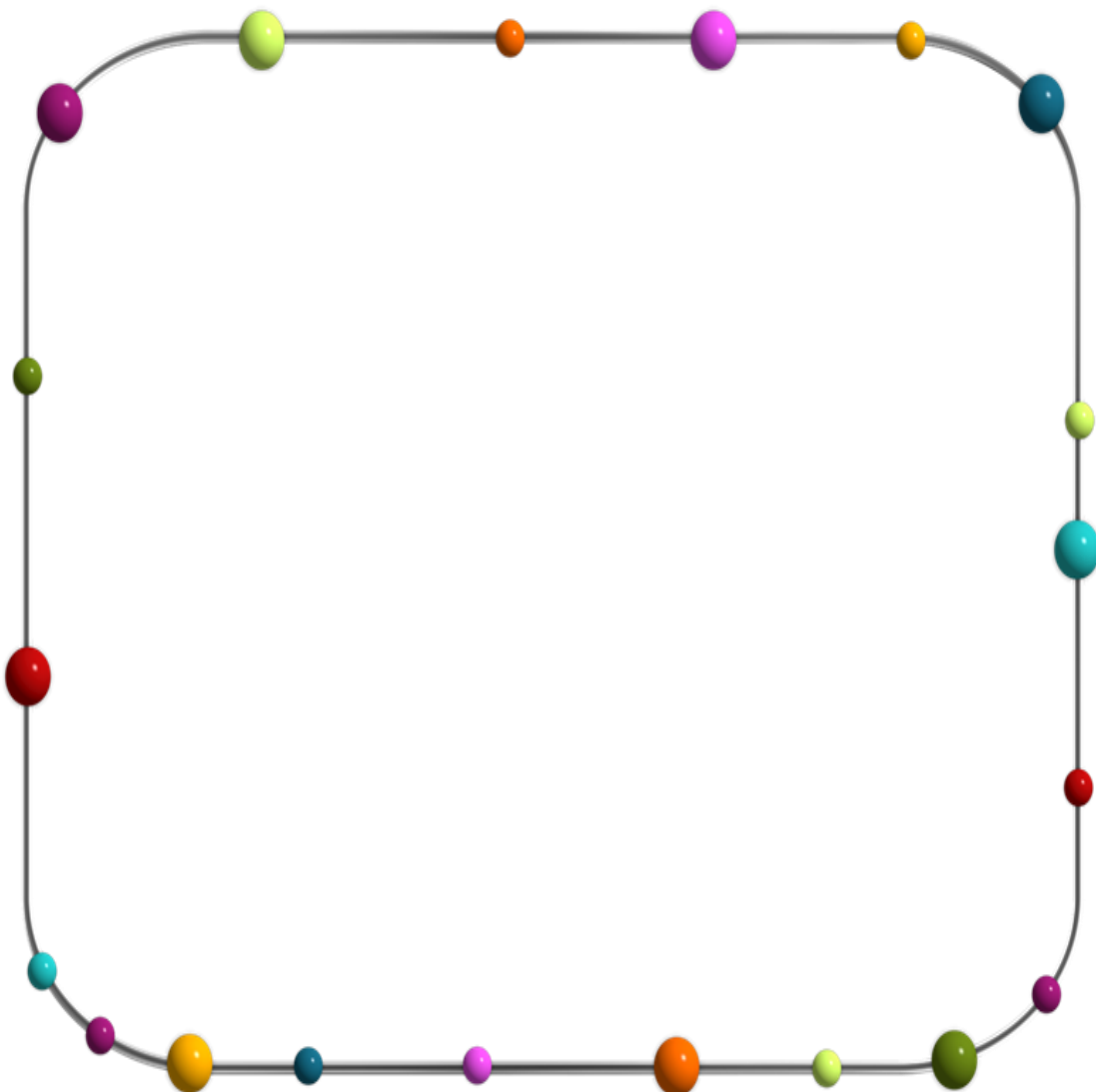
Ficha de Aplicación N° 03
UNIDAD N°01

Comunicación: Crea su propaganda

Estudiante:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Inferir



- Inferir la etiqueta – logotipo de la propaganda creada y lo decora.


Ficha de Aplicación N° 04
UNIDAD N°01

Comunicación: Tarjeta de cumpleaños

Estudiante:.....

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

 <p>Feliz cumpleaños</p>	

- Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente una tarjeta de cumpleaños.

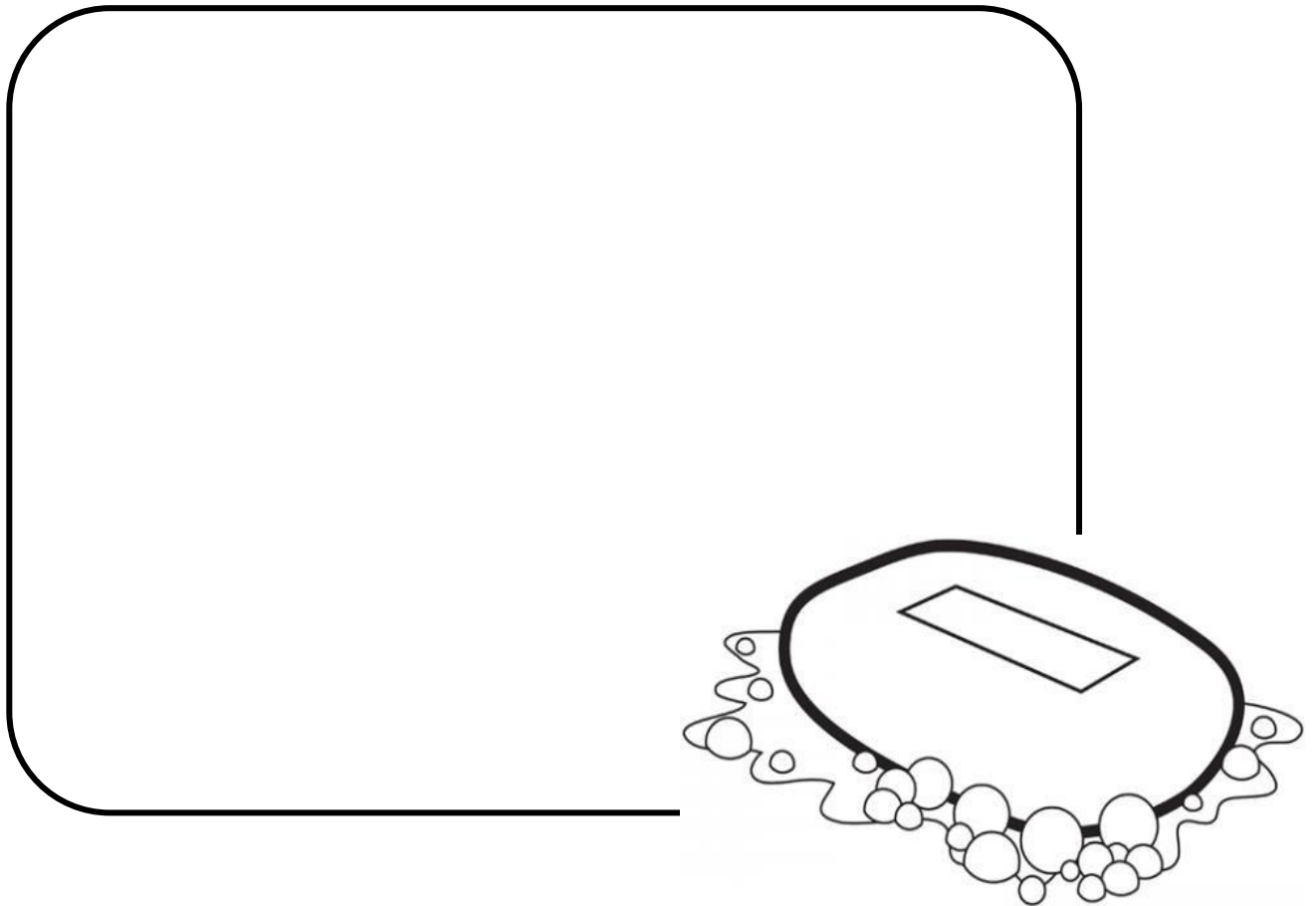
Ficha de Aplicación N° 05
UNIDAD N°01

Comunicación: **Logotipo del jabón**

Estudiante:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Inferir



- Infiere el logotipo del jabón creando una etiqueta.

Ficha de Aplicación N° 06
UNIDAD N°01

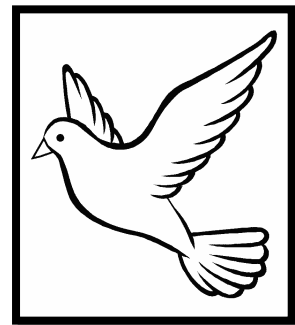
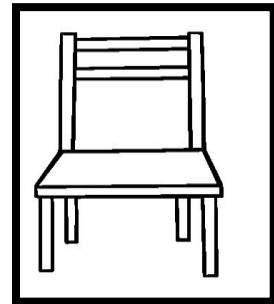
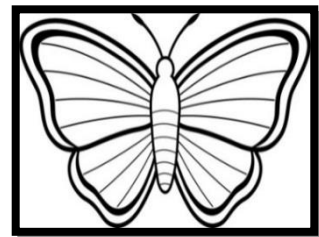
Comunicación: Sonido consonántico inicial /m /- /p/

Estudiante:.....

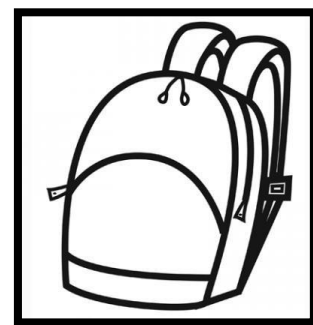
Capacidad:
Comprensión

Destreza: Discriminar

/m/



/p/



- Discrimina el sonido consonántico inicial /m /- /p/ uniendo con la imagen que corresponde.

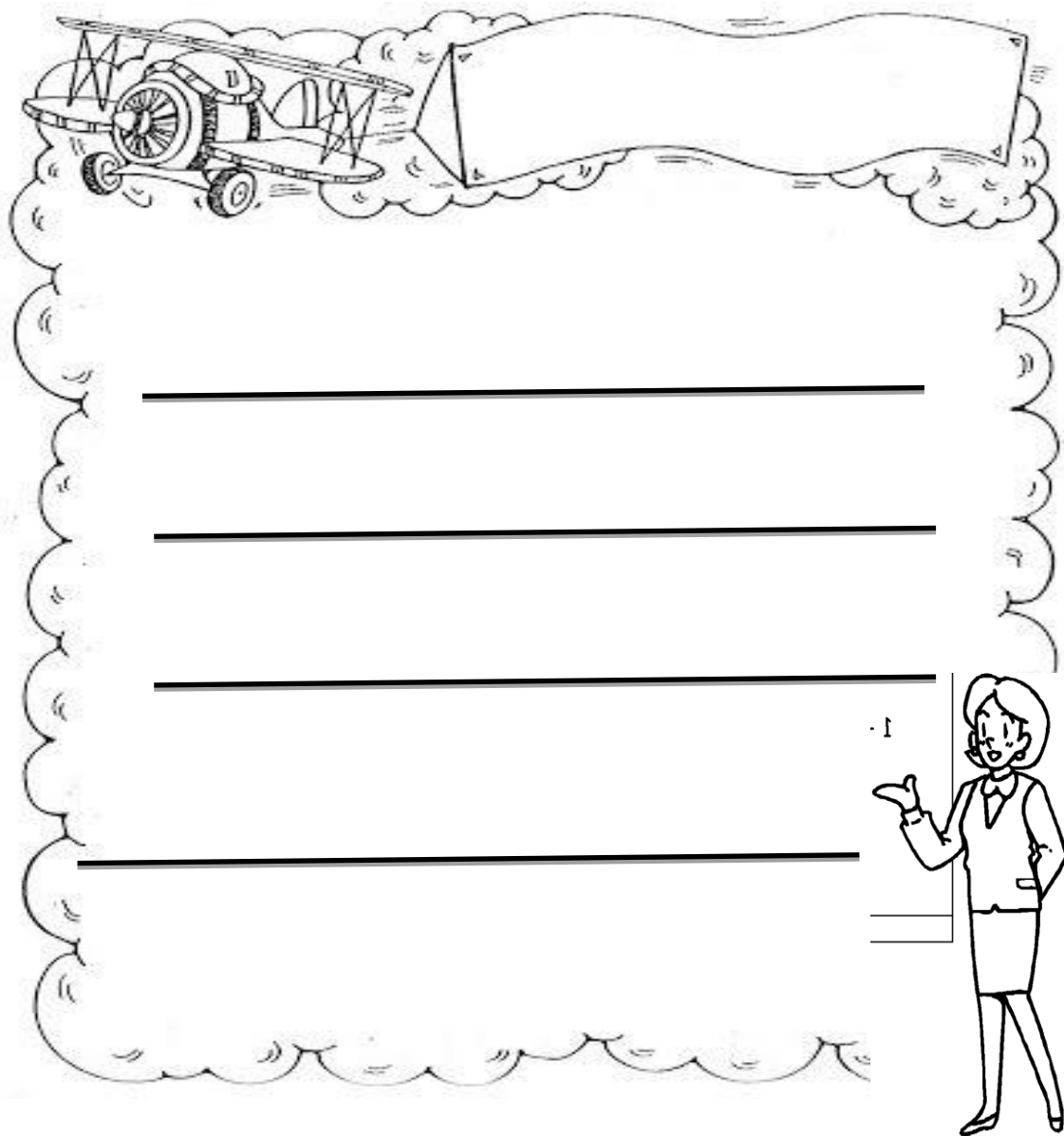
Ficha de Aplicación N° 07
UNIDAD N°01

Comunicación: Nota para la miss

Estudiante:.....

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad



- Coordinar la visomotricidad al escribir una nota para la miss.

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad

Evaluación de Procesos N° 01 UNIDAD N°01	
Comunicación: Trabalenguas “El Zorro”	
Estudiante:.....	

Capacidad: Expresión y Comprensión

Destreza: Expresar en forma oral

- **Expresa** en forma oral el trabalenguas “Zorro zorro pide socorro con un gorro” exponiendo a sus compañeros de forma individual.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Expresar en forma oral el trabalenguas	Expresa en forma oral el trabalenguas demostrando fluidez.	Expresa en forma oral el trabalenguas demostrando poca fluidez	No expresa en forma oral el trabalenguas con mucha dificultad

Evaluación de Procesos N° 02
UNIDAD N°01

Comunicación: Sonido consonántico /p/

Estudiante:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Discriminar

- **Discrimina** el sonido consonántico inicial /p/ a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir que imagen le toco, observando diferentes imágenes. Ejemplo: pato, mesa y mano, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial como: p – ato; p – elota; p – iano; etc.

RANGO	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
CRITERIOS			
Discriminar el sonido consonántico inicial /p/	Discrimina todas las palabras que inicien con el sonido consonántico /p/	Discrimina algunas palabras que inicien con el sonido consonántico /p/	Discrimina una o ninguna palabra que inicie con el sonido consonántico /p/

Evaluación de Procesos N° 03 UNIDAD N°01	
Comunicación: Mi dirección	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

- **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente la dirección de su casa en su hoja de trabajo. **Ficha n° 2**

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente la dirección de su casa	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente la dirección de su casa	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente la dirección de su casa con poca dificultad	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente la dirección de su casa con mucha dificultad

Evaluación de Procesos N° 04 UNIDAD N°01	
Comunicación: Logotipo del producto	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Inferir

- **Inferir** la etiqueta – logotipo mostrando a sus compañeros su propaganda creada y lo decora a su gusto. **Ficha n° 3**

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Infiere el logotipo del producto	Infiere el logotipo del producto	Infiere algunos logotipos del producto con dificultad	Infiere uno o ningún logotipo del los producto con mucha dificultad.

Evaluación de Procesos N° 05 UNIDAD N°01	
Comunicación: Bordar la manzana	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Pensamiento Creativo

Destreza: Manipular

- **Manipular** la aguja y la lana al bordar la silueta de un globo siguiendo los puntos indicados para realizar el movimiento de arriba - abajo.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Manipular la aguja y la lana al bordar	Manipula la aguja y la lana al bordar con movimientos de arriba – abajo consecutivamente	Manipula la aguja y la lana al bordar con movimientos de arriba – abajo con dificultad.	Manipula la aguja y la lana al bordar con movimientos de arriba – abajo con mucha dificultad.

Evaluación Final N° 06 UNIDAD N°01	
Comunicación: Trabalenguas “La pelota de Carlota”	
Estudiante:.....	

Capacidad: Expresión y Comprensión

Destreza: Expresar en forma oral

- **Expresará en forma oral** el trabalenguas “La pelota bota bota, en la bota de Carlota, ¡Quita la bota Carlota, que la pelota rebota!” individualmente sin observar el power point.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Expresar en forma oral el trabalenguas	Expresa en forma oral todo el trabalenguas demostrando fluidez.	Expresa en forma oral el trabalenguas demostrando poca fluidez	Expresa en forma oral el trabalenguas con mucha dificultad

**Evaluación Final N° 07
UNIDAD N°01**

Comunicación: Sonido consonántico inicial /m/ y /p/

Estudiante:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Discriminar

- **Discrimina** el sonido consonántico inicial /m/ - /p/ uniéndolo con la imagen que corresponde en su ficha de trabajo n° 6.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Discriminar el sonido consonántico inicial /m/	Discrimina todas las palabras que inicien con el sonido consonántico /m/	Discrimina algunas palabras que inicien con el sonido consonántico /m/	Discrimina una o ninguna palabra que inicie con el sonido consonántico /m/
Discriminar el sonido consonántico inicial /p/	Discrimina todas las palabras que inicien con el sonido consonántico /p/	Discrimina algunas palabras que inicien con el sonido consonántico /p/	Discrimina una o ninguna palabra que inicie con el sonido consonántico /p/

Evaluación Final N° 08 UNIDAD N°01	
Comunicación: Nota para la maestra	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

- **Coordina la visomotricidad** al escribir espontáneamente una nota para la maestra en su ficha de trabajo n° 7.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente una carta	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente una carta	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente una carta con poca dificultad	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente una carta con mucha dificultad

Evaluación Final Nº 09 UNIDAD Nº01	
Comunicación: Logotipo del producto	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Inferir

- **Infiere** el logotipo del producto que se encuentra en el papelógrafo al pegarlo según corresponda.

RANGO	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
CRITERIOS			
Infiere el logotipo del producto	Infiere todos los logotipos del producto que se encuentra en el paleógrafo	Infiere algunos logotipos de los productos que se encuentra en el paleógrafo con dificultad	Infiere uno o ningún logotipo del producto que se encuentra en el paleógrafo con mucha dificultad.

Evaluación Final N° 10 UNIDAD N°01	
Comunicación: Dado mágico	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza: Manipular

- **Manipula** la aguja y la lana al bordar la imagen que le tocó.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Manipular la aguja y la lana al bordar	Manipula la aguja y la lana al bordar con movimientos de arriba – abajo consecutivamente	Manipula la aguja y la lana al bordar con movimientos de arriba – abajo con dificultad.	Manipula la aguja y la lana al bordar con movimientos de arriba – abajo con mucha dificultad.

3.2.2. Unidad de aprendizaje – 2

PROGRAMACIÓN ANUAL DE COMUNICACIÓN		
1. Institución educativa: Soberana Orden Militar de Malta 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 5 años 4. Sección/es: Las semillitas. 5. Área: Comunicación 6. Título de unidad: II 7. Temporización: 8. Profesor(a) Denisse Mendoza		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p style="text-align: center;"><u>Cuarto bimestre</u></p> <p>V. Expresión y Comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> Creación de cuentos <p>VI. Comprensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sonidos consonánticos (p, l.) Rótulos <p>VII. Expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escritura espontánea <p>VIII. Pensamiento Creativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bordado Plegado 		<ul style="list-style-type: none"> Expresión en forma oral de diversos juegos de estimulación de lenguaje con buena pronunciación, claridad y entonación Discriminación de fonemas, sonidos, sílabas y palabras usando diversas técnicas y juegos. Coordinación visomotriz a través de ejercicios que favorezcan la presión y prensión, el control digito- manual y la destreza digito- manual. Expresión en forma gráfica de actividades cotidianas a través de diferentes técnicas gráfico plásticas: collage, punzado, recortado, pegado, doblado, Abolillado, pintura, dibujo, Dactilopintura, modelado, etc.
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>11. Expresión y Comprensión: Expresar en forma oral</p> <p>2. Comprensión inferir</p> <p>3. Expresión Coordinar la visomotricidad</p> <p>4. Pensamiento Creativo Manipular</p>		<p>Respeto</p> <ul style="list-style-type: none"> Cumple las normas de convivencia Comprender al compañero <p>Responsabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Sume las consecuencias de sus actos Cumplir con las actividades asignadas <p>Solidaridad</p> <ul style="list-style-type: none"> Ayudar a los compañeros que lo necesitan

3.2.2.1. Modelo T y actividades de la unidad de aprendizaje

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

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

Actividad nº 01

Expresar en forma oral la creación de un cuento demostrando buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño busca en el salón un espacio libre para sentarse con su alfombra personal siguiendo las indicaciones, luego ingresa la hada madrina (profesora) para iniciar la hora del cuento de “Calef y Sofía”, “Eran dos hermanos que jugaban cada uno con sus juguetes, hasta que un día Sofía quiso jugar con el juguete de su hermano pero de pronto Calef no quiso compartir su juguete...” casi al terminar la historia se percataron que le faltaba las hojas del cuento. ¿Qué pasó? ¿Ahora qué haremos? ¿Cómo habrá terminado el cuento?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** nuevamente el cuento “Calef y Sofía”.
2. **Reconoce** a cada uno de los personajes y las escenas que escuchó del cuento.
Observando el video de “Calef y Sofía”
<https://www.youtube.com/watch?v=n0tPDGowoH4>
3. **Organiza** sus ideas para crear un final al cuento agrupándose por mesas.
4. **Expresa en forma oral** al crear el final del cuento “Calef y Sofía” mencionando por grupos el final del cuento.

Meta cognición:

¿Fue fácil crear el final del cuento “Calef y Sofía”?

¿Cómo te sentiste al crear el final del cuento?

Transferencia:

Cuento a mis papis antes de dormir cómo terminó el cuento de “Calef y Sofía”

Actividad nº 02

Aprendizaje deseado: Discriminar el sonido consonántico inicial /s/ de las palabras mediante el juego interactivo, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño se sienta en el patio formando un círculo y realizan el juego “la papa se quema”, al compás de la música la papa pasa por las manos de cada niño, cuando la música para el niño que se quedó con la papa menciona una palabra que empiece con el sonido /s/ alargando el sonido consonántico inicial, por ejemplo: “sssssapo; sssssilla”, etc. y así sucesivamente interactuando con todos.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** imágenes con sonido consonántico inicial /s/ como: silla, sapo, sombrero, sombrilla, etc., y otras imágenes con diferentes sonidos que se encuentran alrededor del aula como pelota, pito, plátano, etc.
2. **Reconoce** el sonido consonántico inicial /s/ mediante el juego de memoria que se encuentra en el aula; al voltear la imagen y menciona la palabra, luego responden: ¿con qué sonido inicia la palabra?, luego regresa a su lugar.
3. **Relaciona** el sonido consonántico inicial de la tarjeta que le tocó mencionando una palabra nueva que empiece con el mismo sonido consonántico y lo expresa ante sus compañeros jugando a “Al ritmo ago – go”
4. **Discrimina** el sonido consonántico inicial /s/ a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir qué imagen le tocó, observando diferentes imágenes. Ejemplo: Casa, escalera y sapo, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial como: sssssapo.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Te fue difícil mencionar objetos que empiecen con el sonido /s/?

¿Por qué?

Transferencia:

Juego en casa a descubrir objetos que empiecen con el sonido /s/.

Anexo:1

Actividad nº 03

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan el control y la destreza digito-manual, cumpliendo con las actividades

asignadas.

Motivación: El niño escucha una historia de “La mamá de la miss Flor”, ella va a organizar una fiesta sorpresa y empieza a crear la lista de compras para ello alista su monedero, tarjeta bonus, la llave del carro, etc. Pero al llegar al Súper Mercado se da cuenta que perdió su lista de compras ¿y ahora qué podrá hacer?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** la preocupación en la que se encuentra la mamá de la miss Flor porque se le perdió la lista de compras.
2. **Reconoce** que a la mamá de la miss flor le falta el listado de compras, respondiendo lo siguiente: ¿Cómo podemos ayudar a la mamá de la miss? ¿Qué productos habrá querido comprar?, se agrupan de a 3 y dialogan sobre posibles soluciones.
3. **Organiza** sus ideas en grupo para ayudar a crear un nuevo listado de compras.
4. **Coordina la visomotricidad** al escribir espontáneamente la lista de compras en su ficha nº 1.

Metacognición:

¿Te fue fácil crear la nueva lista de compras?

¿Por qué?

¿Te fue fácil escribir los productos?

¿Por qué?

Transferencia:

Juego con mis padres en casa a crear la lista de compras para el desayuno de mañana.

Anexo: 2

Actividad nº 04

Infiere el mensaje de rótulos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño llega al colegio por la mañana y al ingresar al salón encuentra distintos rótulos por varios lugares y objetos personales como: mesas de trabajo, cartuchera, puerta, ventana, pizarra, etc. Luego responden lo siguiente ¿Qué observas?

¿Sabes que dice en los rótulos?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los rótulos que se encuentran por los ambientes del salón.
2. **Identifica** los rótulos observados en los ambientes del salón, comentan respondiendo preguntas sugeridas: ¿Qué letras conoces? ¿Qué crees que dicen en los rótulos?
3. **Relaciona** los rótulos con sus experiencias al ir al supermercado. ¿Dónde has visto ese rótulo? ¿Sabes qué dice?
4. **Inferir** el contenido de cada rótulo al jugar congelados, los niños pasaran el rotulo a su compañero al ritmo de la canción y cuando la música se detenga mencionarán el nombre del rótulo como: mesas de trabajo, cartuchera, puerta, ventana, pizarra, etc.

Metacognición:

¿Te fue fácil o difícil leer los rótulos?

¿Cómo te sentiste?

Transferencia:

En casa juego con mis papis a encontrar diferentes rótulos al pasar por las calles.

Anexo: 3

Actividad nº 05 (90 minutos)

Manipular el papel para utilizar la técnica del plegado utilizando diferentes materiales grafico plásticos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño escucha un cuento y observa las escenas con los personajes de la historia hechos de papel en el mandil cuenta cuentos, al término de la narración la maestra se percata que le faltaba Bobby el travieso y pregunta a los niños ¿Ahora qué hacemos? ¿Podremos crear a Bobby con estas revistas? ¿Lo intentamos?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** la indicación para realizar el doblado en el papel de forma correcta para crear al papá de Bobby.
2. **Reconoce** el plegado para crear al papá de Bobby siguiendo las indicaciones de

la miss.

3. **Describe** cuantas veces tiene que doblar su papel para crear al papá de Bobby
4. **Manipular** el papel al realizar la técnica del plegado y crear al papá de Bobby decorándolo a su gusto.

Metacognición:

¿Te fue fácil o difícil crear a Bobby?

¿Qué figura utilizaste?

¿Podemos crear a Bobby con otro material?

Transferencia:

Llevo a casa el plegado que realice de Bobby y comento como lo elaboré.

Anexo: 4

Actividad nº 06 / Evaluación de proceso

Expresar en forma oral la creación de un cuento demostrando buena pronunciación, claridad cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño se dirige al aula amarilla para celebrar la fiesta de “Juanita”, bailar y compartir bocaditos, Juanita le regala un globo a cada niño mencionando que dentro de cada globo hay una sorpresa mágica que contiene tres imágenes con distintas acciones, por ejemplo: un globo inflado contiene la imagen de una niña caminando, una pelota y una canasta; en otro globo una maceta, un gato y una casa, etc. Teniendo de esta forma cada niño un globo con tres imágenes distintas.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las imágenes encontradas dentro del globo: una niña caminando, una pelota y una canasta; en otro globo un perro, una pelota y una lana, y de esta forma tres imágenes distintas cada globo.
2. **Reconoce** las acciones de los personajes que encontró dentro de su globo comentando con sus compañeros las imágenes que le tocó.
3. **Organiza** sus ideas y crea el cuento con las tres imágenes encontradas dentro del globo.
4. **Expresa en forma oral** la creación de su cuento con ayuda de imágenes encontradas dentro de su globo.

Meta cognición:

¿Te fue fácil crear tu cuento?

¿Cómo te sentiste?

¿Puedes crear otros cuentos?

Transferencia:

Cuento a mis papis antes de dormir el cuento creado en clase.

Rubrica: 1

Anexo: 5

Actividad nº 07 / Evaluación de proceso

Discriminar el sonido consonántico inicial // de las palabras mediante el juego interactivo, cumpliendo con las actividades asignadas

Motivación: El niño dentro del salón observa el juego de “La magia” el mago tiene 4 imágenes en cartas como: paloma, perro, gato y loro que se encuentran ocultos bajo una tela negra, luego todos juntos mencionan la frase mágica “Chimpun pan, tortillas y papas, que desaparezca una carta” y una de las cartas desaparece (desaparece el que tiene el sonido consonántico inicial //), por último, el niño menciona el objeto que desapareció en el juego alargando el sonido inicial lllllloro. ¿Qué animal desapareció? Loro.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** imágenes con sonido consonántico inicial // como: lápiz, luna, loro y otras imágenes con diferentes sonidos que se encuentran alrededor del aula como pelota, pito, plátano, etc.
2. **Reconoce** el sonido consonántico inicial // mediante el juego de memoria que se encuentra en el aula; al voltear la imagen y menciona la palabra, luego responden: ¿Con qué sonido inicia la palabra?, luego regresa a su lugar.
3. **Relaciona** el sonido consonántico inicial de la tarjeta que le tocó mencionando una palabra nueva que empiece con el sonido // y lo expresa a sus compañeros jugando a “Al ritmo ago – go”
4. **Discrimina** el sonido consonántico inicial // a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir que imagen le tocó, observando diferentes imágenes. Ejemplo: Casa, escalera y Loro, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Te fácil pronunciar palabras que empiecen con el sonido //?

¿Por qué?

Transferencia de aprendizaje:

Busco en mi cuarto objetos que empiecen con el sonido consonántico // y lo comento con mi familia.

Rubrica: 2

Anexo: 6

Actividad nº 08 (90 minutos) Evacuación de proceso

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan el control y destreza digito-manual, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño se dirige al patio y busca su espacio para realizar movimientos como: movimientos ondulados, oblicuos, rectos, circulares, zigzag, etc. Con su cinta mágica al ritmo de la canción “rápido, lento” Responden lo siguiente ¿Qué movimientos realizaste? ¿Para qué nos sirve realizar estos movimientos?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** en el papel craft un circuito de trazos combinados: trazos ondulados, oblicuos, rectos, circulares y zigzag.
2. **Reconoce** cada trazo y caminan siguiendo el circuito de trazos: ondulados, oblicuos, rectos, circulares, zigzag por mesas respetando su turno.
3. **Organiza** sus ideas al escribir espontáneamente el circuito que más le gusto.
4. **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente el circuito que fue de su agrado y lo pega en el mural del salón.

Metacognición:

¿Qué hicimos en la clase?

¿Te fue fácil?

¿Qué circuito realizaste?

Transferencia:

Comento en casa el circuito de trazos que realicé en clase.

Rubrica: 3

Anexo: 7

Actividad nº 09 / Evaluación de proceso

Infiere el mensaje de rótulos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño forma un círculo para escuchar una historia: “Un día Marita estaba paseando por el parque pero estaba sola y aburrida, ella decidió caminar y caminar hasta que se encuentra con una niña para jugar juntas, cuando de pronto jugando con la pelota esta se cayó y Marita fue a recogerlo, pero al momento de ir en busca de la pelota observo una canasta y de curiosa quiso ver que era lo que había en el interior, al sacar la tela que estaba dentro de la canasta se dio cuenta que habían varios rótulos, ella siguió caminado y encontró otros rótulos, luego se acerca a su mamá y mostrándole el rotulo encontrado pregunta lo siguiente: ¿Mamá que dice aquí? ¿Para qué sirve? ¿Dónde va?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** los rótulos de: escalera, extintor, niños, juegos, etc. Que se encuentran dentro de la canasta.
2. **Identifica** cada uno de ellos mencionando las características de cada uno de los rótulos.
3. **Relaciona** el mensaje del rótulo y menciona la importancia que tiene cada una de ellas como: El extintor sirve para apagar el fuego, etc.
4. **Inferir** cada uno de los rótulos encontrados en la canasta de Marita y los ubica en el lugar que corresponde como: el rótulo de la pizarra lo ubica en la pizarra, el rótulo de la puerta en la puerta, etc.

Metacognición:

¿Te fue fácil o difícil leer los rótulos?

¿Cómo te sentiste?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

Transferencia:

Comento en casa los rótulos que aprendí en clase.

Anexo:8

Rubrica: 4

Actividad nº 10 / Evaluación de proceso

Manipular el papel para utilizar la técnica del plegado utilizando diferentes materiales grafico plásticos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño observa que el pirata Garfio ingresa al salón asustado pidiendo ¡auxilio! porque en la última batalla se le perdió el mapa del tesoro, responden lo siguiente ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo podemos ayudarlo? ¿Dónde crees que está el tesoro? El niño encuentra en el patio el mapa del tesoro y todos juntos se ponen de acuerdo para seguir las indicaciones que se observa en el mapa, conforme van caminando encuentran una señal pero todavía no saben qué es, así que siguen caminando y encuentran las tres pistas que faltaban para llegar al tesoro escondido: pez carpa.

desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el mapa del pirata y siguen las indicaciones para descubrir el tesoro escondido.
2. **Reconoce** cada doblez que se encuentra en el camino para encontrar el tesoro del pirata Garfio.
3. **Describe** cada señal encontrada y se agrupan por mesas para realizar el doblez que observó al encontrar el tesoro escondido.
4. **Manipular** el papel arcoíris para realizar el plegado del Pez carpa de la imagen que encontró en el baúl del tesoro.

Metacognición:

¿Te fue fácil o difícil encontrar el tesoro?

¿Qué utilizamos?

Transferencia:

Llevo a casa el pez carpa que encontré en el tesoro escondido del pirata Garfio.

Anexo: 9

Rúbrica: 5

Actividad nº 11

Expresar en forma oral la creación de un cuento demostrando buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño observa que ingresa un amigo al salón diciendo “chicos ya se acerca la navidad y ha llegado un regalo para ustedes, está en el patio” ¿Qué será? ¿Por qué habrá llegado un regalo para nosotros? ¿de quién será?, de forma ordenada el niño se dirige al patio y encuentra debajo del árbol de navidad una caja grande de regalo, en el interior habían varias bolsitas con el nombre de cada niño, luego al abrir se percatan que era un rompecabezas hecho de cartulina. Responden lo siguiente ¿Qué figura observas en el rompecabezas? ¿Qué están haciendo?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las imágenes del rompecabezas de cartulina dentro de una bolsa como: animales, personajes, etc.
2. **Reconoce** las características de la imagen que encontró al armar su rompecabezas de cartulina y comparte con sus compañeros.
3. **Organiza** sus ideas para crear un cuento con ayuda de la imagen del rompecabezas que le tocó.
4. **Expresar en forma oral** a sus compañeros su cuento creado con el rompecabezas que le tocó.

Meta cognición:

¿Te fue fácil crear tu cuento?

¿Qué es lo que más te gusto?

Transferencia:

Comento en casa antes dormir el cuento que cree en clase con el rompecabezas de cartulina.

Anexo: 10

Actividad nº 12

Discriminar el sonido consonántico inicial /s/ - /l/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño se sienta formando un círculo en el patio y observa “el mandil mágico” de la miss, cada uno recibe una figura y desde su lugar menciona el sonido consonántico inicial de la imagen, ejemplo: sapo – sssssap; loro – lllllloro, etc. Responden lo siguiente ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra? ¿Puedes repetirlo? luego coloca la imagen dentro del bolsillo consonántico /s/ - /l/ del mandil de la miss según corresponda la imagen.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** objetos de cotillón que tengan el sonido consonántico inicial /s/ – /l/ como: sombrero, sapo, silla, lupa, liga, loro, etc.
2. **Reconoce el sonido** consonántico inicial /s/ – /l/ al encontrar en la mesa del mago la imagen según el sonido que se le indique.
3. **Relaciona** el sonido consonántico inicial /s/ – /l/ con otras palabras que conozca. ¿Qué otras palabras conoces que empiecen con /s/? ¿Qué otras palabras conoces que empiecen con /l/? y las menciona.
4. **Discrimina el sonido** consonántico inicial de las imágenes que se encuentran en “El baúl de las palabras”, luego cada niño al ritmo de la dinámica “La suerte loca” sale al frente para alargar el sonido consonántico inicial que le tocó de la imagen.

Metacognición:

¿Qué te pareció realizar la actividad?

¿Te pareció fácil reconocer el sonido consonántico inicial /l/?

¿Te pareció fácil reconocer el sonido consonántico inicial /s /?

¿Por qué?

Transferencia:

Con papá y mamá juego a buscar objetos que tengan el sonido consonántico inicial /s/ – /l/ que aprendí en clase.

Anexo: 11

Actividad nº 13 (90 minutos)

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan el control y destreza digito-manual, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño observa un video

<https://www.youtube.com/watch?v=U87WaJW9znY> de las cualidades de San Martín de Porres: era buen hombre, le gustaba ayudar, era solidario, etc.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las cualidades de San Martín de Porres al responder ¿Cómo era San Martín? ¿Qué hacía por los demás? ¿Quisieras ser como él?
2. **Reconoce** las cualidades de San Martín de Porres (buen hombre, le gustaba ayudar, solidario, etc.) y en grupo comparten lo que más les agrada.
3. **Organiza** sus ideas y en grupo se ponen de acuerdo para escribir una carta a San Martín de Porres escribiendo en un papelógrafo.
4. **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente una carta a San Martín de Porres en su ficha de trabajo.

Metacognición:

¿Cómo te sentiste durante la actividad?

¿Te fue fácil escribir una carta a San Martín de Porres?

Transferencia:

Comparte en casa la carta que escribiste para San Martín de Porres.

Ficha: 2

Actividad nº 14

Infiere el mensaje de rótulos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño observa la visita del pintor y comenta que es el encargado de colocar los rótulos en una maqueta del “centro comercial” de las tiendas más conocidas del Perú, pero cuenta que tiene un pequeño problema, ¿quieren saber cuál es? es que me olvidé donde dejé los rótulos para completar mi maqueta de presentación. ¿Pueden ayudarme? ¿Qué podemos hacer?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** en la maqueta distintas tiendas comerciales sin rótulos.
2. **Identifica** cada uno de ellos y crea el rótulo que le falta a cada una de las tiendas comerciales que observa en la maqueta del amigo pintor.
3. **Relaciona** el color de las tiendas “centros comerciales” colocando el rótulo según corresponde.
4. **Infiere** cada rótulo colocado en la maqueta y comenta con sus compañeros.

Metacognición:

¿Te fue fácil o difícil leer los rótulos?

¿Conocías todos los supermercados presentados en la maqueta?

¿Cómo te sentiste?

Transferencia:

De camino a casa comenta los rótulos aprendidos en clase.

Anexo: 12**Actividad nº 15**

Manipular el papel para utilizar la técnica del plegado utilizando diferentes materiales gráfico plásticos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño observa que ingresa al salón un amigo que se llama Simón y cuenta que es el encargado de realizar el juego “Simón dice” responden lo siguiente: ¿Quién es el niño que está más atento? ¿Quién es el más rápido?, comenta que ahora si empieza el juego: Simón dice que se paren, Simón dice se sienten. Simón dice que se toquen la nariz, etc. Luego entrega a cada niño una hoja de papel y mediante el mismo juego Simón dice realizan el dobléz según se indica, por ejemplo: “Simón dice que con la hoja formes un triángulo, Simón dice forma un rectángulo, etc.” Realizando los dobles según su conocimiento de forma espontánea.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las indicaciones del juego “Simón dice” y realiza el dobléz formando figuras como: un triángulo, un rectángulo, etc. observando en la pizarra una

imagen con la forma correcta de realizar el dobléz. (se junta las dos puntas de los extremos de la hoja y se forma un rectángulo, las dos puntas de arriba de la hoja colocar en el medio del papel y se forma un triángulo, etc.)

2. **Reconoce** la figura que se formó al realizar el dobléz realizando los movimientos correctos.
3. **Describe** en grupo cómo deben doblar el papel sin dejar de marcar los lados.
¿Qué pasa si no marcamos bien? ¿sería igual la figura que queremos formar?
4. **Manipula** el papel para realizar el dobléz formando la figura que más le agradó sin dejar de marcar los lados.

Metacognición:

¿Qué material usaste?

¿Te fue fácil o difícil hacer el dobléz?

Transferencia:

Con una hoja de reciclaje juego en casa a doblar el papel con los movimientos aprendidos en clase formando un rectángulo, triángulo o cuadrado.

Anexo: 13

Actividad nº 16 / Evaluación final

Expresar en forma oral la creación de un cuento demostrando buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño busca en el salón un espacio libre para sentarse siguiendo las indicaciones, luego escucha atentamente un cuento de títeres de dedos “Araceli tiene miedo”, ella era una niña de tres años que no podía hacer nada sola porque todo le daba miedo, cierto día quiso jugar con su prima a lanzar la pelota, pero no podía porque tenía miedo a lastimarse, luego se apareció la amiguita de su prima para ayudarla a jugar con la pelota, pero al ir a buscarla ya no estaba Araceli ¿Qué pasó? ¿Ahora, qué podemos hacer? ¿Cómo podemos ayudarla? Todos los niños se dieron cuenta que se perdió un personaje para continuar con el cuento.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** el cuento de títeres de dedos “Araceli tiene miedo”. Respondiendo lo siguiente: ¿Podemos continuar con el cuento? ¿Cómo era Araceli? ¿Qué paso?

¿Qué podemos hacer?

2. **Reconoce** los personajes del cuento “Araceli tiene miedo” y crea al personaje que falta “Araceli” para continuar con el final del cuento.
3. **Organiza** sus ideas para crear el final del cuento “Araceli tiene miedo” dibujándolo en su pizarra personal.
4. **Expresará en forma oral** el final del cuento “Araceli tiene miedo” mostrando su pizarra personal ante sus compañeros.

Meta cognición:

¿Te fue fácil crear tu cuento?

¿Qué es lo que más te gustó?

Transferencia:

Llevo a casa el títere creado y cuento a mis padres la historia de “Araceli tiene miedo”.

Rubrica: 6

Anexo: 14

Actividad nº 17 / Evaluación final

Discriminar el sonido consonántico inicial /s/- /l/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño observa siluetas de objetos con diferentes sonidos consonánticos inicial esparcidos por el patio, cada niño escoge una silueta discriminando el sonido inicial de cada una de ellas y las coloca en el baúl según corresponda Baúl /s/ y Baúl /l/.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** en la pizarra imágenes con sonidos consonánticos inicial /s/ – /l/ por ejemplo: lana, sapo, silla, lámpara, cangrejo, sandalias, ladrillo, etc.
2. **Reconocen** el sonido consonántico inicial de cada imagen y sale al frente para unir la imagen con el sonido consonántico según corresponda, por ejemplo: La silla con el sonido /s/, lámpara con el sonido /l/, etc.
3. **Relaciona** el sonido consonántico inicial /s/ – /l/ con otras palabras que conozca y las menciona como: luciérnaga, linterna, sandía, silueta, Susana, Sofía, etc.
4. **Discrimina** el sonido consonántico inicial /s/ - /l/ uniendo con la imagen que corresponde en su ficha de trabajo **nº 3**.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Te fue difícil mencionar las palabras que empiecen con el sonido /s/?

¿Te fue difícil mencionar las palabras que empiecen con el sonido /l/?

¿Por qué?

Transferencia:

Juego en casa con mis familia a encontrar objetos que empiecen con el sonido /s/ – /l/ y las menciono.

Anexo: 15

Rubrica: 7

Actividad nº 18 (90 minutos) / Evaluación final

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan el control y destreza digito-manual, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño recibe un globo inflado que contiene dos imágenes con distintas acciones como: una niña y una pelota, un perro y un hueso, etc. Luego deberá reventar el globo para descubrir la imagen que le tocó y lo comenta con sus amigos de su mesa.

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las dos imágenes con acciones encontradas dentro del globo como: una niña y una pelota, un perro y un hueso, etc. Comenta con sus amigos ¿Para qué serán estas imágenes? ¿Qué podemos hacer? ¿Qué imágenes son?
2. **Reconoce** en parejas cada figura que le tocó mencionando las acciones que encuentra en el globo.
3. **Organiza** sus ideas para luego crear una oración con las imágenes encontradas dentro del globo.
4. **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente sus oraciones en su ficha de trabajo nº 4.

Metacognición:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cómo te sentiste?

¿Tuviste dificultad?

¿Por qué?

Transferencia:

Comenta en casa las oraciones que escribiste en la escuela.

Rubrica: 8

Anexo: 16

Actividad nº 19 / Evaluación final

Infiere el mensaje de rótulos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

Motivación: El niño escucha el cuento de “El desorden de Jaimito” Era Jaimito un niño que tenía muchos juguetes, pero nunca le gustaba ordenar, cuando sus amiguitos lo visitaron lo comenzaron a molestar por lo que les pidió ayuda para organizar sus objetos, a Pablito se le ocurrió lo siguiente: ¿Qué te parece si creamos letreros para ayudarte?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** materiales para hacer los rótulos.
2. **Identifica** los materiales necesarios para crear el rótulo correspondiente a cada juguete.
3. **Relaciona** cada rótulo creado al guardar los juguetes de Jaimito en su lugar.
4. **Infiere** el contenido de cada rótulo al colocar los juguetes en el cartel que corresponde.

Metacognición:

¿Te fue fácil o difícil leer los carteles?

¿Cómo te sentiste?

Transferencia:

De camino a casa comenta los rótulos que observas en la calle y para qué sirven.

Rubrica: 9

Anexo: 17

Actividad nº 20 / Evaluación final

Manipular la revista para utilizar la técnica del plegado al utilizando diferentes materiales grafico plásticos, cumpliendo con las actividades asignadas.

Motivación: El niño escucha el cuento de “La abuelita de piolín”, cierto día la abuelita de Piolín estaba cocinando un rico pescado frito, pero de pronto tocaron a la puerta, al salir a abrir se dio cuenta que eran unos niños traviesos quienes jugaban por su calle, al regresar a la cocina vio al gato (Silvestre) que quería comerse el pescado frito que estaba encima de la mesa lista para almorzar, ella del susto saca su abanico con tanta fuerza para espantar al gato pero se le rompió en el acto. ¿Ahora qué hacemos? ¿Cómo atrapar al gato? ¿Podemos crear un abanico con revistas? ¿Lo intentamos?

Desarrollo de la actividad:

1. **Percibe** las indicaciones para ayudar a la abuelita de Piolín y los materiales: cartulinas de colores.
2. **Reconoce** los materiales para realizar el dobléz y crear un nuevo abanico para la abuelita de Piolín.
3. **Describe** los movimientos (adelante, atrás) que realizó al crear su abanico.
4. **Manipular** la cartulina para realizar el abanico y lo decora con glitter.

Metacognición:

¿Qué material usaste?

¿Te fue fácil o difícil hacer el plegado?

Transferencia:

Llevo a casa el nuevo abanico de la abuelita de Piolín y comenta como lo realicé.

Rubrica: 10

Anexo: 18

Vocabulario de la Unidad de Aprendizaje

Creación de un cuento.

Sonido consonántico inicial /s/.

Escritura espontánea.

Rótulos.

Plegado.

Sonido consonántico inicial //.

3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los padres de familia

Guía de actividades para padres de familia – Unidad N°02

Actividad 1

Capacidad: Expresión y comprensión

Destreza: Expresar en forma oral

Expresar en forma oral la creación de un cuento demostrando buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** nuevamente el cuento “Calef y Sofía”.
- **Reconoce** a cada uno de los personajes y las escenas que escuchó del cuento. Observando el video de “Calef y Sofía”
<https://www.youtube.com/watch?v=n0tPDGowoH4>
- **Organiza** sus ideas para crear un final al cuento agrupándose por mesas.
- **Expresa en forma oral** al crear el final del cuento “Calef y Sofía” mencionando por grupos el final del cuento.

Actividad 2

Capacidad: Comprensión

Destreza: Discriminar

Aprendizaje deseado: Discriminar el sonido consonántico inicial /s/ de las palabras mediante el juego interactivo, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** imágenes con sonido consonántico inicial /s/ como: silla, sapo, sombrero, sombrilla, etc., y otras imágenes con diferentes sonidos que se encuentran alrededor del aula como pelota, pito, plátano, etc.
- **Reconoce** el sonido consonántico inicial /s/ mediante el juego de memoria que se encuentra en el aula; al voltear la imagen y menciona la palabra, luego responden: ¿con qué sonido inicia la palabra?, luego regresa a su lugar.
- **Relaciona** el sonido consonántico inicial de la tarjeta que le tocó mencionando una palabra nueva que empiece con el mismo sonido consonántico y lo expresa ante sus compañeros jugando a “Al ritmo ago – go”
- **Discrimina** el sonido consonántico inicial /s/ a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir qué imagen le tocó, observando diferentes imágenes. Ejemplo: Casa, escalera y

sapo, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial como: sssssapo.

Actividad 3

Capacidad: Expresión

Destreza: Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan el control y la destreza digito-manual, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** la preocupación en la que se encuentra la mamá de la miss Flor porque se le perdió la lista de compras.
- **Reconoce** que a la mamá de la miss flor le falta el listado de compras, respondiendo lo siguiente: ¿Cómo podemos ayudar a la mamá de la miss? ¿Qué productos habrá querido comprar?, se agrupan de a 3 y dialogan sobre posibles soluciones.
- **Organiza** sus ideas en grupo para ayudar a crear un nuevo listado de compras.
- **Coordina la visomotricidad** al escribir espontáneamente la lista de compras en su ficha.

Actividad 3

Capacidad: Comprensión.

Destreza: Inferir

Infiere el mensaje de rótulos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** los rótulos que se encuentran por los ambientes del salón.
- **Identifica** los rótulos observados en los ambientes del salón, comentan respondiendo preguntas sugeridas: ¿Qué letras conoces? ¿Qué crees que dicen en los rótulos?
- **Relaciona** los rótulos con sus experiencias al ir al supermercado. ¿Dónde has visto ese rótulo? ¿Sabes qué dice?
- **Inferir** el contenido de cada rótulo al jugar congelados, los niños pasaran el rotulo a su compañero al ritmo de la canción y cuando la música se detenga

mencionarán el nombre del rótulo como: mesas de trabajo, cartuchera, puerta, ventana, pizarra, etc.

Actividad 5

Capacidad: Pensamiento creativo

Destreza: Manipular

Manipular el papel para utilizar la técnica del plegado utilizando diferentes materiales grafico plásticos, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** la indicación para realizar el doblar en el papel de forma correcta para crear al papá de Bobby.
- **Reconoce** el plegado para crear al papá de Bobby siguiendo las indicaciones de la miss.
- **Describe** cuantas veces tiene que doblar su papel para crear al papá de Bobby
- **Manipular** el papel al realizar la técnica del plegado y crear al papá de Bobby decorándolo a su gusto.

Actividad 6

Capacidad: Expresión y comprensión

Destreza: Expresar en forma oral

Expresar en forma oral la creación de un cuento demostrando buena pronunciación, claridad cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** las imágenes encontradas dentro del globo: una niña caminando, una pelota y una canasta; en otro globo un perro, una pelota y una lana, y de esta forma tres imágenes distintas cada globo.
- **Reconoce** las acciones de los personajes que encontró dentro de su globo comentando con sus compañeros las imágenes que le tocó.
- **Organiza** sus ideas y crea el cuento con las tres imágenes encontradas dentro del globo.
- **Expresa en forma oral** la creación de su cuento con ayuda de imágenes encontradas dentro de su globo.

Actividad 7**Capacidad:** Comprensión**Destreza:**
Discriminar

Discriminar el sonido consonántico inicial // de las palabras mediante el juego interactivo, cumpliendo con las actividades asignadas

- **Percibe** imágenes con sonido consonántico inicial // como: lápiz, luna, loro y otras imágenes con diferentes sonidos que se encuentran alrededor del aula como pelota, pito, plátano, etc.
- **Reconoce** el sonido consonántico inicial // mediante el juego de memoria que se encuentra en el aula; al voltear la imagen y menciona la palabra, luego responden: ¿Con qué sonido inicia la palabra?, luego regresa a su lugar.
- **Relaciona** el sonido consonántico inicial de la tarjeta que le tocó mencionando una palabra nueva que empiece con el sonido // y lo expresa a sus compañeros jugando a “Al ritmo ago – go”
- **Discrimina** el sonido consonántico inicial // a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir que imagen le tocó, observando diferentes imágenes. Ejemplo: Casa, escalera y Loro, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial.

Actividad 8**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan el control y destreza digito-manual, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** en el papel craft un circuito de trazos combinados: trazos ondulados, oblicuos, rectos, circulares y zigzag.
- **Reconoce** cada trazo y caminan siguiendo el circuito de trazos: ondulados, oblicuos, rectos, circulares, zigzag por mesas respetando su turno.
- **Organiza** sus ideas al escribir espontáneamente el circuito que más le gusto.
- **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente el circuito que fue de su agrado y lo pega en el mural del salón.

Actividad 9**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Inferir

Infiere el mensaje de rótulos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** los rótulos de: escalera, extintor, niños, juegos, etc. Que se encuentran dentro de la canasta.
- **Identifica** cada uno de ellos mencionando las características de cada uno de los rótulos.
- **Relaciona** el mensaje del rótulo y menciona la importancia que tiene cada una de ellas como: El extintor sirve para apagar el fuego, etc.
- **Inferir** cada uno de los rótulos encontrados en la canasta de Marita y los ubica en el lugar que corresponde como: el rótulo de la pizarra lo ubica en la pizarra, el rótulo de la puerta en la puerta, etc.

Actividad 10**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular el papel para utilizar la técnica del plegado utilizando diferentes materiales gráfico plásticos, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** el mapa del pirata y siguen las indicaciones para descubrir el tesoro escondido.
- **Reconoce** cada doblez que se encuentra en el camino para encontrar el tesoro del pirata Garfio.
- **Describe** cada señal encontrada y se agrupan por mesas para realizar el doblez que observó al encontrar el tesoro escondido.
- **Manipular** el papel arcoíris para realizar el plegado del Pez carpa de la imagen que encontró en el baúl del tesoro.

Actividad 11**Capacidad:** Expresión y comprensión**Destreza:** Expresar en forma oral

Expresar en forma oral la creación de un cuento demostrando buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** las imágenes del rompecabezas de cartulina dentro de una bolsa como: animales, personajes, etc.
- **Reconoce** las características de la imagen que encontró al armar su rompecabezas de cartulina y comparte con sus compañeros.
- **Organiza** sus ideas para crear un cuento con ayuda de la imagen del rompecabezas que le tocó.
- **Expresar en forma oral** a sus compañeros su cuento creado con el rompecabezas que le tocó.

Actividad 12**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Discriminar

Discriminar el sonido consonántico inicial /s/ - /l/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** objetos de cotillón que tengan el sonido consonántico inicial /s/ – /l/ como: sombrero, sapo, silla, lupa, liga, loro, etc.
- **Reconoce el sonido** consonántico inicial /s/ – /l/ al encontrar en la mesa del mago la imagen según el sonido que se le indique.
- **Relaciona** el sonido consonántico inicial /s/ – /l/ con otras palabras que conozca. ¿Qué otras palabras conoces que empiecen con /s/? ¿Qué otras palabras conoces que empiecen con /l/? y las menciona.
- **Discrimina el sonido** consonántico inicial de las imágenes que se encuentran en “El baúl de las palabras”, luego cada niño al ritmo de la dinámica “La suerte loca” sale al frente para alargar el sonido consonántico inicial que le tocó de la imagen.

Actividad 13**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan el control y destreza digito-manual, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** las cualidades de San Martín de Porres al responder ¿Cómo era San Martín? ¿Qué hacía por los demás? ¿Quisieras ser como él?
- **Reconoce** las cualidades de San Martín de Porres (buen hombre, le gustaba ayudar, solidario, etc.) y en grupo comparten lo que más les agrada.
- **Organiza** sus ideas y en grupo se ponen de acuerdo para escribir una carta a San Martín de Porres escribiendo en un papelógrafo.
- **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente una carta a San Martín de Porres en su ficha de trabajo.

Actividad 14**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Inferir

Infiere el mensaje de rótulos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** en la maqueta distintas tiendas comerciales sin rótulos.
- **Identifica** cada uno de ellos y crea el rótulo que le falta a cada una de las tiendas comerciales que observa en la maqueta del amigo pintor.
- **Relaciona** el color de las tiendas “centros comerciales” colocando el rótulo según corresponde.
- **Infiere** cada rótulo colocado en la maqueta y comenta con sus compañeros.

Actividad 15**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular el papel para utilizar la técnica del plegado utilizando diferentes materiales grafico plásticos, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** las indicaciones del juego “Simón dice” y realiza el dobléz formando figuras como: un triángulo, un rectángulo, etc. observando en la pizarra una imagen con la forma correcta de realizar el dobléz. (se junta las dos puntas de los extremos de la hoja y se forma un rectángulo, las dos puntas de arriba de la hoja colocar en el medio del papel y se forma un triángulo, etc.)
- **Reconoce** la figura que se formó al realizar el dobléz realizando los movimientos correctos.
- **Describe** en grupo cómo deben doblar el papel sin dejar de marcar los lados. ¿Qué pasa si no marcamos bien? ¿sería igual la figura que queremos formar?
- **Manipula** el papel para realizar el dobléz formando la figura que más le agradó sin dejar de marcar los lados.

Actividad 16**Capacidad:** Expresión y comprensión**Destreza:** Expresar en forma oral

Expresar en forma oral la creación de un cuento demostrando buena pronunciación, claridad y entonación, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** el cuento de títeres de dedos “Araceli tiene miedo”. Respondiendo lo siguiente: ¿Podemos continuar con el cuento? ¿Cómo era Araceli? ¿Qué paso? ¿Qué podemos hacer?
- **Reconoce** los personajes del cuento “Araceli tiene miedo” y crea al personaje que falta “Araceli” para continuar con el final del cuento.
- **Organiza** sus ideas para crear el final del cuento “Araceli tiene miedo” dibujándolo en su pizarra personal.
- **Expresará en forma oral** el final del cuento “Araceli tiene miedo” mostrando su pizarra personal ante sus compañeros.

Actividad 17**Capacidad:** Comprensión**Destreza:**
Discriminar

Discriminar el sonido consonántico inicial /s/- /l/ de las palabras mediante el juego interactivo, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** en la pizarra imágenes con sonidos consonánticos inicial /s/ – /l/ por ejemplo: lana, sapo, silla, lámpara, cangrejo, sandalias, ladrillo, etc.
- **Reconocen** el sonido consonántico inicial de cada imagen y sale al frente para unir la imagen con el sonido consonántico según corresponda, por ejemplo: La silla con el sonido /s/, lámpara con el sonido /l/, etc.
- **Relaciona** el sonido consonántico inicial /s/ – /l/ con otras palabras que conozca y las menciona como: luciérnaga, linterna, sandía, silueta, Susana, Sofía, etc.
- **Discrimina** el sonido consonántico inicial /s/ - /l/ uniendo con la imagen que corresponde en su ficha de trabajo.

Actividad 18**Capacidad:** Expresión**Destreza:** Coordinar
la visomotricidad

Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente a través de ejercicios que favorezcan el control y destreza digito-manual, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** las dos imágenes con acciones encontradas dentro del globo como: una niña y una pelota, un perro y un hueso, etc. Comenta con sus amigos ¿Para qué serán estas imágenes? ¿Qué podemos hacer? ¿Qué imágenes son?
- **Reconoce** en parejas cada figura que le tocó mencionando las acciones que encuentra en el globo.
- **Organiza** sus ideas para luego crear una oración con las imágenes encontradas dentro del globo.
- **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente sus oraciones en su ficha de trabajo

Actividad 19**Capacidad:** Comprensión**Destreza:** Inferir

Infiere el mensaje de rótulos a través de material gráfico, asumiendo las consecuencias de sus actos.

- **Percibe** materiales para hacer los rótulos.
- **Identifica** los materiales necesarios para crear el rótulo correspondiente a cada juguete.
- **Relaciona** cada rótulo creado al guardar los juguetes de Jaimito en su lugar.
- **Infiere** el contenido de cada rótulo al colocar los juguetes en el cartel que corresponde.

Actividad 20**Capacidad:** Pensamiento creativo**Destreza:** Manipular

Manipular la revista para utilizar la técnica del plegado al utilizando diferentes materiales grafico plásticos, cumpliendo con las actividades asignadas.

- **Percibe** las indicaciones para ayudar a la abuelita de Piolín y los materiales: cartulinas de colores.
- **Reconoce** los materiales para realizar el dobléz y crear un nuevo abanico para la abuelita de Piolín.
- **Describe** los movimientos (adelante, atrás) que realizó al crear su abanico.
- **Manipular** la cartulina para realizar el abanico y lo decora con glitter.

3.2.2.3. Materiales de apoyo


Ficha de Aplicación N° 01
UNIDAD N°02

Comunicación: Lista de compras.

Estudiante:.....

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad





1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____



- Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente la lista de compras.

Ficha de Aplicación N° 02
UNIDAD N°02

Comunicación: Carta a San Martín de Porres.

Estudiante:.....

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza: Coordinación visomotriz



SAN MARTIN DE PORRES

Four horizontal lines provided for writing the letter.



- Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente una carta personal a San Martín de Porres.

Ficha de Aplicación N° 03
UNIDAD N°2

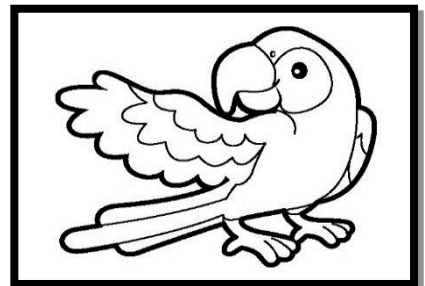
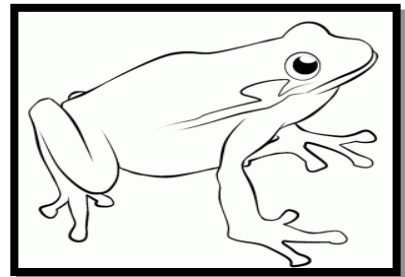
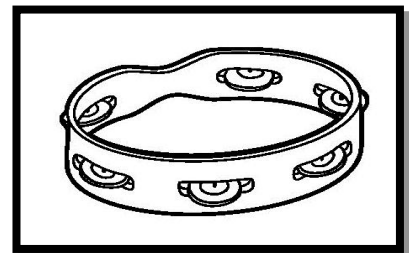
Comunicación: Sonido consonántico inicial /s/ -/l/

Estudiante:.....

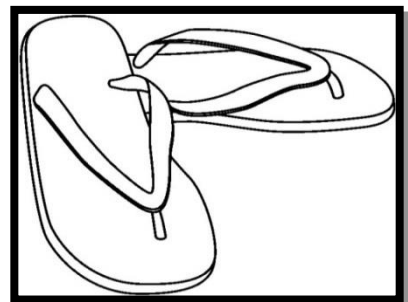
Capacidad:
Compresión

Destreza: Discriminar

/s/



/l/



- Discrimina el sonido consonántico inicial /s/ -/l/” uniendo con la imagen que corresponde.

Ficha de Aplicación N° 04
UNIDAD N°02

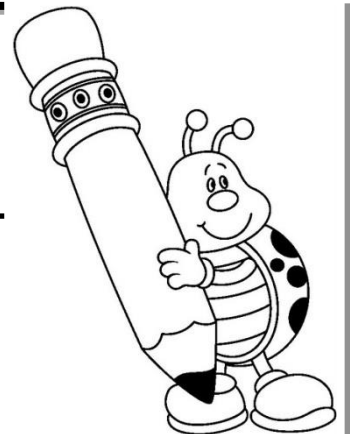
Comunicación: Escritura de oraciones.

Estudiante:.....

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

Four horizontal lines for writing, enclosed in a rounded rectangular frame.



- Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente sus oraciones.

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad

Evaluación de Procesos N° 01 UNIDAD N°02	
Comunicación: Creación del final del cuento.	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Expresión y
Comprensión

Destreza: Expresar
en forma oral

- **Expresa en forma oral** la creación de su cuento con ayuda de imágenes encontradas dentro de su globo.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Expresar en forma oral la creación del final del cuento	Expresa en forma oral la creación del final del cuento demostrando fluidez.	Expresa en forma oral la creación del final del cuento con dificultad.	Expresa en forma oral la creación del final del cuento con mucha dificultad.

Evaluación de Procesos N° 02
UNIDAD N°02

Comunicación: Sonido consonántico inicial //

Estudiante:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Discriminar

- **Discrimina** el sonido consonántico inicial // a través del juego “Dilo Dilo”, el cual consta en que cada niño al ritmo de la pandereta y del canto podrá decir que imagen le tocó, observando diferentes imágenes. Ejemplo: Casa, escalera y Loro, luego menciona solo la palabra correcta alargando el sonido consonántico inicial.

RANGO	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
CRITERIOS			
Discriminar el sonido consonántico inicial //	Discrimina todas las palabras que inicien con el sonido consonántico //	Discrimina algunas palabras que inicien con el sonido consonántico //	Discrimina una o ninguna palabra que inicie con el sonido consonántico //

Evaluación de Procesos N° 03 UNIDAD N°02	
Comunicación: Circuito de trazos	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

- **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente el circuito que fue de su agrado y lo pega en el mural del salón.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente un circuito de trazo.	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente un circuito de trazo.	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente un circuito de trazo poca dificultad	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente un circuito de trazo con mucha dificultad

**Evaluación de Procesos N° 04
UNIDAD N°02**

Comunicación: Mensaje del rótulo

Estudiante:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Inferir

- **Inferir** cada uno de los rótulos encontrados en la canasta de Marita y los ubica en el lugar que corresponde como: el rótulo de la pizarra lo ubica en la pizarra, el rótulo de la puerta en la puerta, etc.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Infiere el mensaje del rótulo al colocarlo donde corresponde	Infiere el mensaje del rótulo al colocarlo donde corresponde con facilidad.	Infiere algunos mensajes del rótulo al colocarlo donde corresponde con dificultad.	Infiere uno o ningún mensaje del rótulo al colocarlo donde corresponde con mucha dificultad.

**Evaluación de Procesos N° 05
UNIDAD N°02**

Comunicación: Plegado del pez

Estudiante:.....

**Capacidad:
Pensamiento Creativo**

Destreza: Manipular

- **Manipular** el papel arcoíris para realizar el plegado del Pez carpa de la imagen que encontró en el baúl del tesoro.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Manipular el papel arcoíris para realizar el plegado del abanico	Manipula el papel arcoíris para realizar el plegado de arriba - abajo con facilidad.	Manipula el papel arcoíris para realizar el plegado de arriba - abajo con dificultad.	Manipula el papel arcoíris para realizar el plegado de arriba – abajo con mucha dificultad.

**Evaluación Final N° 06
UNIDAD N°02**

Comunicación: Creación del final del cuento

Estudiante:.....

Capacidad:
Expresión y
Comprensión

Destreza: Expresar
en forma oral

- **Expresará en forma oral** el final del cuento “Araceli tiene miedo” mostrando su pizarra personal ante sus compañeros.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Expresar en forma oral la creación del final del cuento “Araceli tiene miedo”	Expresa en forma oral la creación del final del cuento “Araceli tiene miedo” demostrando fluidez.	Expresa en forma oral la creación del final del cuento “Araceli tiene miedo” con dificultad.	Expresa en forma oral la creación del final del cuento “Araceli tiene miedo” con mucha dificultad.

**Evaluación Final N° 07
UNIDAD N°02**

Comunicación: Sonido consonántico /s/ y //

Estudiante:.....

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Discriminar

- **Discrimina** el sonido consonántico inicial /s/ - // uniendo con la imagen que corresponde en su ficha de trabajo n° 3.

RANGO	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
CRITERIOS			
Discriminar el sonido consonántico inicial /s/	Discrimina todas las palabras que inicien con el sonido consonántico /s/	Discrimina algunas palabras que inicien con el sonido consonántico /s/	Discrimina una o ninguna palabra que inicie con el sonido consonántico /s/
Discriminar el sonido consonántico inicial //	Discrimina todas las palabras que inicien con el sonido consonántico //	Discrimina algunas palabras que inicien con el sonido consonántico //	Discrimina una o ninguna palabra que inicie con el sonido consonántico //

Evaluación Final N° 08 UNIDAD N°02	
Comunicación: Escribir oraciones	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Expresión

Destreza: Coordinar
la visomotricidad

- **Coordinar la visomotricidad** al escribir espontáneamente sus oraciones en su ficha de trabajo n° 4.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Coordinar la visomotricidad al escribir espontáneamente oraciones	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente una oración con facilidad.	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente una oración con dificultad	Coordina la visomotricidad al escribir espontáneamente una oración con mucha dificultad

Evaluación Final N° 09 UNIDAD N°2	
Comunicación: Mensaje del rótulo	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Comprensión

Destreza: Inferir

- **Infiere** el contenido de cada rótulo al colocar los juguetes en el cartel que corresponde.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Infiere el mensaje del rótulo al colocarlo donde corresponde	Infiere el mensaje del rótulo al colocarlo donde corresponde con facilidad.	Infiere algún mensaje del rótulo al colocarlo donde corresponde con dificultad.	Infiere uno o ningún mensaje del rótulo al colocarlo donde corresponde con mucha dificultad.

Evaluación Final N° 10 UNIDAD N°2	
Comunicación: El Abanico	
Estudiante:.....	

Capacidad:
Pensamiento creativo

Destreza: Manipular

- **Manipular** la cartulina para realizar el abanico y lo decora con gliter.

RANGO CRITERIOS	Aprendizaje logrado	Aprendizaje en proceso	Aprendizaje no logrado
	A	B	C
Manipular el papel arcoíris para realizar el plegado del abanico	Manipula el papel arcoíris para realizar el plegado de arriba - abajo con facilidad.	Manipula el papel arcoíris para realizar el plegado de arriba - abajo con dificultad.	Manipula el papel arcoíris para realizar el plegado de arriba – abajo con mucha dificultad.

Conclusiones

Con respecto a la propuesta pedagógica basada en el Paradigma Socio cognitivo humanista, es necesario que el ser humano aprenda mediante competencias y capacidades, que le permitan desarrollar habilidades para desenvolverse eficaz y eficientemente en esta sociedad que se encuentra en constante cambio debido al avance de la tecnología y globalización; contribuyendo a mejorar la enseñanza tanto en instituciones públicas como privadas.

Los educandos para desarrollar las habilidades comunicativas en el área de comunicación, es necesario que cuente con ciertas herramientas que le permitan potenciar las dificultades que presenta el individuo en las aulas, puede ser el contacto directo con su entorno, con materiales concretos y lúdicos; rescatando además la importancia del juego en la adquisición de nuevos conocimientos, construyendo de ese modo su aprendizaje significativo.

A través del desarrollo de las actividades como estrategia de aprendizaje del presente trabajo de investigación se presenta cuatro elementos que consta en la destreza, contenidos, método de aprendizaje y la actitud, poniendo énfasis no solo en el área cognitiva o en la motivación para rescatar los saberes previos de cada individuo, sino también formarlo en valores y actitudes humanística cristiana.

El paradigma socio cognitivo humanista no solo busca desarrollar los métodos de aprendizaje en el ámbito educativo del discente sino también se basa en una educación bajo el contexto social, cultural e institucional permitiendo al docente crear una programación curricular para que a través de ello pueda desempeñarlo en su carrera profesional destacando las habilidades de cada individuo.

Por ultimo con este trabajo se llega a la conclusión que esta propuesta pedagógica brinda herramientas para que el individuo se pueda enfrentar a esta sociedad que se encuentra en constante cambio, siendo el docente el mediador entre el aprendizaje y la cultura social convirtiendo al alumno un ser protagonista en su aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Se recomienda esta investigación a los docentes que aún no han tenido la experiencia laboral con el Paradigma Socio-cognitivo-humanista, para de este modo puedan desarrollar una metodología de enseñanza – aprendizaje basado en competencias y capacidades en el nivel educativo inicial en el área de comunicación.

Es por ello que a los docentes de este siglo XXI, se le invita a informarse y capacitarse sobre este paradigma, porque permite al estudiante poder construir sus conocimientos en base a las tres dimensiones: inteligencia cognitiva, afectiva y esquemas mentales para desarrollar diversas habilidades y desenvolverse en su entorno asertivamente a través de actitudes y valores.

Además el estudiante ya no es el sujeto quien recibe la información de manera pasiva sino que se convierte gracias a este modelo el protagonista de sus aprendizajes siendo el mismo quien construye sus nuevos conocimientos al relacionarse con su entorno.

Por último según la realidad de nuestro contexto, este mundo necesita docentes que tengan la capacidad de ser un mediador en el aprendizaje de los alumnos ayudando de ese modo a construir sus conocimientos, creando conflictos cognitivos para enseñarlos a aprender. El propósito principal es que este paradigma Socio-cognitivo-humanista sirva para la vida basado en los valores y actitudes que uno adquiere en su día a día.

REFERENCIAS

Abbagnano, N. y Visalberghi A. (1992). Historia de la Pedagogía. 9ªed. Madrid: Fondo de cultura económica.

Aguilar, G. y Sánchez, L. (2012). Competencias para el desarrollo de las habilidades del pensamiento. EAE.

Berté, M. (2014). Reflexionar un modo mejor de pensar 11. Madrid: Narcea Ediciones.

Bianchi, F. y Farello P. (2012). Describir implicaciones psicológicas, pedagógicas y sociales 4. Madrid: Narcea Ediciones.

Cacciamani, S. (2014). Formular hipótesis para construir el conocimiento 10. Madrid: Narcea Ediciones.

Corradini, M. (2012). Crear cómo se desarrolla una mente creativa 2. Madrid: Narcea Ediciones.

Czerwinsky, L. (2013). Observar los sentidos en la construcción del conocimiento 8. Madrid: Narcea Ediciones.

Damián, L. (2006). Evaluación de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento. Santiago de Chile: Arrayan editores.

Faure, E. et al. (1973). Aprender a ser. 2ª ed. Madrid: Alianza Editorial.

Galetto, M. y Romano A. (2012). Experimentar aplicación del método científico a la construcción del conocimiento 5. Madrid: Narcea Ediciones.

Gromi, A. (2013). Juzgar de la opinión no fundamentada al juicio elaborado 6. Madrid: Narcea Ediciones.

Latorre, M. y Seco C. (2016). Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad programación y evaluación escolar. Lima: Santillana.

Latorre, M. y Seco, C. (2015). Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad programación y evaluación Educación Secundaria. 2ºed. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.

Miato, S. y Miato, L. (2013). Producir una competencia cognitiva y social 7. Madrid: Narcea Ediciones.

Ministerio de Educación del Perú (2016). Diseño curricular. Lima.

Murcio, A. (2013). Interpretar de la comprensión de la comprensión previa a la explicación de los acontecimientos 9. Madrid: Narcea Ediciones.

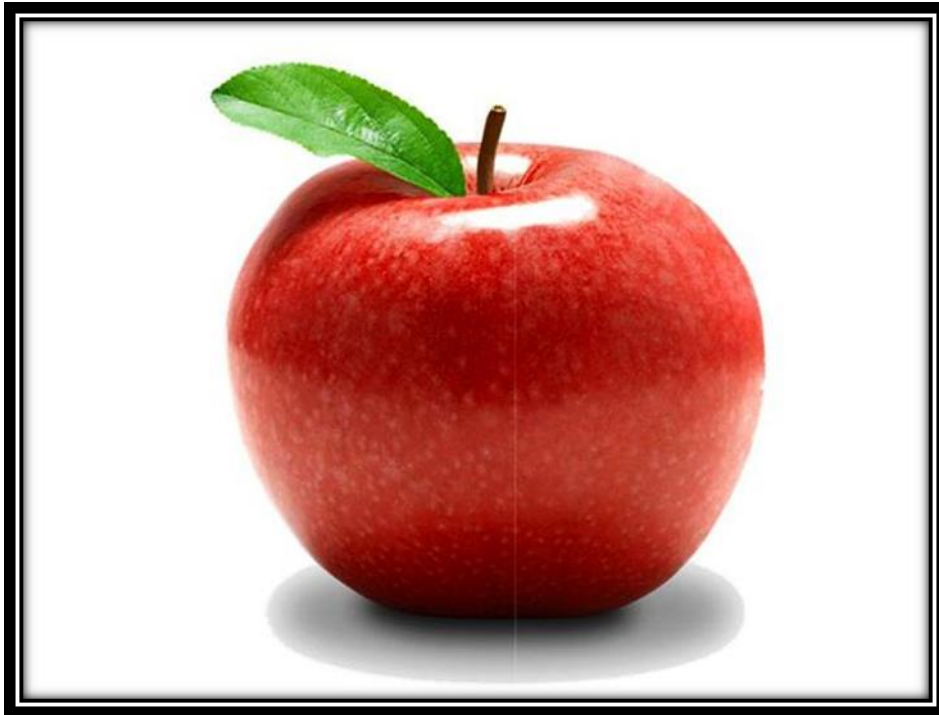
Plessi, P. (2011). Evaluar cómo aprenden los estudiantes el proceso de valoración 3. Madrid: Narcea Ediciones.

Román, M. (2011). Aprender a aprender en la sociedad del conocimiento. Santiago de Chile: Editorial Conocimiento.

Román, M. y Díez, E. (2009). La inteligencia escolar aplicaciones al aula. Santiago de Chile: Editorial Conocimiento.

Tosolini, A. (2014). Comparar una nueva lectura de la realidad plural 12. Madrid: Narcea Ediciones.

ANEXOS





Anexo 2







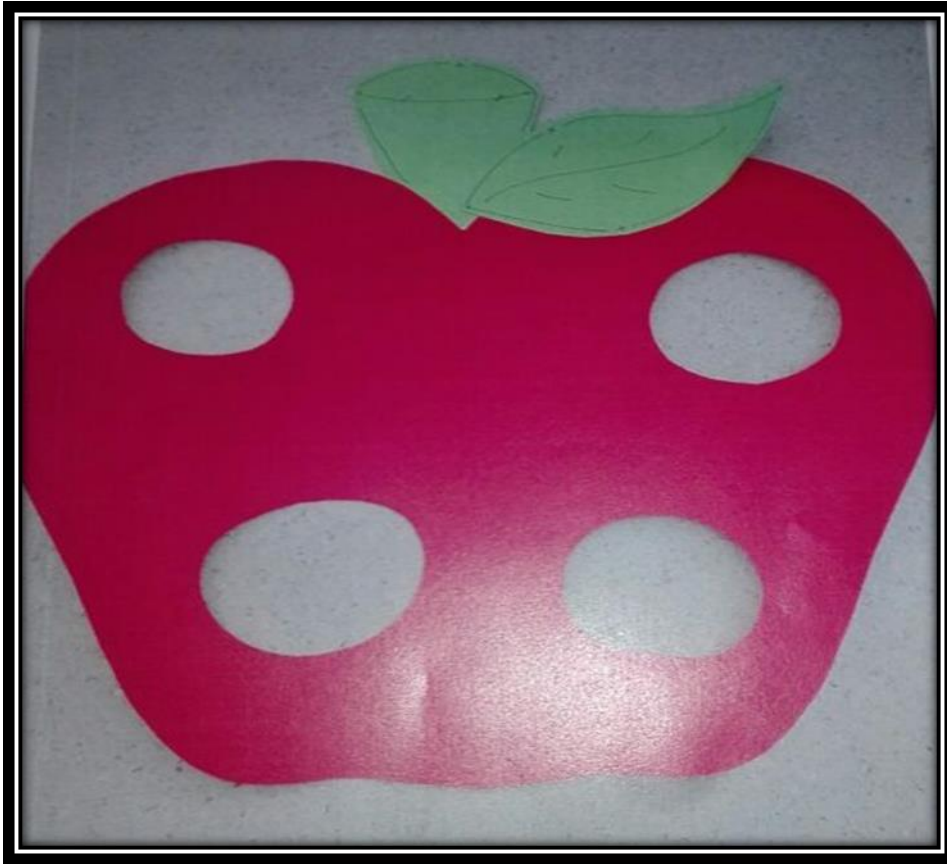
Anexo 4

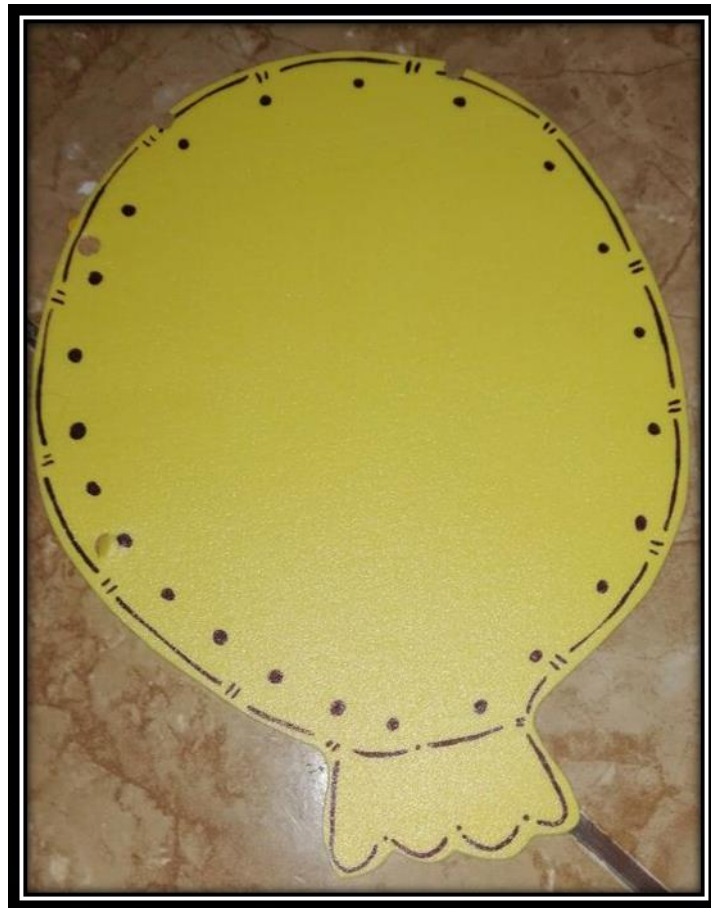






Anexo 5





Anexo 6





ACTIVIDAD N° 6



PIDE



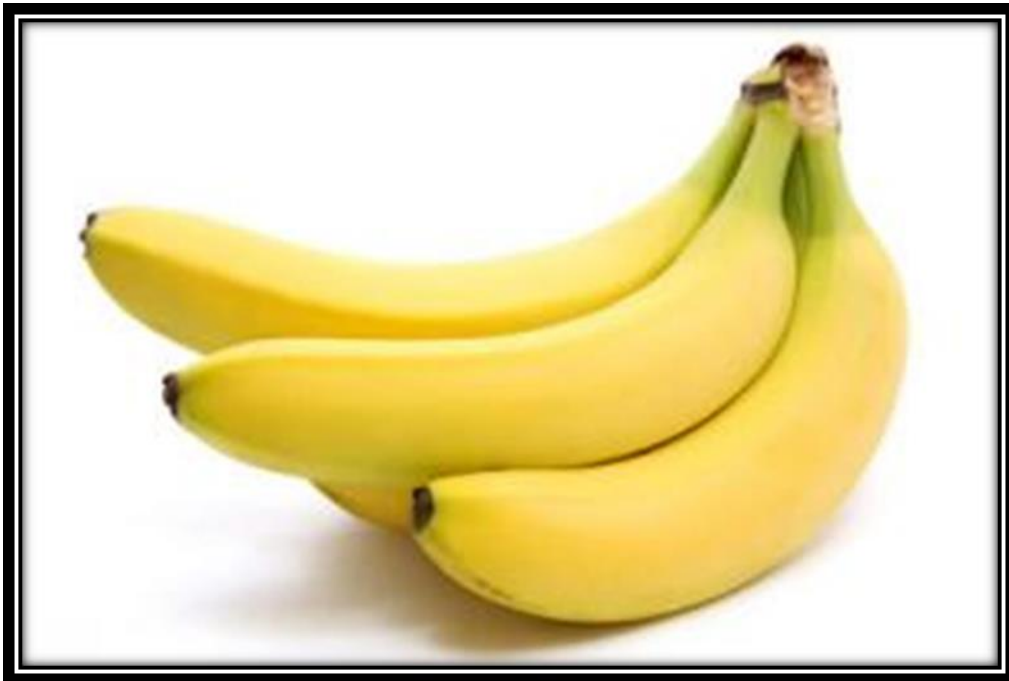
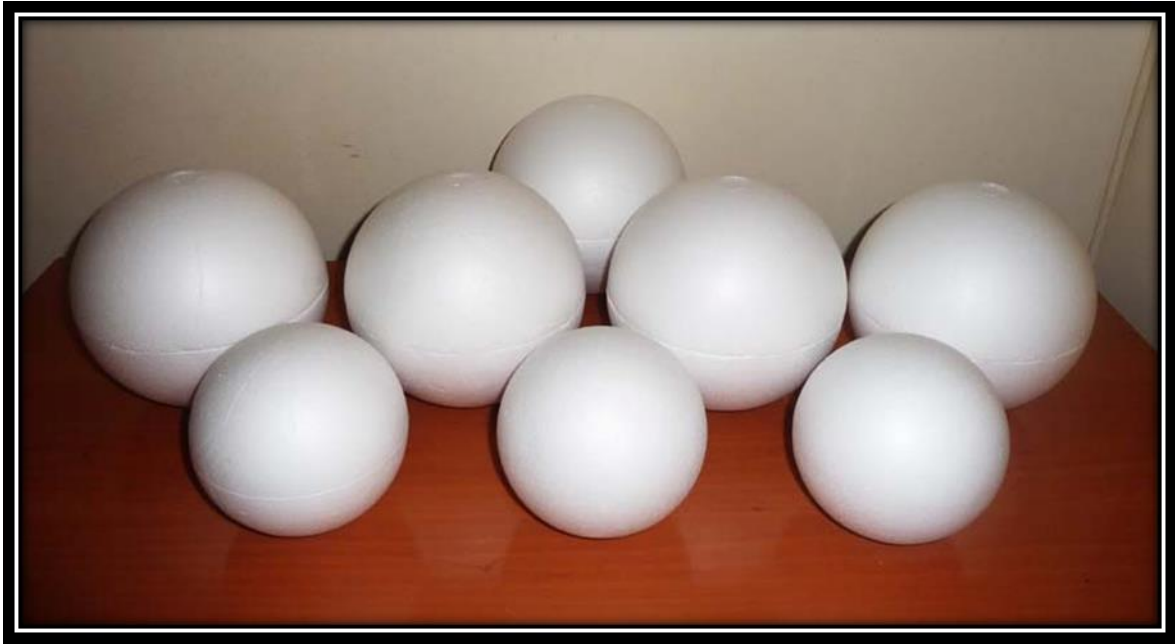
SOCORRO

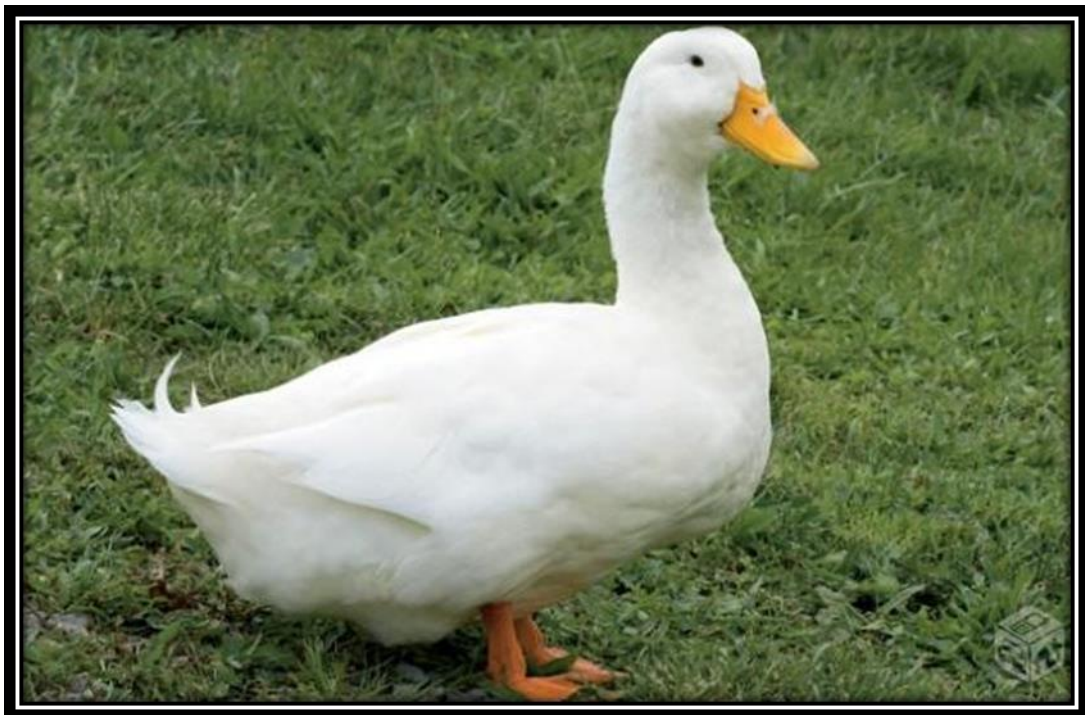
CON UN



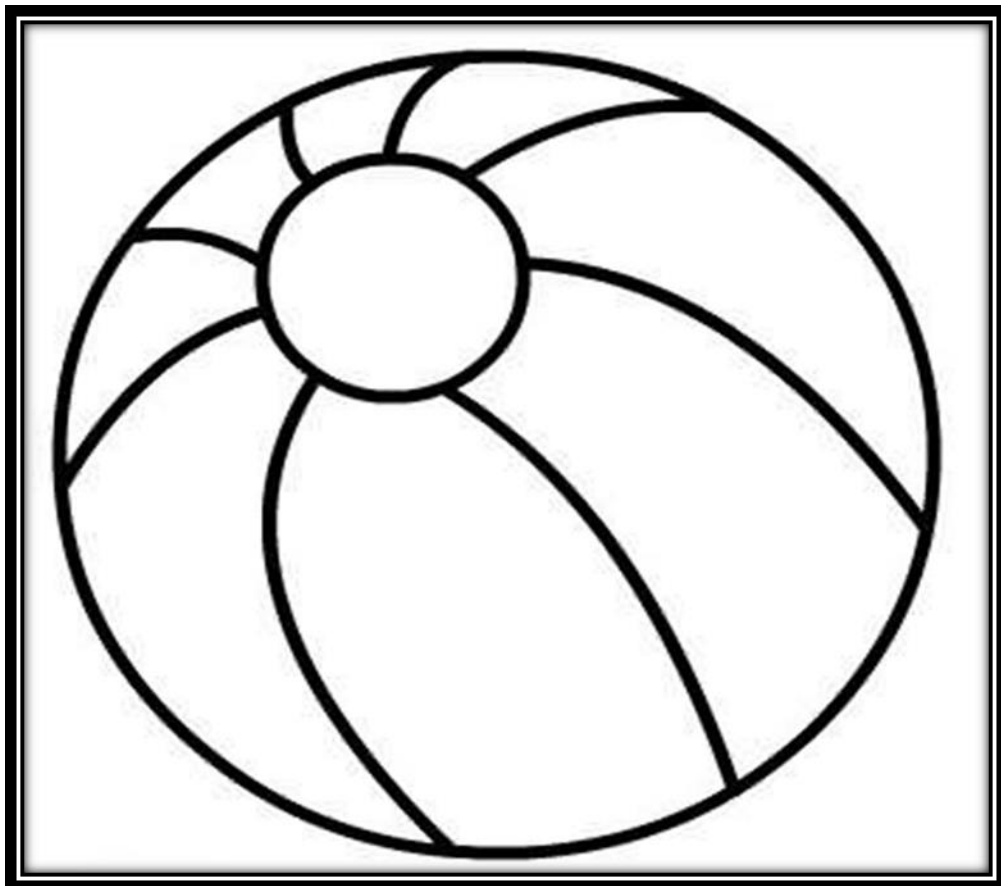
Anexo 7







Anexo 8



Anexo 9





31



Anexo 10





Anexo 11

TOTO  TOMA 

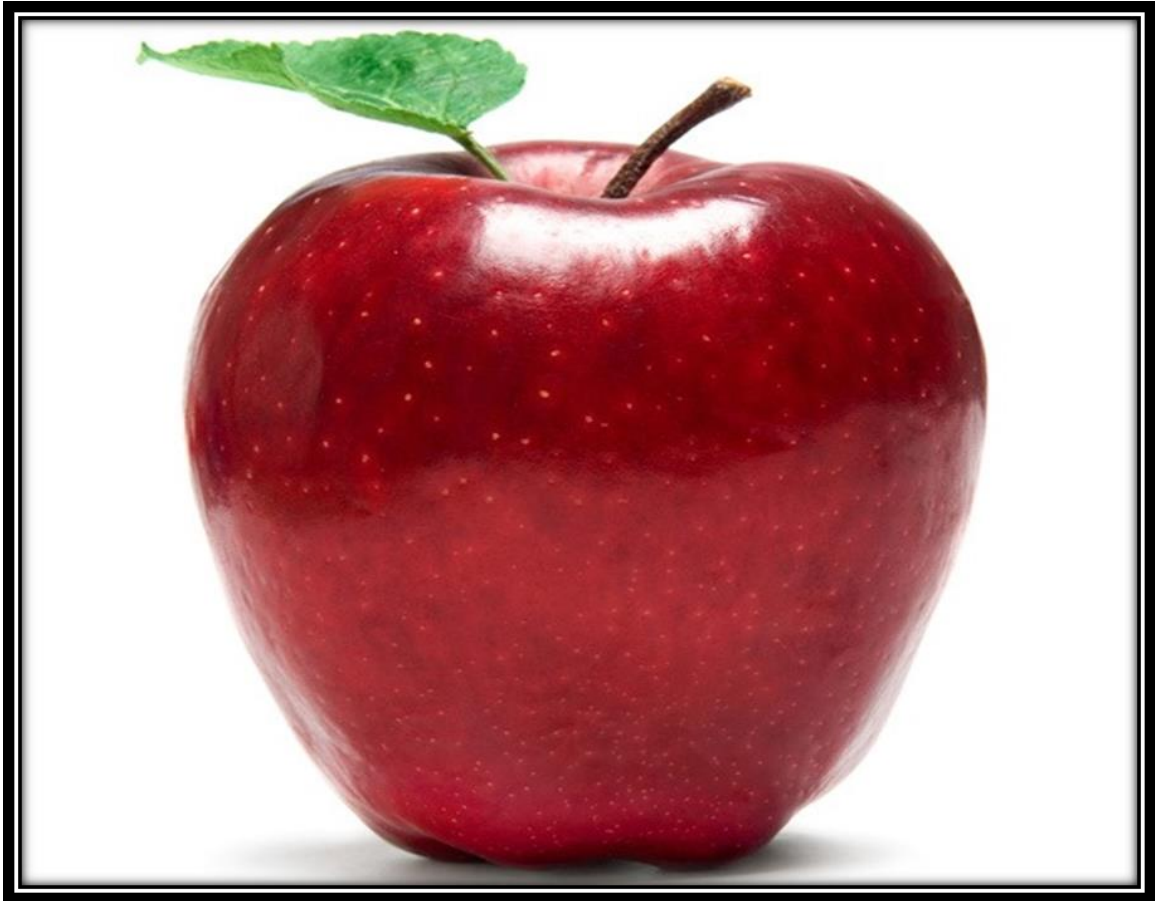
TITA  TOMA  MATE

Y YO TOMO MI  DE 

Anexo 12







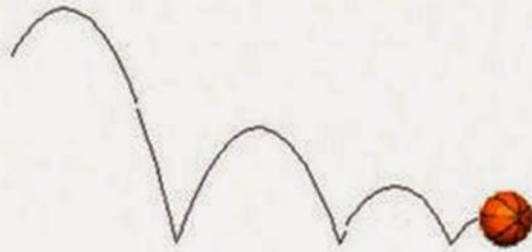


Anexo 13



Anexo 14



Anexo 15

La pelota bota, bota



en la bota de Carlota



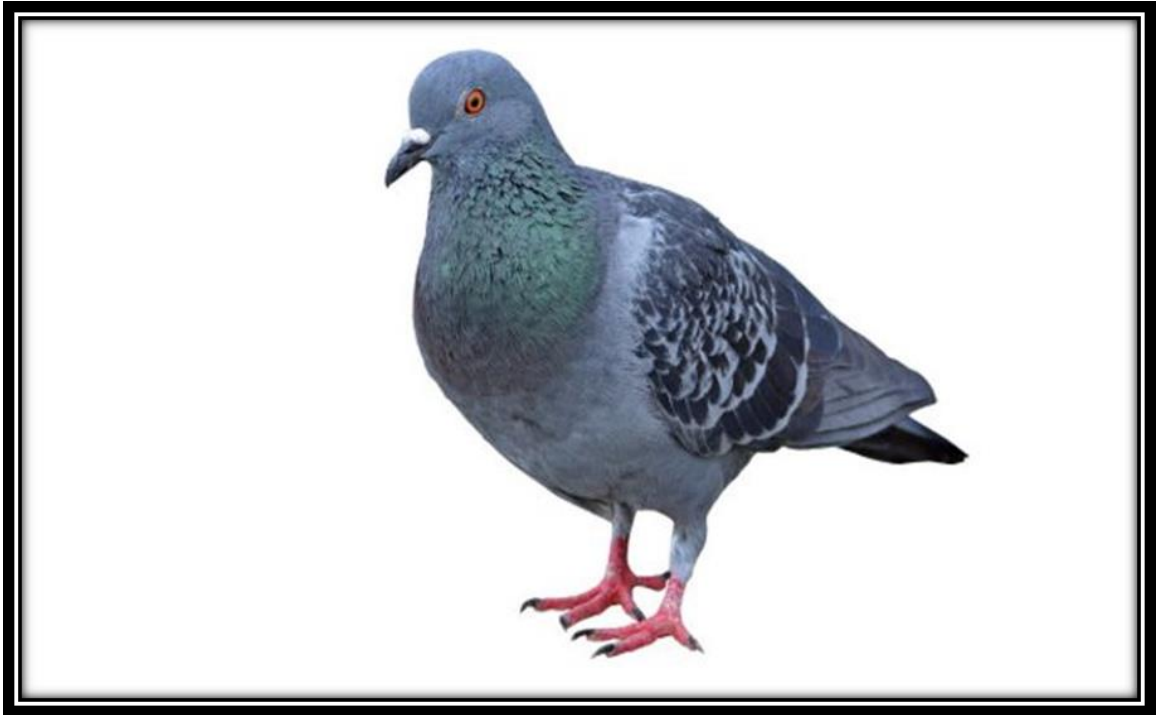
¡Quita la bota Carlota

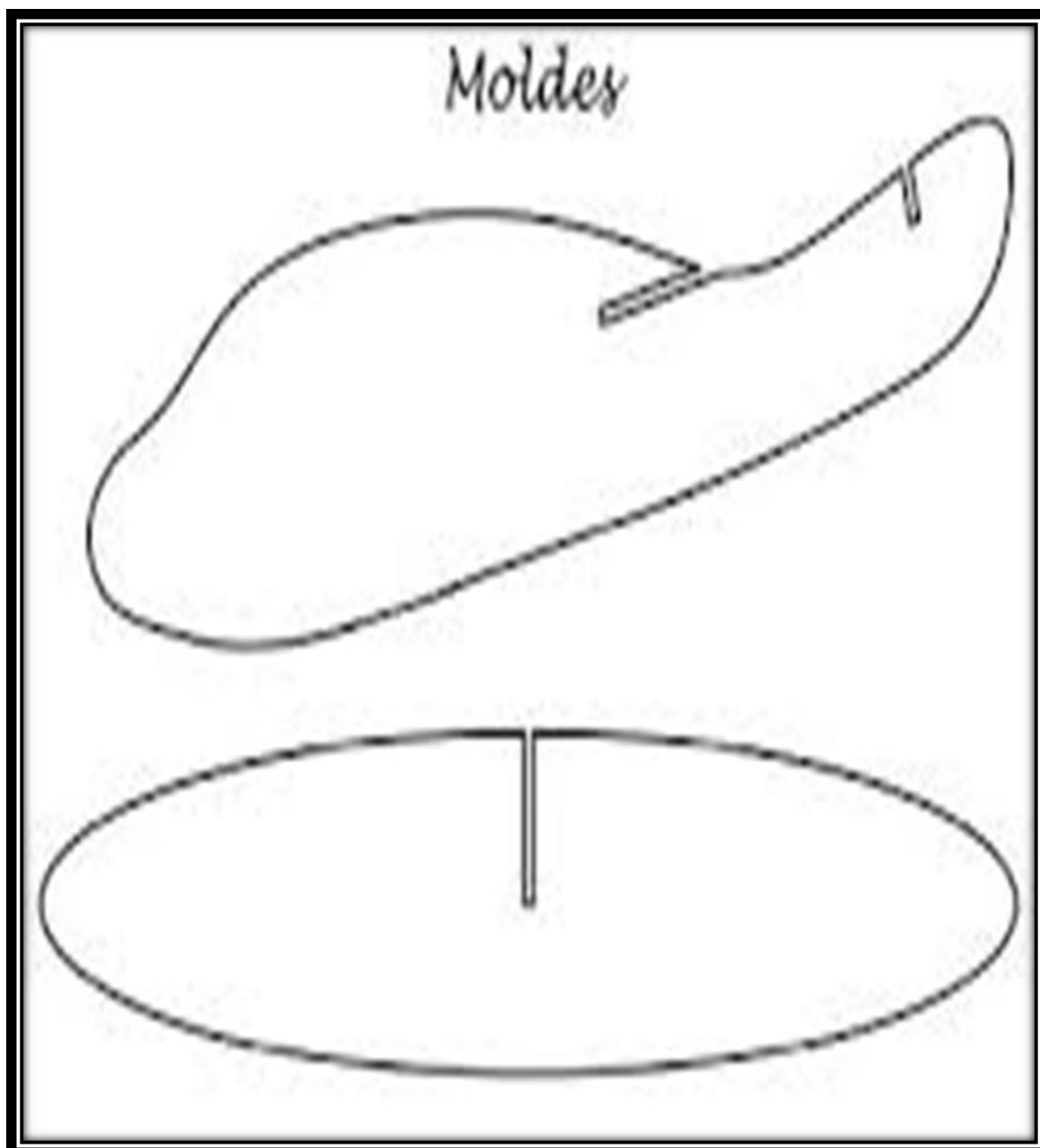


que la pelota rebota!

Anexo 16





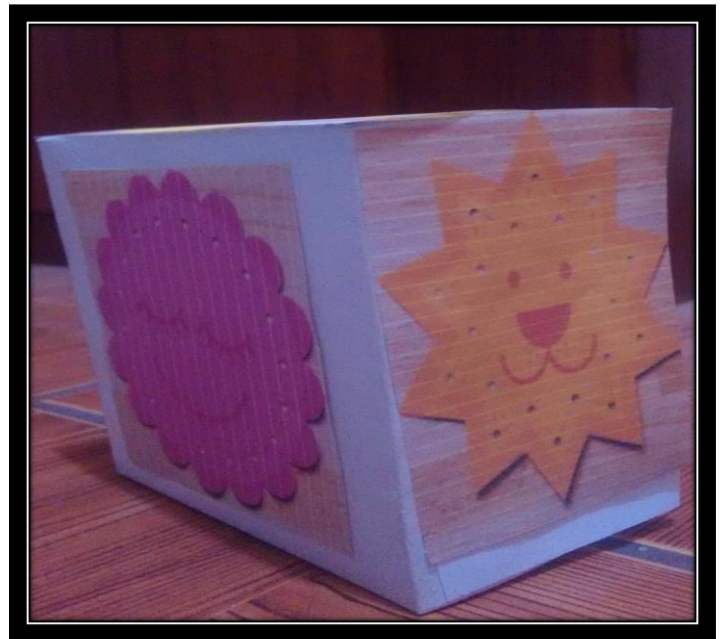
Anexo 17

Anexo 18





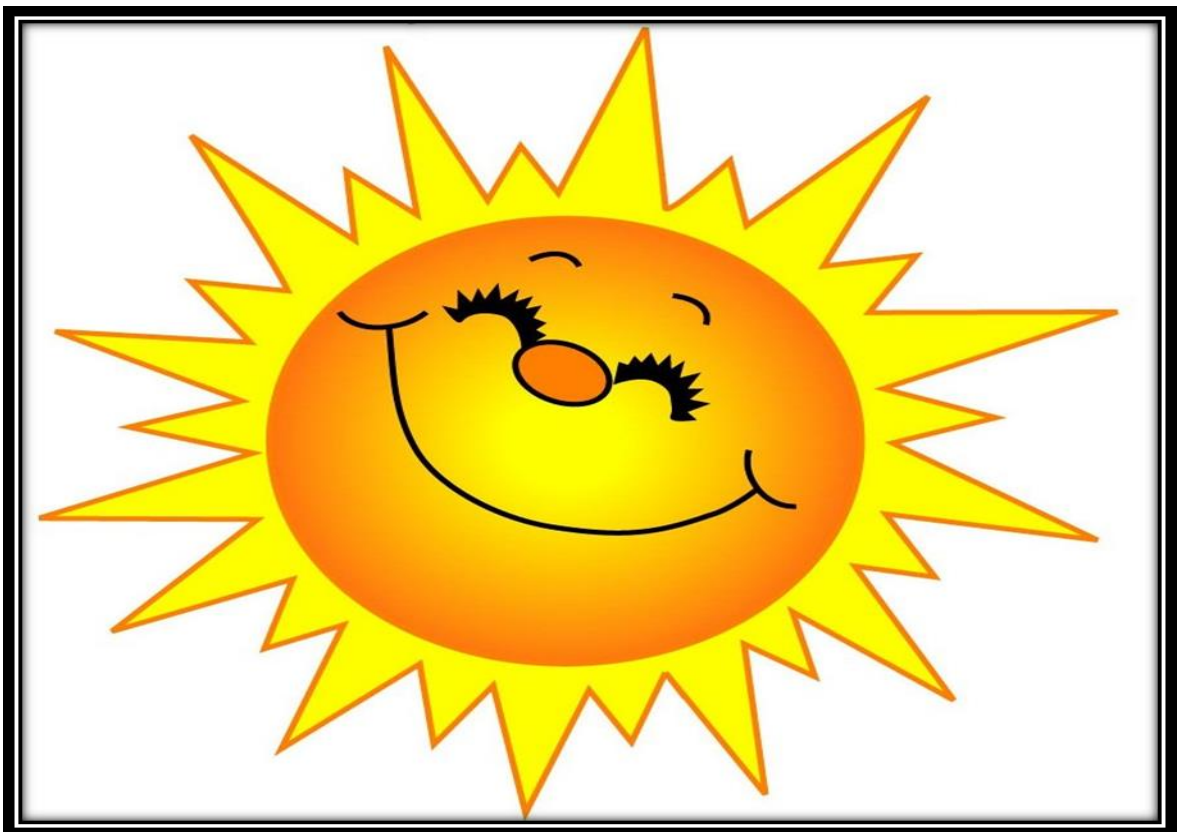
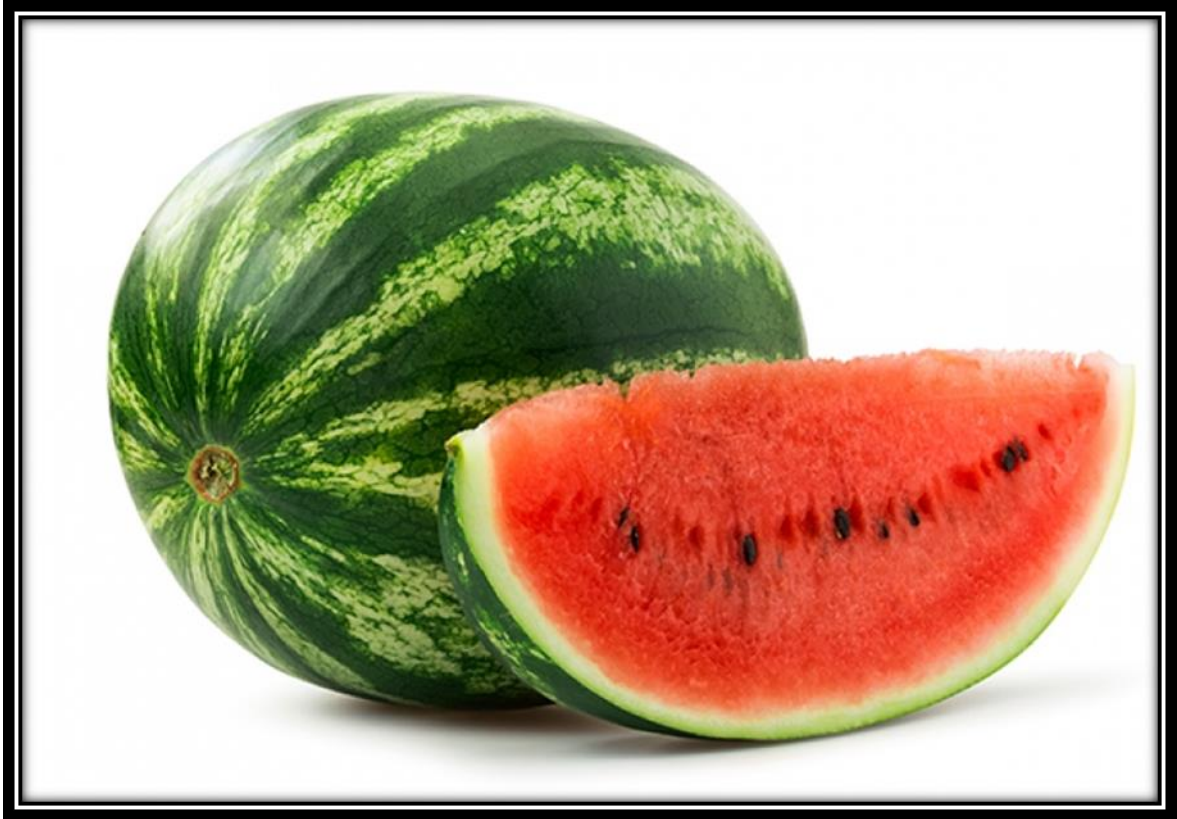
Anexo 19 dado



Unidad II

Anexo 1



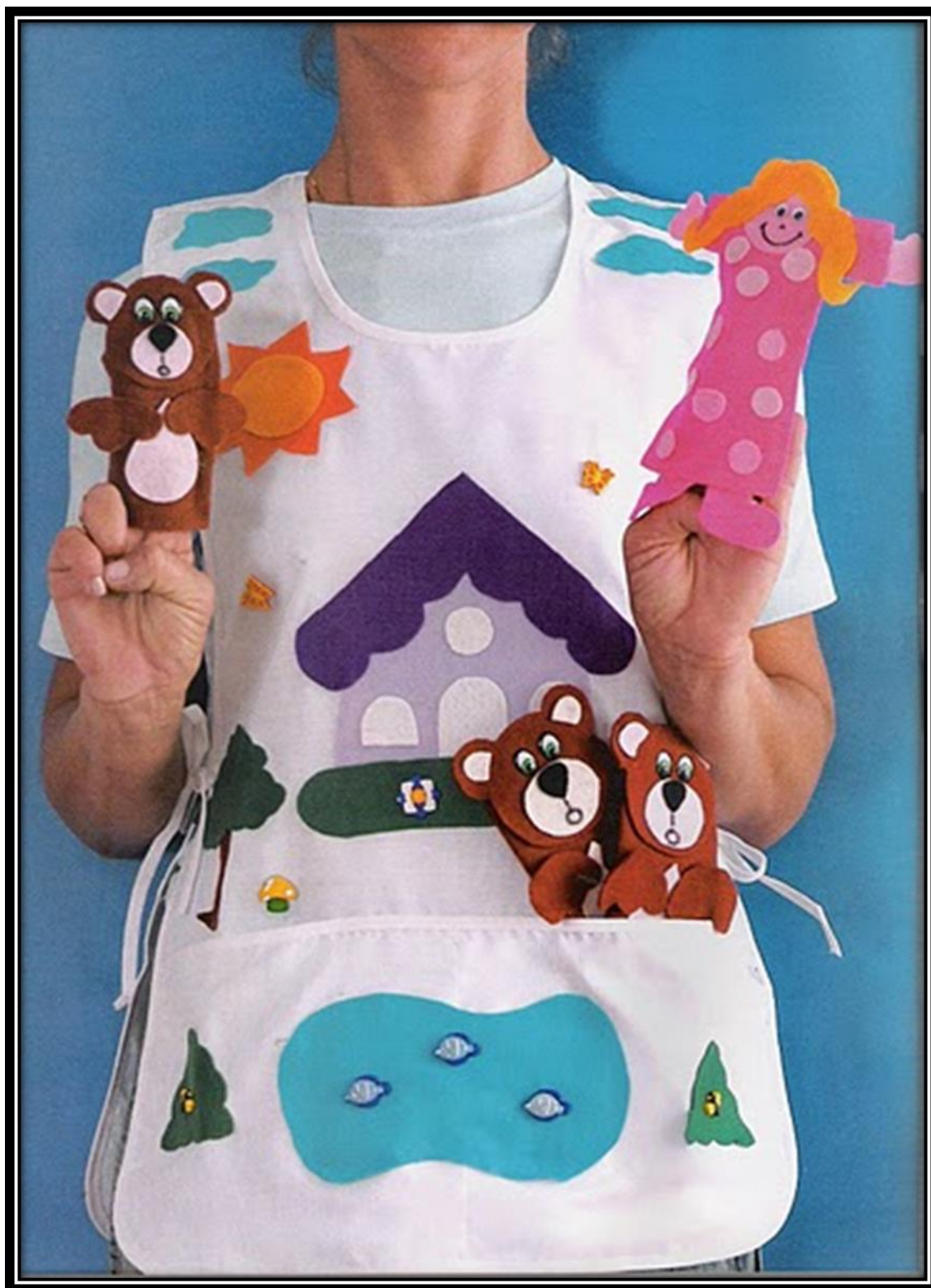




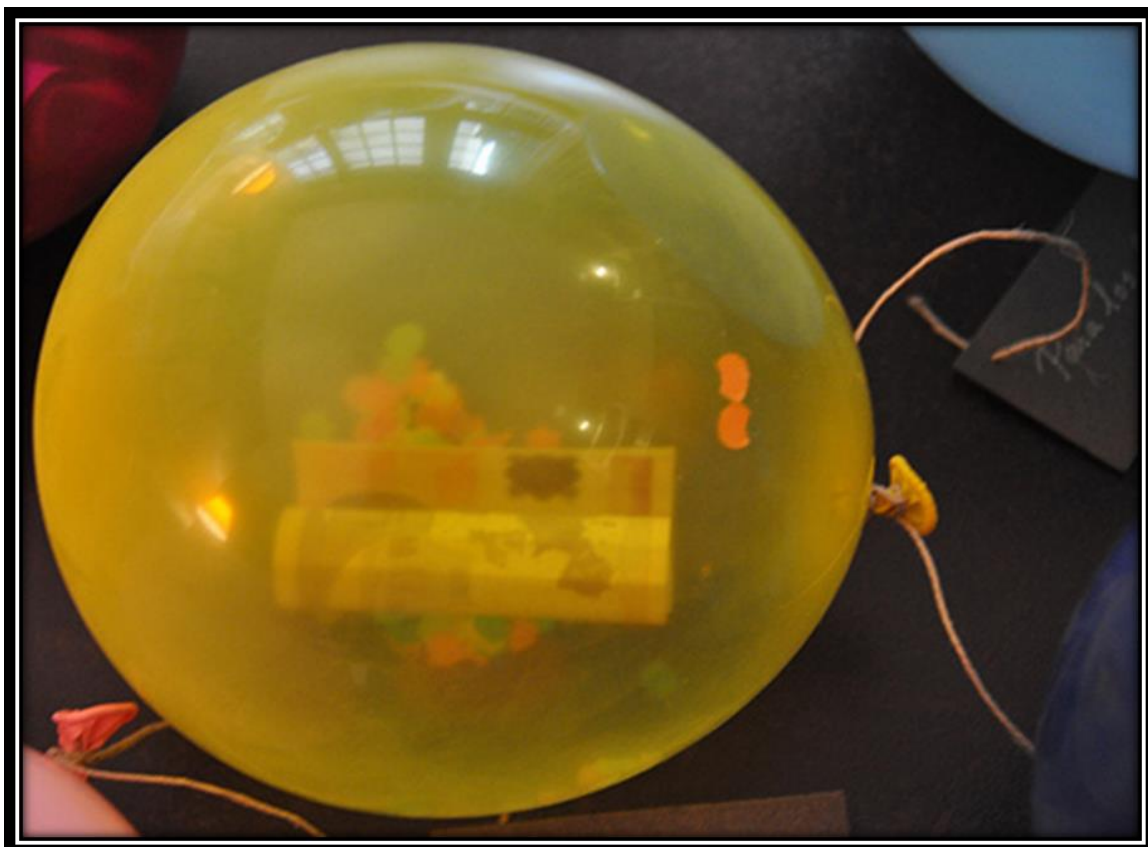
Anexo 2



Anexo 3

Anexo 4

Anexo 5







Pintar



Reír



Leer



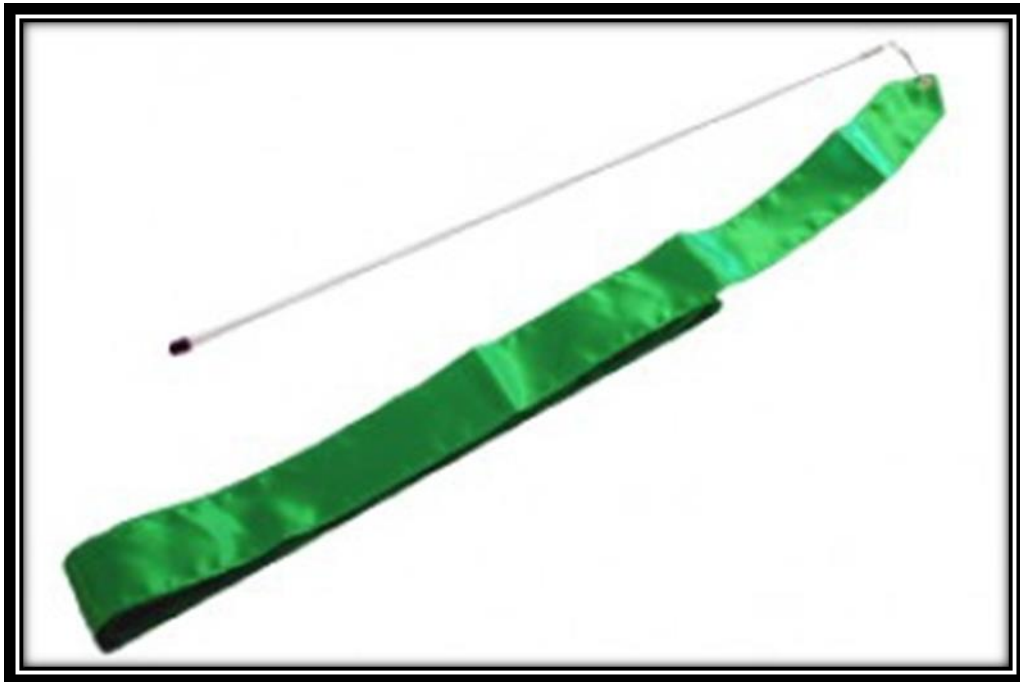
Anexo 6







Anexo 7





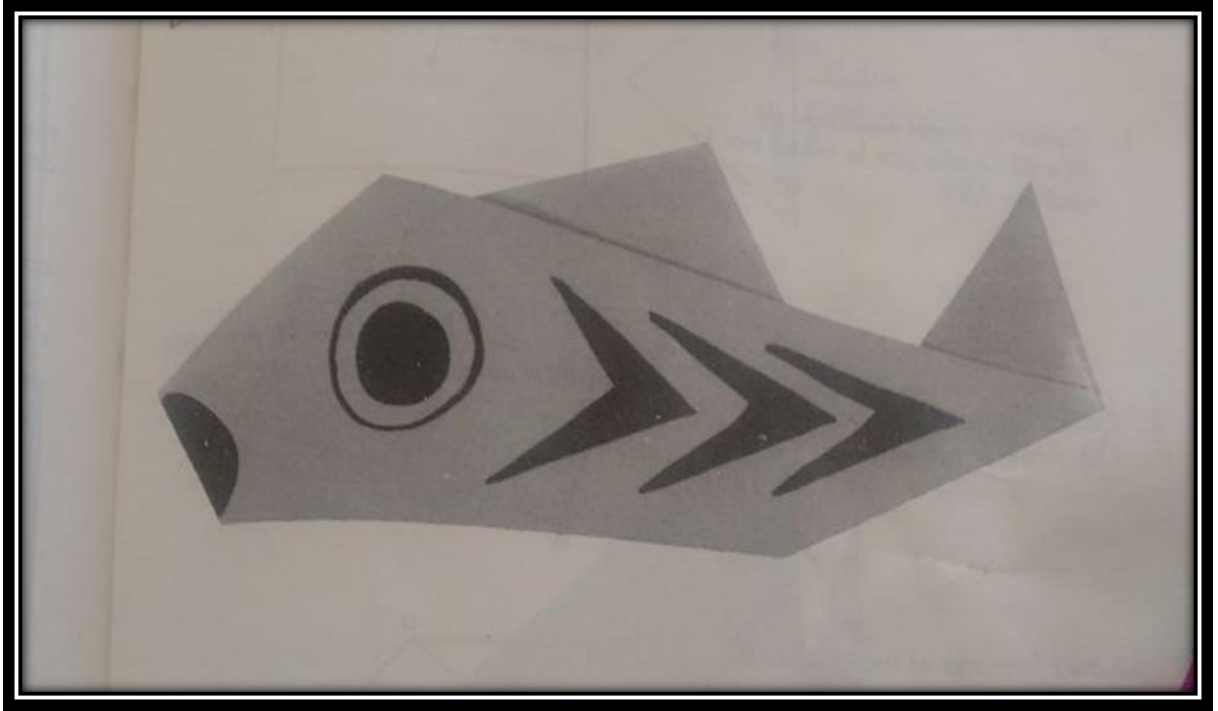
Anexo 8



Anexo 9





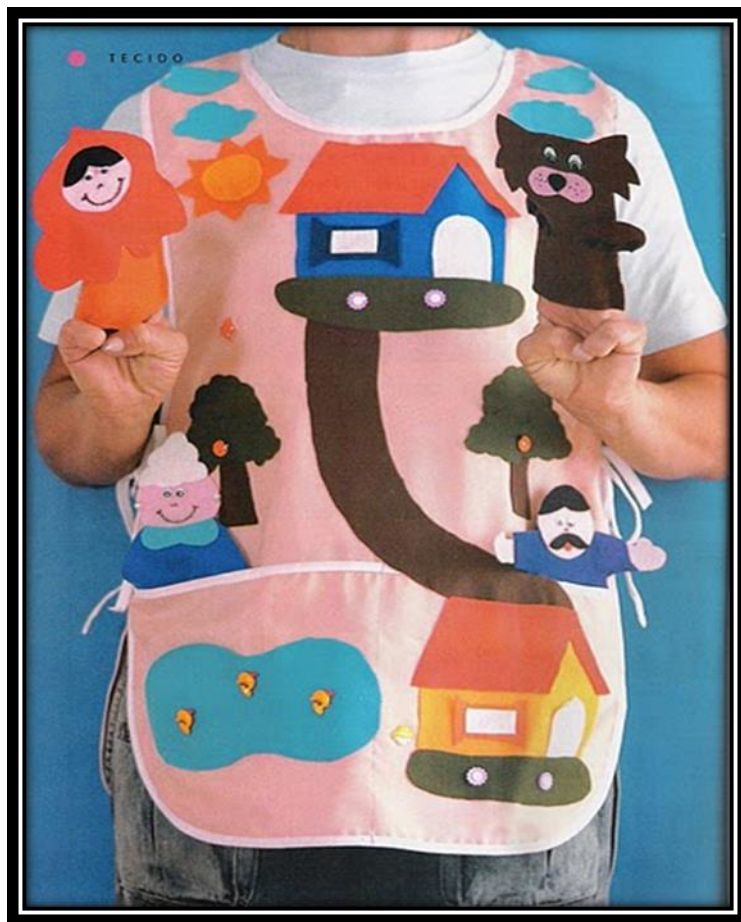


Anexo 10

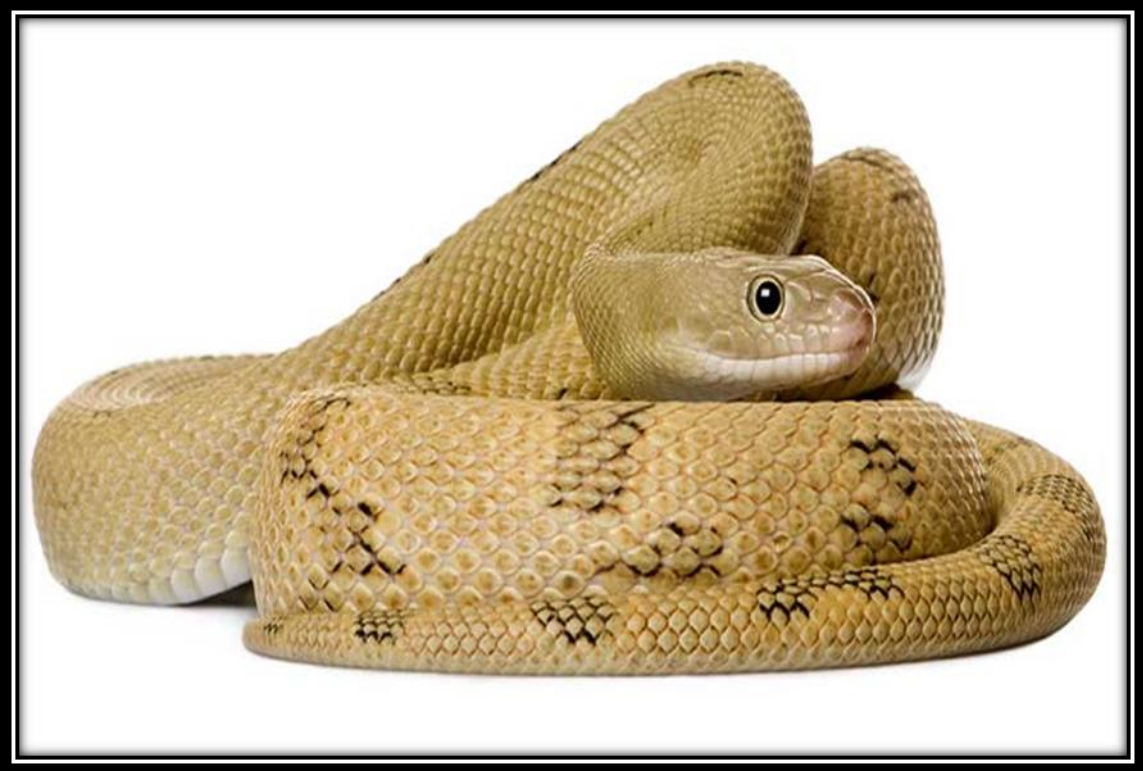




Anexo 11









Anexo 12



Anexo 13



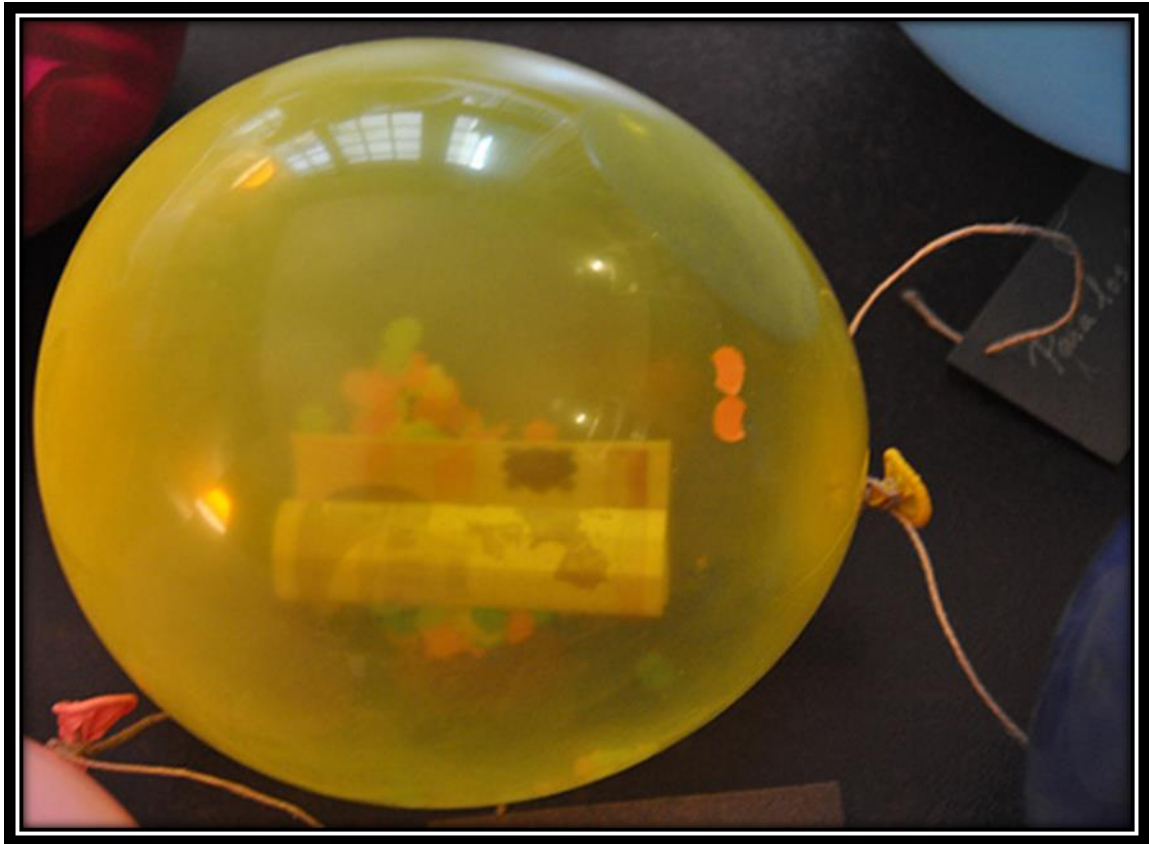
Anexo 14

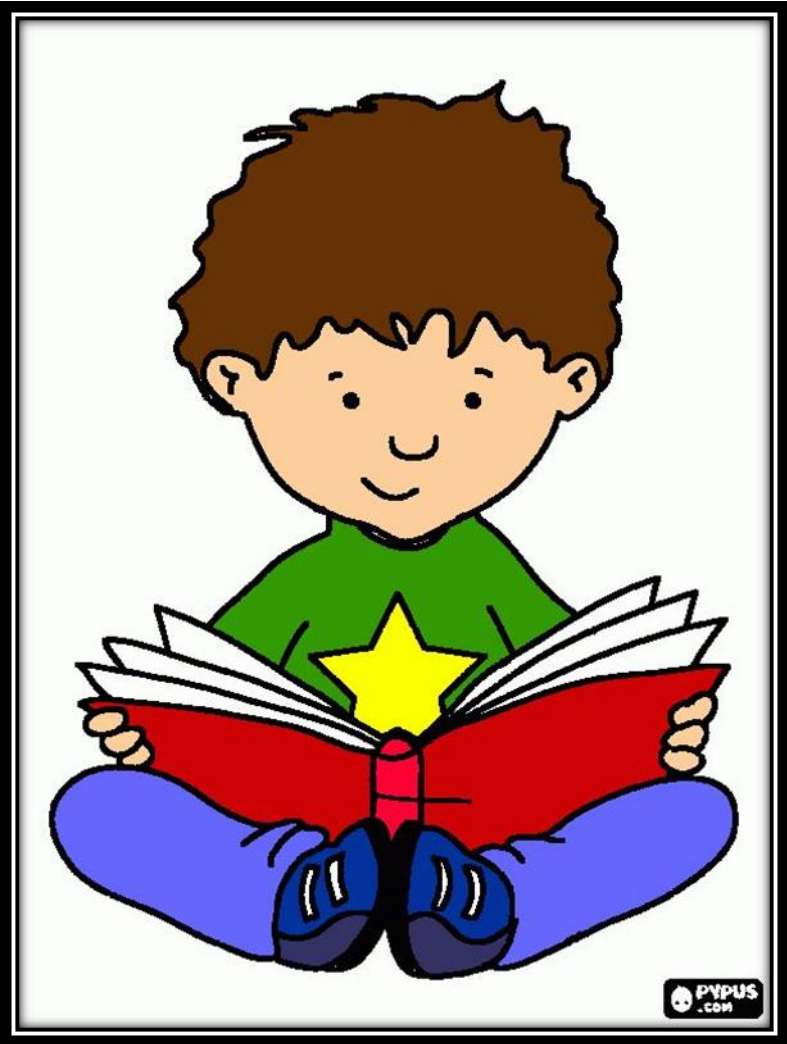












Anexo 17

Anexo 18



