



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de tres años de un centro educativo estatal en Santiago de Surco.

AUTORES:

ALIAGA OLIVOS DE ROSALES, Carmen del Pilar
QUISPE JUAREZ, Jessica Linda
SOTELO MEZA, Silvia Adriana

ASESOR / ASESORA:

BRINGAS ALVAREZ, Verónica

PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:

Educación,
Especialidad Inicial

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a las personas que más han influenciado en mi vida, siendo mis pilares y guías para seguir creciendo como persona y profesional.

Este trabajo va dedicado a mi familia y a mi hijo que han sido mi soporte todo este tiempo, demostrándome su apoyo incondicional siempre para salir adelante y lograr mis objetivos.

Se lo dedico a aquellas personas que no se dan por vencidas por más oscuro que haya sido el camino, y que con coraje y sabiduría han sabido afrontado cualquier dificultad.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a los maestros y maestras que nos formaron para ser buenas profesionales y ser parte de esta generación de maestros que transforme la educación, erradicando métodos que no se acoplan para el mundo actual en el que vivimos.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2019

Nombres:

Carmen del Pilar

Apellidos:

ALIAGA OLIVOS DE ROSALES

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2010504

N° DNI:

70075283

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, __ de febrero de 2019

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2019

Nombres:

Jessica Linda

Apellidos:

QUISPE JUAREZ

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2012661

N° DNI:

46825738

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, __ de febrero de 2019

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORÍA
PAT - 2019

Nombres:

Silvia Adriana

Apellidos:

SOTELO MEZA

Ciclo:

Enero – febrero 2019

Código UMCH:

2008190

N° DNI:

46434615

CONFIRMO QUE,

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

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

Surco, __ de febrero de 2019

Firma

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional se elaboró basándose en la nueva propuesta de educación del siglo XXI, el paradigma Socio-cognitivo Humanista, siendo el paradigma actual que responde a las capacidades del nuevo mundo, busca lograr el desarrollo de competencias y capacidades para lograr el desarrollo integral en la persona. El primer capítulo contiene la situación actual, características de la institución educativa y los objetivos del presente trabajo de suficiencia. El segundo capítulo describe las bases teóricas del paradigma Socio-cognitivo, Teoría de la inteligencia y la naturaleza del paradigma Socio-cognitivo-Humanista. Finalmente el tercer capítulo explica la programación curricular general y la programación específica con sus unidades de aprendizaje y actividades. La propuesta didáctica busca el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de educación inicial de tres años, implementando métodos actuales acorde a las necesidades del mundo actual y respetando los procesos mentales de cada estudiante.

Palabras clave: Educación inicial – programación curricular – competencias matemáticas

ABSTRACT

The present work of professional sufficiency was elaborated based on the new proposal of education of the XXI century, the socio-cognitive humanist paradigm, being the current paradigm that responds to the capacities of the new world, seeks to achieve the development of competences and capacities to achieve the integral development in the person. The first chapter contains the current situation, characteristics of the educational institution and the objectives of the present work of sufficiency. The second chapter describes the theoretical bases of the Socio-cognitive paradigm, Theory of intelligence, and the nature of the socio-cognitive-humanist paradigm. Finally, the third chapter explains the general curricular programming and the specific programming with its learning units and activities. The didactic proposal seeks to develop mathematical competencies in three-year-old children in initial education, implementing current methods according to the needs of today's world and respecting the mental processes of each student.

Key words: Pre-school - Curricular programming – mathematical competences.

ÍNDICE

Dedicatoria.....	II
Agradecimiento	III
Declaración de autoría	III
Resumen	VII
Introducción.....	6
Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional	8
1.1. Título y descripción del trabajo	8
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	9
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	10
1.4. Justificación.....	10
Capítulo II: Marco teórico	13
2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo	13
2.1.1 Paradigma cognitivo	13
2.1.1.1. Piaget	13
2.1.1.2. Ausubel	16
2.1.1.3. Bruner	18
2.1.2 Paradigma socio-cultural-contextual	21
2.1.1.4. Vygostsky	21
2.1.1.5. Feuerstein	24
2.2. Teoría de la inteligencia	28
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	28
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	31
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	35
2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista	36
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	36
2.3.2. Metodología	38
2.3.3. Evaluación	39
2.4. Definición de términos básicos	40
Capítulo III: Programación curricular	42
3.1. Programación general	43
3.1.1. Competencias del área	43
3.1.2. Estándares de aprendizaje	43
3.1.3. Desempeños de área	44
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	45
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	46
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	47
3.1.7. Métodos de aprendizaje	49
3.1.8. Panel de valores y actitudes	51
3.1.9. Definición de valores y actitudes	52
3.1.10. Evaluación de diagnóstico	54
3.1.11. Programación anual	56
3.1.12. Marco conceptual de los contenidos	57
3.2. Programación específica	58
3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades	58
3.2.1.1. Red conceptual	76
3.2.1.2. Guía de aprendizaje	77
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	83

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad	86
3.2.2. Unidad de aprendizaje 2 y actividades	87
3.2.2.1. Red conceptual del contenido de la unidad	104
3.2.2.2. Guía de aprendizaje.....	105
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.	112
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad	116
Conclusiones	117
Recomendaciones	118
Referencias	119
Anexos	

INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos en un mundo de cambios constantes y repentinos que no nos dan tiempo para digerir, pensar o reflexionar aquello que hemos conocido o leído. A partir del surgimiento de esta rapidez, se va perdiendo la interiorización de la información y la capacidad de generar conocimientos.

En la vida postmoderna, el hombre vive el “Carpe Diem”, el presente, el ahora, con el fin de encontrar, por fin, su felicidad y quizás en un futuro pierda la capacidad de crear un cambio en este mundo globalizado, que así como trae mejoras para el desarrollo, trae consigo pérdidas de recursos naturales y capacidades de la naturaleza humana. Percibimos estos cambios en varios ámbitos, como: el cultural, tecnológico, económico y el de la educación.

La educación que se practica en algunas aulas o en algunos colegios no es la adecuada para los niños del siglo XXI porque no prepara personas con capacidad de adaptación al cambio. La función de un profesor de este siglo, es de vital importancia. Desde el hecho en cómo interactúa con los alumnos hasta la forma en cómo consigue que los estudiantes construyan sus aprendizajes.

Es por eso que a partir de una amplia experiencia profesional, de los conocimientos de las teorías del aprendizaje, de ver los cambios sociales, y de un profundo análisis, se propone un nuevo paradigma: Socio – cognitivo – humanista.

Este paradigma educativo es una composición de teorías del aprendizaje de los siguientes autores:

- Paradigma cognitivo: Piaget, Ausubel y Bruner
- Paradigma socio – contextual: Vygotsky y Feuerstein.

Si bien es cierto, cada autor tiene diferentes puntos de vista en cómo un niño logra el aprendizaje, pero la unión sus teorías, se adapta a la educación postmoderna. Ahora el alumno es actor de su propio aprendizaje, pero este aprendizaje está inserto en varios escenarios (la vida social y la escuela), lleno de interacciones.

El perfil de estudiante que se busca actualmente, es el de un ser capaz de poder desenvolverse con seguridad en diversos ámbitos o retos que se le presente día a día, es por eso que se invita

a educar por competencias. “El término competencia hace referencia a la información o preparación de una persona para intervenir de modo eficaz en un proceso o contexto determinado” (Casassus, 1997)

Enfocar la educación por competencias, nos permite especificar los tipos de situaciones en que los estudiantes tienen que ser capaces de resolver. Estas competencias se desarrollan en forma simultánea, vinculada y sostenida durante la experiencia educativa.

“Este conocimiento que se aplica no es sencillo, es complejo y obliga a que si el alumno está siendo evaluado en matemáticas, también requiera conocimiento de lectura, de ciencias, de ecología. Es decir, son las variables que juegan en el aprendizaje” (Hugo Díaz Díaz, 2017, p. 4). Es así como la educación por competencias conecta todos los contenidos interrelacionados por los alumnos y hace de este un buen profesional y ciudadano.

Por ello, este trabajo de suficiencia profesional busca presentar una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 3 años de un centro educativo estatal en Santiago de Surco.

CAPÍTULO I

PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

1.1. Título y descripción del trabajo

Título

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de tres años de un centro educativo estatal en Santiago de Surco.

Descripción del trabajo

El presente trabajo de suficiencia profesional consta de tres capítulos: el primer capítulo, contiene la descripción y diagnóstico de la realidad pedagógica con el objetivo de planificar respondiendo a una realidad y necesidad concreta, tal y como se realizará a lo largo del ejercicio profesional. Además, las características de la institución educativa, objetivos y justificación del presente trabajo de suficiencia.

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

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

1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

La Institución Educativa Nro. 87 Los Próceres está ubicada en el distrito de Surco, provincia de Lima, departamento de Lima. Los recursos con los que cuenta en el entorno para desarrollar la labor educativa son: un parque amplio para poder realizar actividades de psicomotricidad al aire libre y un mercado que favorece el aprendizaje significativo para diversos temas.

Por otro lado, cabe resaltar la ausencia de ciertos recursos que son indispensables para el apoyo de la institución; como por ejemplo, una biblioteca, teatro, museos que favorecen la formación cultural y recreativa de los estudiantes.

La Institución educativa estatal atiende el nivel inicial contando con 170 estudiantes aproximadamente entre niños y niñas. Cuenta con tres salones de 3 años, cuatro salones de 4 años y tres de 5 años, el número aproximado por aula es de 25 niños. Los servicios que ofrece son: una sala de profesores para reuniones de los docentes y/o para atender a los padres de familia, dos áreas de esparcimiento para los recreos, uno libre y el otro con juegos. Así mismo cuenta con algunos recursos como la cocina para alguna clase vivencial significativa y la sala de psicomotricidad que favorece su desarrollo motor. Asimismo, existe una ausencia de un tópico para la atención de alguna urgencia con los estudiantes y un departamento psicopedagógico para el seguimiento y/o derivaciones de casos importantes que estén afectando el desarrollo emocional y cognitivo de los mismos.

Los padres de familia, en su mayoría, apoyan y se comprometen con el aprendizaje y trabajo de sus menores hijos. Así pues, participan de las distintas actividades y programaciones curriculares tales como; día del logro, fechas cívicas, aniversario del colegio y las escuelas para padres. Existe un bajo porcentaje de familias disfuncionales, el cual se refleja en el aspecto emocional de los estudiantes, presentando actitudes como: timidez, bajo rendimiento académico, agresividad, etc.

A los niños y niñas del aula de 3 años a principio de año les cuesta adaptarse, ya que para algunos es su primer año escolar y les cuesta desenvolverse fácilmente con sus pares. En algunos casos se encuentran estudiantes que llegan muy contentos esperando conseguir nuevos amigos, se divierten conversando con los demás, no muestran timidez para socializar y juegan sin ningún problema. Asimismo, muestran disposición para aprender y participar en el

desarrollo de las clases que la maestra imparte. Pero, por otro lado, se observan estudiantes que ingresan con cierto miedo, tendiendo a llorar y no querer despegarse de sus padres. Algunos no quieren ingresar a las aulas y no desean ni que las maestras se les acerquen, mostrando cierto rechazo hacia ellas.

1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional.

Objetivo general

- Diseñar un modelo didáctico para el desarrollo de las habilidades matemáticas en los estudiantes de 3 años de un centro educativos estatal de Santiago de Surco.

Objetivos específicos

- Formular sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la competencia: resuelve problemas de cantidad, de los estudiantes de 3 años de un centro educativo estatal en Santiago de Surco.
- Proponer sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, de los estudiantes de 3 años de un centro educativo estatal en Santiago de Surco.

1.4. Justificación

La institución educativa presenta diversos problemas en el área de matemática, tanto en la falta de cumplimiento de las competencias en las programaciones diarias, como en el seguimiento adecuado y ordenado de la estructura de estas.

A pesar de que la Institución tiene conocimiento de la problemática, en los últimos años, no han propuesto estrategias o iniciativas de solución para mejorar la calidad educativa gradualmente.

Se ha observado que, en el desarrollo del curso de matemática, las docentes no están aprovechando los espacios con los que cuentan (dentro y fuera de la institución). Asimismo,

hay poco uso de material concreto en las sesiones, haciendo que las clases sean monótonas y poco comprensibles para la etapa en la que se encuentran los estudiantes de 3 años. Si continúan con malas prácticas docentes, los estudiantes pueden perder el gusto por aprender. Se estima que un porcentaje considerable de estudiantes tienen muy buen rendimiento. Sin embargo, las docentes no han tomado conciencia de cuán importante es poder explotar estas habilidades para el buen desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Por ello, cabe precisar que la problemática que afecta a dicha institución, puede ser perjudicial a largo plazo. Es por tal motivo que se busca, en el presente trabajo, proponer alternativas de solución que ayuden a mejorar el desarrollo de las clases impartidas, permitiendo que los estudiantes puedan lograr las competencias según la programación, de una manera entretenida y significativa que beneficie su rendimiento progresivamente.

Luego de un estudio del contexto en el cual se ubica la Institución Educativa, en donde se desenvuelven los estudiantes de 3 años y de la problemática que existe en dicha institución, se plantea una propuesta didáctica que se ajusta a la realidad, que atiende y resuelve dicha dificultad.

El presente proyecto busca contribuir el desarrollo de las habilidades matemáticas que requieren los estudiantes de 3 años, para comprender los contenidos y desarrollar habilidades, trabajando por competencias en el área de matemática.

Esta propuesta se basa en presentar una programación anual, unidades didácticas y sesiones de aprendizaje en base al modelo T, con diversas actividades que despierten el interés por resolver problemas, a la vez que esto, permitan desarrollar y organizar el pensamiento matemático de los estudiantes.

Para el siglo en el que vivimos (XXI) el proyecto se ha enfocado en el Paradigma Sociocognitivo Humanista, por considerarlo el más adecuado a la realidad actual. Buscamos que los estudiantes de 3 años sean actores y constructores de su propio aprendizaje, desarrollando destrezas tanto de manera individual como de forma grupal. Es por eso que tenemos en cuenta la etapa en la que se encuentran y las estrategias de mediación que utilizaremos en la planificación de las sesiones de clase.

Asimismo, buscamos implementar un espacio que sirva de almacén de materiales reciclados y sea utilizado por las docentes para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Este proyecto busca desarrollar y vincular las siguientes competencias del área de matemática: Resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

La importancia de este trabajo se refleja en su novedad científica, la cual consiste en presentar de manera sistemática una propuesta para el desarrollo de competencias, la cual se encuentra aún en etapa de implementación en nuestro país, por lo que muchos docentes aún no lo tienen claro. Así, se destaca la significancia práctica de este planteamiento.

Además, se verán beneficiados los estudiantes del aula de tres años de una institución educativa estatal de Surco, quienes participarán de sesiones de aprendizaje significativas, que ayudarán al desarrollo de sus competencias, sentando una buena base para sus posteriores aprendizajes en los siguientes niveles.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas del Paradigma Sociocognitivo

2.1.1. Paradigma Cognitivo

Este paradigma surge a inicios de los años sesenta con el afán de explicar: ¿Cómo aprende el que aprende? ¿Cómo cambia el conocimiento de una persona según su desarrollo biológico? Es así, como este paradigma se centra en el estudio de los procesos mentales (Latorre y Seco, 2016).

El paradigma cognitivo contraponen la teoría del paradigma conductista, puesto que éste se centraba en la transmisión de conocimiento, de contenidos mediante estímulo – respuesta, obviando que el ser humano desarrolla su inteligencia mediante etapas (Latorre y Seco, 2016).

Es así como a partir de las indagaciones propuestas por el paradigma cognitivo, varios autores enriquecen esta investigación con sus aportes de teorías y nos explican cómo el ser humano desarrolla su aprendizaje a lo largo de su vida. (Latorre y Seco, 2016).

2.1.1.1. Piaget (1896-1980)

Jean Piaget nació en Suiza, fue licenciado y doctor en ciencias naturales. Fue un hombre muy observador y con gran capacidad de análisis gracias a sus arduas lecturas e inquietud intelectual, que le llevaron a cuestionarse sobre el conocimiento. Para iniciar esta investigación, vinculó la epistemología y la biología (Ginsburg y Opper, 1977). Piaget planteó que para que se dé el aprendizaje “El desarrollo biológico condiciona y posibilita el desarrollo psicológico” (Citado por Latorre, 2019). Es por eso que se le considera el padre de la epistemología genética.

Según Piaget postula que, para el ser humano, toda información se encamina por estructuras mentales. Estas son (Citado por Rafael, pág. 2-3):

- **Asimilación:** sucede cuando la información es percibida desde el exterior (por medio de los sentidos) ingresa al cerebro y lo moldea de acuerdo para que encaje en sus esquemas actuales.
- **Acomodación:** una vez que la información haya sido recogida, se crea un conflicto cognitivo. Este conflicto modificará los esquemas existentes o formará un nuevo concepto.
- **Equilibrio/Desequilibrio:** esta fase es más profunda. El equilibrio se da cuando se ha resuelto el conflicto cognitivo y la información ha sido interiorizada, por ende, el campo intelectual aumenta. Por el contrario, si la información que ingresó al esquema mental, no logra ser comprendido y genera dudas sin llegar a ser resueltas, existe un desequilibrio.

Como se menciona líneas arriba, para Piaget, la cognición va de la mano con el desarrollo biológico. Es por eso que en su investigación él propone los estadios del desarrollo cognitivo, explicando la secuencia en la que se da el aprendizaje según etapas. Éstas se dividen en cuatro y son (citado por Triglia, párr. 15 - 25):

- **Etapasensorio motriz (desde el nacimiento hasta los 2 años):** En esta primera etapa los bebés y niños descubren parte de lo que los rodea mediante la exploración sensorial (sentidos) de los objetos, vinculado con la parte motora (cuerpo). Asimismo, aquí inicia el desarrollo del lenguaje, puesto que, por la intervención de un adulto, se insertan la capacidad de relacionar nombres y palabras con objetos o acciones. Por ejemplo: relaciona la imagen de un perro con el nombre que le corresponde. Piaget planteó esta etapa gracias a sus observaciones sobre su hija y sobrino.
- **Etapapre – operacional (desde los 2 años hasta aprox. 7 años):** Aquí se registra cierta evolución en el lenguaje. Sin embargo, sostiene que el lenguaje no facilita el desarrollo cognoscitivo, sino que simplemente refleja lo que el niño ya conoce y contribuye poco a la adquisición de nuevos conocimientos. Él creía que el desarrollo cognitivo promueve el desarrollo del lenguaje, no al contrario (citado por Apellido, año, párr.). También se observa que surge la imaginación. Esta facultad le permite desarrollar el juego de roles adjunto al juego simbólico, quiere decir, que el niño asume roles y

comportamientos de personas ficticias y no ficticias que lo rodean. Por ejemplo: juega a ser la profesora, mamá o un superhéroe. Así como que puede darle un concepto (ya conocido) a otro objeto. Por ejemplo: una caja de cartón puede ser una mesa, una cueva o un túnel. Mediante el juego, el niño inicia su capacidad de aprender a convivir, aunque a veces se le torne difícil, aprenderá (consecuentemente) a ser tolerante frente a otras ideas o normas que rigen el espacio donde se encuentra. Por otro lado, en esta etapa aún no desarrollan la capacidad de realizar operaciones mentales complejas, como la reversibilidad.

- Etapa de operaciones concretas (desde los 7 años hasta aprox. 12 años): Aquí suceden dos temas importantes: la eliminación del egocentrismo y la aparición de la lógica. El niño de esta etapa ya es capaz de sentir, de ponerse en el lugar de otro, de ser capaz de ceder según la situación vivida, de darse cuenta que no todos piensan o sienten lo mismo que él o ella, que todos tiene puntos de vista diferentes. Es por eso que su sentido de convivencia es mucho más sólido. Los niños que abarcan este rango, desarrollan la lógica siempre y cuando esté sujeta a experiencias concretas.
- Etapa de operaciones formales (desde los 12 años a más): A medida que los adolescentes entran en este periodo, adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta manipulando ideas en su mente, sin depender de la manipulación concreta del objeto (Inhelder & Piaget, 1958, citado por Vergara, 2017, párr. 3) En esta etapa se desarrolla el razonamiento deductivo hipotético, es decir, que puede pensar de manera analítica y sistemática, usando la lógica, generando hipótesis para responder ciertas cuestiones sin necesidad de haberlo experimentado.

El presente trabajo, se centrará en la etapa pre-operacional, puesto que, mediante la propuesta didáctica se busca desarrollar destrezas para los estudiantes de 3 años de edad.

Esta teoría aportará de manera significativa en el proyecto, puesto que se evocarán las características que presentan los niños en esta etapa para que las sesiones propuestas sean acordes a sus procesos cognitivos en el área de matemática. De esta manera, se aplicará estrategias que respeten su desarrollo. Se valdrá principalmente del juego simbólico, iniciando con el uso del cuerpo mediante la exploración a través de movimientos; cuando se crea

conveniente, se agregará material concreto estructurado y no estructurado que les permitan a los niños utilizar sus sentidos y, finalmente, se podrá complementar con material gráfico para la evaluación de la destreza.

2.1.1.2: Ausubel

David Paul Ausubel (1918 – 2008) fue médico y psicólogo; realizó sus estudios en la universidad de Pennsylvania y Middlesex. En 1950 aceptó desarrollar proyectos de investigación, luego de obtener su doctorado en Psicología del desarrollo. En 1976 fue premiado por Asociación Americana de Psicología por sus aportes en el ámbito de la educación. Fue discípulo de Piaget y creador de la teoría del aprendizaje significativo - funcional.

Teoría del aprendizaje significativo

Para David Ausubel, el aprendizaje está basado en los conocimientos ya existentes en cada persona. En esta nueva propuesta de aprendizaje, el alumno se centrará en la reorganización de los conocimientos que se logra a través de los contenidos que imparte el maestro, además de relacionarlos con las experiencias adquiridas.

“El factor más importante que influye en el alumno, es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente” (Ausubel, 1983, citado por Lazo, 2009).

Ausubel distingue 2 formas de aprendizaje:

- A. Memorístico, nos dice que es la asimilación de conocimientos dados de forma arbitraria, siendo de esta forma un aprendizaje mecánico, sin ser lógico para los conocimientos nuevos y los que ya existen.
- A. Significativo, ocurre cuando el material a trabajar tiene un significado de importancia para el alumno, es relacionado con la estructura cognitiva.

Para que se logre un aprendizaje significativo es de suma importancia que se cumpla las siguientes pautas (Dávila, s.f. p.7).

- Significatividad lógica del material; la representación de la estructura debe ser ordenada y lógica, ya que no solo son importantes los contenidos, sino la manera en que estén representados.
- Significatividad psicológica del material; los contenidos deben ser comprendidos por el alumno, deben tener además ideas creativas en su estructura cognitiva (conocimientos previos).
- Actitud favorable del alumno: Resalta la idea de que el alumno, para aprender, no solo necesita querer, sino que también pueda aprender.

En este componente están vinculados las emociones y las actitudes. El maestro influye a través de la motivación.

En la etapa infantil, se necesita ahondar más en esta teoría, ya que los alumnos de etapa pre escolar no tienen un conocimiento formal, por ello la función del maestro será el eje vital para que se logre un aprendizaje significativo, reconociendo las habilidades y potencialidades de cada uno.

Así mismo, uno de los requisitos para que se logre un aprendizaje significativo, será la motivación, así todo lo que el niño de etapa pre escolar aprenda, debe ser relevante en función a la personalidad y características del grupo de niños, siempre respetando el aspecto emocional y psicológico que van de la mano.

Finalmente, para Frida Díaz Barriga (citado por Dávila, s.f., p.3) esta teoría permitirá mejorar la labor docente, pues no solo transmiten contenidos, sino que el maestro es el guía de la actividad brindando ayuda ajustada.

En cada sesión de aprendizaje se aplicará estos aportes de Ausubel pues se iniciará presentando un estímulo cercano a la realidad del niño y, a continuación, se recogerá sus saberes previos para que los niños relacionen el nuevo conocimiento con el que ya poseen.

2.1.1.3. Bruner

Jerome Seymour Bruner fue un psicólogo estadounidense nacido en Nueva York el 01 de octubre de 1915. Realizó sus estudios en la universidad de Harvard donde obtuvo el PHD en psicología en el año 1941. Realizó publicaciones acerca de las necesidades de la percepción, sus estudios fueron enfocados en generar cambios en la enseñanza. Fundó el centro de estudios cognitivos de la Universidad de Harvard en el año 1960 (Parra, 2017).

La motivación es sin duda alguna la actitud del ser humano frente al nuevo aprendizaje, es un proceso el cual, como su mismo nombre lo menciona, motiva al sujeto a seguir aprendiendo. Este proceso se va formando ya de manera intrínseca por el placer que encuentra al descubrir nuevos temas de una manera diferente y/o llamativa (Latorre, 2019).

Bruner (s.f, citado por Latorre, 2019) plantea la teoría de la activación, en la que propone la presentación de un estímulo para que pueda darse el aprendizaje. Si bien es cierto, el ser humano puede estar dispuesto a aprender, pero Bruner recalca que por más que haya una motivación intrínseca para lograrlo, el maestro debe presentar ciertos estímulos que propicien el aumento del placer por seguir aprendiendo. Así, a partir de la discriminación de diversos estímulos, se genera un mayor interés por seguir investigando acerca de un determinado tema.

Por otro lado, Bruner hace referencia acerca del currículo en espiral, que consiste en que los estudiantes vuelvan a repasar los contenidos generales desde otra perspectiva, desde la nueva visión que ahora tienen, pues de esa manera aprenderán mucho más y así la espiral se fortalecerá y se hará mucho más provechosa (citado por Latorre, 2019).

“La curiosidad es una respuesta a la incertidumbre y la ambigüedad. Una tarea rutinaria provoca escasa posibilidad de exploración e interés” (Bruner, s.f)

Asimismo, el autor nos habla también del aprendizaje por descubrimiento, en el cual menciona que los estudiantes deben adquirir los conocimientos por sí mismos. Se opone al aprendizaje por recepción en el que el maestro dirige todo y no hace partícipe a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes deben descubrir los conceptos en vez de recibirlos. Lo que se desea es que los alumnos interioricen los conocimientos con la finalidad de que aprenda descubriendo y, de esa manera, construyan su propio aprendizaje. Ello no significa

que el maestro no estará acompañándolo en dicho proceso, pues es él quien lo guiará para lograr dicho propósito (Latorre, 2019).

Por otro lado, mientras Bruner destaca el aprendizaje por descubrimiento, Ausubel menciona que primero debe haber un conocimiento previo para que así puedan los estudiantes asimilar el nuevo conocimiento y se torne significativo (Latorre, 2019).

Latorre (2019) menciona los principios que rigen el aprendizaje por descubrimiento:

- El verdadero conocimiento es aprendido por uno mismo.
- El significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo.
- El conocimiento verbal es la clave de la transferencia.
- El método del descubrimiento es el principal para transmitir el contenido.
- La capacidad para resolver problemas es la meta principal de la educación.
- El entrenamiento en las estrategias de descubrimiento es más importante que la enseñanza de la materia de estudio.
- El descubrimiento organiza de manera eficaz lo aprendido para poder emplearlo.
- El descubrimiento es generador de motivación y confianza en sí mismo.
- El descubrimiento es una fuente primaria de motivación intrínseca.
- El descubrimiento asegura la conservación del recuerdo.

Principios de la enseñanza

Bruner (1988) menciona que “el aprendizaje supone el procesamiento de la información y que cada persona lo realiza a su manera”. Él se preocupó por el “aprender a aprender” buscando así mejorar la calidad educativa.

Uno de los puntos que este autor aborda es acerca del currículo en espiral, en donde da a conocer cómo es que se da el proceso de aprendizaje. Bruner (citado por Latorre, 2019) plantea que la mejor forma en que se deben impartir los temas no es en forma lineal, siguiendo una

secuencia lógica, sino que debería ser en espiral. Así, los temas se vuelven a retomar y se van fortaleciendo, mientras los niveles de los temas van volviéndose cada vez más complejos.

Por otro lado, cabe resaltar la importancia del refuerzo para lograr el aprendizaje, donde el papel primordial es el que juegan los docentes, ya que ellos vienen a ser el principal factor que propicie el refuerzo en los alumnos para su mejor entendimiento (Latorre, 2019).

Metáfora del andamio

El concepto de andamiaje hace referencia a una forma de descubrimiento guiado que da el docente al estudiante para los procesos cognitivos. Ello significa que el maestro será el mediador, dará una ayuda ajustada para que el alumno logre el objetivo trazado. Cabe resaltar que el mediador solo intervendrá cuando surja una dificultad, pero esta ayuda debe ir disminuyendo y el estudiante debe realizar por sí solo la tarea (Bruner citado por Parra, 2017)

Esta teoría postula que en una interacción de tipo enseñanza – aprendizaje, la acción de quien enseña está inversamente relacionada al nivel de competencias de quien aprende; es decir, cuanta mayor dificultad se presente en quien aprende, más acciones necesitará de quien enseña (Parra, s.f).

El propósito del andamiaje educativo es guiar al niño a través del proceso de aprendizaje, prestando apoyo hasta que se haga evidente que el niño ha alcanzado la independencia en las tareas. La creencia de Bruner es que los andamios, en última instancia, pueden ayudar a un niño a ser un estudiante autorregulado e independiente (Parra, s.f).

Finalmente, se puede concretar que la aportación de Bruner será de mucha utilidad para el presente trabajo de suficiencia, pues su teoría acerca de la motivación para el aprendizaje es vital para el desarrollo de educación inicial. De este modo, se plantean estrategias que fomenten la participación activa de los niños y niñas de tres años en el desarrollo de las actividades, motivándolos a que sean ellos los autores de su propio aprendizaje. Cabe resaltar que el maestro será solo un guía en dicho proceso. Por lo tanto, se logrará así el aprendizaje por descubrimiento en el que los estudiantes interiorizan los conocimientos y explorarán por sus propios medios con el fin de que aprenda descubriendo. Además, cumple un papel muy

importante el principio del reforzamiento, ya que al relacionar un contenido con una destreza, estas deben tener un número de repeticiones para que el niño las incorpore como parte de su estructura cognitiva. Por ello, en la programación se observa que se trabajan varias sesiones con la misma habilidad y contenido, variando solo la estrategia.

2.1.2. Paradigma Socio – cultural – contextual

Surge a mediados del siglo XX. Este paradigma postula que el desarrollo cognitivo se vincula con el contexto y la cultura donde se desenvuelve. Por medio de esta, el ser adquiere los contenidos de su pensamiento gracias a la interacción social.

En contraste con el paradigma cognitivo, esta propuesta considera que el ser humano alcanza cierto nivel de conocimientos no solo por su desarrollo biológico, sino también por el social, optimizando sus habilidades mentales. A partir de esta premisa, el niño adquiere el lenguaje, conceptos, modos de pensar, etc., construyendo su propio aprendizaje. Es partir de estos supuestos que surgen autores que con el aporte de sus investigaciones y teorías, refuerzan este paradigma.

2.1.1.4. Vygotsky (1896-1934)

Psicólogo ruso y padre del paradigma Socio-cultural. Sus amplios conocimientos y gran capacidad intelectual lo llevaron a ser profesor de filosofía, literatura, gramática, lógica, psicología e historia del arte, en diversas instituciones. En 1920 contrajo tuberculosis; a sabiendas de la fatalidad de esta enfermedad, intensificó su ánimo de trabajo. Es así que se dedicó a diversas investigaciones en torno al campo de la psicología, dando a luz su obra más importante “Pensamiento y lenguaje” (1934), trabajo terminado en su lecho de muerte y publicada poco después de la misma (Universidad Nacional de La Plata, 2017, Pág. 1).

Este autor resalta la importancia de la influencia del entorno en el aprendizaje. Vygotsky (1978) (citado por Latorre y Seco, 2019) afirma que “el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen, al desarrollarse, en la vida intelectual de aquellos que lo rodean”. Los niños van adquiriendo y reforzando

habilidades cognitivas por influencia de la interacción con su medio social. Asimismo, el trabajo colaborativo permite que enriquezcan su bagaje de conocimientos. Según Vygotsky (citado por Latorre y Seco, 2019) “el aprendizaje acelera la maduración y el desarrollo”, es decir que, a comparación de la teoría de los estadios de Piaget, este señala que el contexto y la mediación del adulto permiten que el niño desarrolle aprendizajes sin necesidad de encasillarlo en una etapa según su edad.

Zona de desarrollo próximo

Vygotsky afirma que

“La zona de desarrollo próximo define aquellas funciones que todavía no maduran sino que se hallan en proceso de maduración. Funciones que madurarán mañana pero que actualmente están en un estado embrionario. Debe llamárseles botones o flores, y no son frutos. El actual nivel de desarrollo lo caracterizo en forma retrospectiva, mientras que la zona de desarrollo proximal lo caracteriza en forma prospectiva” (citado por Rafael p. 1).

Flores (2000, p.138, 150) explica que el alumno aprende con la ayuda de alguien más conocedor del tema (docente), un mediador que averigua los conocimientos que el alumno posee, ya que este tiene la tarea de identificar el estado de desarrollo próximo (ZDP) de sus alumnos para que así muestren disciplina e interés y así no surja amenazas para el alumno por falta de conocimientos previos.

Rol del docente

Para Flores (2000, p. 136-137), la función del docente es preparar el escenario adecuado para propiciar el aprendizaje, siendo el rol principal, el de acompañar y guiar al estudiante. Para Vygotsky, los mediadores (maestros) son instrumentos que transforman la realidad que ofrecen experiencias, orientan, acompañan. Existen tres aspectos importantes para que el maestro logre aprendizajes:

- Conocer y relacionarse con los alumnos: Este punto refiere a respetar la diversidad de capacidades y habilidades de cada alumno.

- Tener dominio de conocimiento: El maestro tiene que comprender los conocimientos y organizarlos, el docente tiene que crear distintos escenarios para el aprendizaje del niño.
- Instrumentar didácticamente su programa: el docente tiene que conocer el plan de estudios para que pueda diseñar distintas estrategias. Esta debe ser flexible y debe de responder a las necesidades del alumno. ¿Qué va a enseñar? ¿Cómo va a enseñar? ¿Cómo y cuándo va a evaluar? (Flores, 2000)

Cómo se desarrollan las estructuras mentales

Vygotsky (1978) afirma que “el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen, al desarrollarse, en la vida intelectual de aquellos que los rodean” La adquisición del lenguaje y de los conceptos se realiza por el encuentro e interacción del mundo que rodea a las personas. El maestro y los adultos en general, con su función mediadora en el aprendizaje, facilitan la adquisición de la cultura social y sus usos, tanto lingüísticos como cognitivos (citado por Latorre y Seco, 2016)

Latorre (2016) explica que el niño aprende primero a desarrollar su autonomía en grupo social y luego interioriza individualmente lo que ya existe en el grupo. Vygotsky afirma que, en estas condiciones, “el aprendizaje acelera la maduración y el desarrollo”.

Se puede decir entonces que:

- * En el mundo exterior existe la cultura
- * El niño realiza el proceso de aprendizaje en el medio en que se encuentra.
- * Los alumnos reconstruyen los conocimientos científicos ya existentes en su cultura: lenguaje, escuela, familia e instituciones sociales.

Vygotsky (1978, citado por Latorre, 2016) refiere que el desarrollo cognitivo es inseparable de la sociedad en la que la persona vive y que a su vez esta le transmite cierta forma de actuar y de organizar el conocimiento al individuo.

Para desarrollar el aprendizaje, Vygotsky (1988) propone el concepto de desarrollo próximo en el que habla acerca de:

- * Un nivel evolutivo real: capacidad de resolver independientemente un problema
- * Un nivel de desarrollo potencial: resolución de un problema bajo la guía de un adulto.

Esta teoría aportará de manera significativa en el presente trabajo de suficiencia, ya que parte de la manera en que se desarrollarán las actividades de aprendizaje, se observará el desenvolvimiento de los estudiantes en su medio y se propiciará el trabajo en equipo para favorecer el interaprendizaje o aprendizaje entre pares. El entorno será de vital importancia, ya que a través de ellos podrán interactuar con sus pares desarrollando así un aprendizaje significativo que potenciará sus habilidades y/o destrezas. De tal manera, lograrán, como explica Vygotsky en su teoría, un aprendizaje sociocultural.

2.1.1.5. Feuerstein

Reuven Feuerstein nació en 1921, ciudadano Rumano de origen Judío. Fue discípulo de Jean Piaget. En 1940-1950, realizó observaciones y evaluaciones a personas con muy bajo rendimiento académico, siendo en su mayoría jóvenes y adultos. Bajo su experiencia y vivencias, Feuerstein intentó buscar una base teórica para respaldar sus estudios, es así que surge la teoría de la modificabilidad cognitiva, dando respuesta a sus interrogantes, evolucionando con los años hasta la actualidad (citado por Rojas, 2012)

Según Román y Díez (2009), Feuerstein desarrolla la teoría del interaccionismo social (interacción entre el organismo y el ambiente). Sus elementos básicos son:

- La inteligencia: El cociente intelectual desarrolla las posibilidades y la riqueza del ambiente.
- Potencial de aprendizajes: es la posibilidad que desarrolla el sujeto en función a su interacción con el medio que lo rodea.
- Cultura: es el conjunto de conocimientos, creencias, que va de generación en generación.
- Privación cultural: carencia de identidad social, además de aprendizaje mediado.
- Aprendizaje mediado: El adulto es el que transmite modelos de conducta a seguir y les brinda conocimientos.

Latorre y Seco (2019) denominan la inteligencia como el instrumento que posee la persona a través del cual puede llegar al conocimiento. Para Feuerstein “la inteligencia es el resultado

de interacción entre el organismo, la persona y el ambiente en que la persona vive” (citado por Latorre y Seco, 2016, p. 79).

Para Román y Díez (2009, p. 132), la inteligencia es una construcción mental y afirma que es la capacidad de modificar sus estructuras mentales para asegurar una mejor adaptación a las distintas realidades.

“La falta de experiencia del aprendizaje mediado se nos revela como un síndrome de privación cultural. Se refiere a hecho de que el individuo o grupo se ha privado de su propia cultura. Por cultura se entiende los conocimientos, valores y creencias transmitidos de generación a otra” (Román y Díez, 2009, p. 135)

“La privación cultural es la carencia de la experiencia mediada, el adulto no cumple adecuadamente la función y supone una estimulación deficientemente organizada y elaborada” (Román y Díez, 2009, p.134).

Las causas de la privación cultural son: la falta de mediación o falta de transmisión de conocimientos, se puede entender también como la falta de personas adultas para que se logre un acompañamiento a los miembros de su cultura y valores. Por otro lado, la pobreza es uno de los factores que excluye al individuo del conocimiento, ya que no cuenta con recursos ni materiales que fomenten el aprendizaje (Citado por Román y Díez, 2009)

PRIVACIÓN SOCIO-CULTURAL

- Se define como: carencia de identidad cultural
- Cultura = capacidades + valores+ contenidos +métodos
- Currículum , es la selección de cultura escolar
- Síndrome de privación cultural, nivel reducido de modificabilidad cognoscitiva y el déficit en la cognición y afectividad
- Teorías: déficit central, déficit de aprendizaje, diferencia cultural, dominancia cultural, carencia de aprendizaje mediado.

Supuestos previos de la privación socio cultural (Román y Díez, 2009)

Aprendizaje mediado-rol del docente

La experiencia del aprendizaje mediado se refiere a un tipo de experiencia activa en la construcción de aprendizajes, donde el estudiante se beneficia de un estímulo. Esta experiencia produce la modificabilidad a través de un mediador, quien acercará a las personas a obtener un aprendizaje significativo. Feuerstein menciona que el individuo es modificable a través de su desarrollo cognitivo (citado por Latorre, 2019).

Feuerstein (1980) expresa que “el niño está siendo investido con una serie de habilidades de pensamiento, una estructura con la cual él pueda percibir y hacerse una idea del mundo. Organizando y eligiendo los estímulos, la madre está dando al niño un sentido del tiempo y del espacio a través del cual la experiencia pueda ser organizada” (Citado por Valer, 2005, p. 225)

El mediador debe sentirse competente para provocar la modificabilidad, brindando un estímulo para obtener resultados. El rol del docente en este caso vendría a ser, guiar a los estudiantes orientándolo hacia sus objetivos. De esta manera, los alumnos adquieren las estructuras operacionales para organizar, procesar y actuar sobre la información que reciben (citado por Valer, 2005).

Según Sasson (s.f. p. 50) “el mediador interviene realizando una secuencia de sucesos al sujeto con un acto intencionado y cargado de propósitos pretendiendo seguir al sujeto, a que se considere importante. En esta relación se suscita una reciprocidad que determina el ritmo específico al que se desarrolla”.

Teoría de la modificabilidad cognitiva

Reuven Feuerstein, luego de trabajar con niños de bajo rendimiento escolar, propuso una teoría en la que menciona que los procesos cognitivos humanos son altamente modificables. Señala también cuán importante es detectar el fracaso escolar de algunos estudiantes (citado por Valer, 2005).

Feuerstein (1980, citado por Valer, 2005. p.225) postula que “al poner énfasis en las funciones subyacentes en las que se basa el pensamiento exitoso, es posible adoptar medidas correctivas

adecuadas para cada alumno”. Su idea central es que si los estudiantes no tienen la capacidad de aprender de la experiencia, podrían sufrir de deficiencias cognitivas.

Valer (2005, p. 225) plantea que, “las habilidades de pensamiento son ganadas a través de la experiencia de aprendizaje mediado, proceso de culturización que realizan los padres de los niños o quienes crían y educan al interpretar el mundo para ellos”.

Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI)

A partir de su investigación, Feuerstein crea el P.E.I que significa Programa de Enriquecimiento Instrumental. Este programa consta de 14 instrumentos (tareas, ejercicios) con varios ítems, que buscan modificar y desarrollar una función o varias funciones cognitivas, según sea el caso, que se encuentren deficientes. Este programa es libre de contenido, pues se enfoca más en rehabilitar procesos mentales a partir de actividades (Valer, 2005).

Feuerstein (citado por Valer, 2005, p. 231) propone 6 objetivos principales del PEI:

1. Corregir debilidades y deficiencias en funciones cognitivas.
2. Ayudar a los alumnos a aprender y aplicar los conceptos básicos, “las etiquetas”, el vocabulario y las operaciones esenciales para el pensamiento efectivo.
3. Producir hábitos de pensamientos espontáneos y adecuados que lleven a una mayor curiosidad, autoconfianza y motivación.
4. Producir en los alumnos procesos de pensamiento crecientemente reflexivos y conscientes.
5. Motivar a los alumnos hacia objetivos abstractos orientados a la tarea, en vez de hacia objetivos impulsivos orientados a la gratificación.
6. Transformar a los alumnos con un aprendizaje pobre de receptores y reproductores pasivos, a generadores activos de nueva información.

La Teoría de la Modificabilidad Cognitiva, enfocada en la presente propuesta para el desarrollo de las competencias matemáticas, se relacionará en la atención de algún déficit cognitivo que se encuentre en el pensamiento lógico, para así poder atenderla de manera oportuna, con la mediación adecuada y las estrategias ajustadas a la necesidad del grupo o del estudiante.

Por otro lado, Feuerstein resalta la mediación adecuada; enfocado en el nivel inicial, el principal mediador del alumno es la familia. La familia viene a ser el primer medio social del estudiante. Ellos son los primeros en brindarles información y herramientas que desarrollen y enriquezcan su aprendizaje, de esta manera, inician su vida escolar con un cierto nivel de cultura. Es a partir de aquí, que se le prestará ayuda a los padres de familia, brindándole estrategias para continuar con el compromiso en casa, a partir de las destrezas y contenidos que se está trabajando en el aula, sin obviar comunicar si dicho estudiante presenta algún déficit en la parte cognitiva. Es importante recalcar que el trabajo en el nivel inicial no solo es cuestión de la institución, sino también de los padres de familia, realizando un trabajo en conjunto por el bien del estudiante.

2.2. Teoría de la inteligencia

2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Nació el 8 de diciembre de 1949, ha sido profesor en la universidad de Yale. Rector y profesor de Psicología en Oklahoma State University. Fue presidente de la American Psychological Association (APA) durante el 2003. Se encuentra en la lista de los 100 psicólogos más importantes del siglo XX. Sus investigaciones se centran en el estudio de la inteligencia y la creatividad, siendo la más importante la Teoría Triárquica de la inteligencia. Actualmente tiene 66 años (Novelo, 2015).

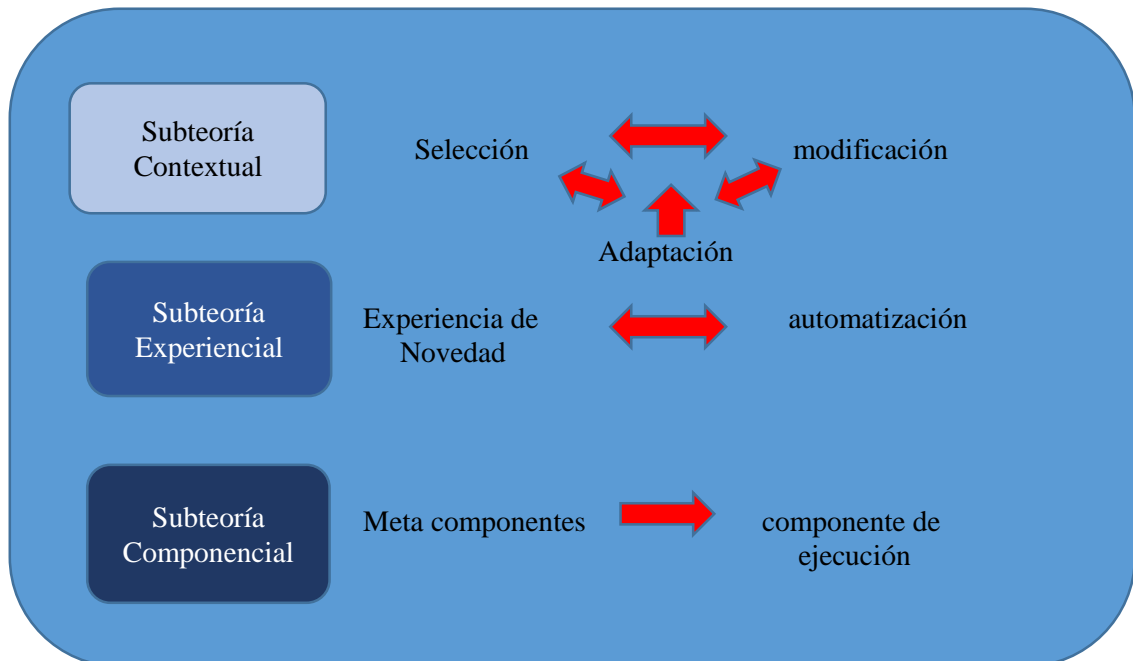
Teoría Triárquica de la inteligencia

Para Sternberg la inteligencia “es el conjunto de procesos mentales configurados en un contexto determinado a partir de su propia experiencia .Este enfoque de la inteligencia se basa en los procesos mentales, pues se entiende la inteligencia como un ente dinámico y activo capaz de procesar y transformar información” (citado por Latorre y Seco, 2016, p. 82).

Según Román (2009), el individuo es inteligente si responde a tres condiciones básicas:

- La subteoría contextual, es la adaptación del individuo al ambiente. Esto hace referencia a la selección, modificación, y adaptación de distintos contextos, como el social, familiar, escolar, laboral, ecológico, etc.

- La subteoría experiencial es entendida como el uso adecuado de la inteligencia a partir de situaciones personales, para desarrollar la capacidad de pensamiento crítico, la capacidad de elegir y de realizar distintos proyectos, se manifiesta generalmente en personas con capacidad de creación.
- La teoría componencial es apreciada como la unidad fundamental de la inteligencia, los componentes ayudan a planificar y a la resolución de problemas; así pues, lo que él determina como los meta componentes son entendidos como los procedimientos mentales.



Teoría triárquica de Sternberg (Román y Diez, 2009. p. 87).

Componentes y sus implicancias

¿Qué ocurre en la mente de una persona o estudiante cuando se le presenta un problema o quehacer? ¿Cómo lleva a cabo la resolución de dicho problema o quehacer? ¿Existe un orden en el cual la persona ejecute la solución al problema o quehacer? Son algunas preguntas que dan paso al término *componente* mencionado por Sternberg.

Un componente es un proceso elemental que opera sobre las representaciones internas, permitiendo traducir un input sensorial en una representación conceptual, transformar una representación conceptual en otra o traducir una representación conceptual en una salida motora (Lago y Rodríguez, 1998). Es la unidad fundamental de la inteligencia.

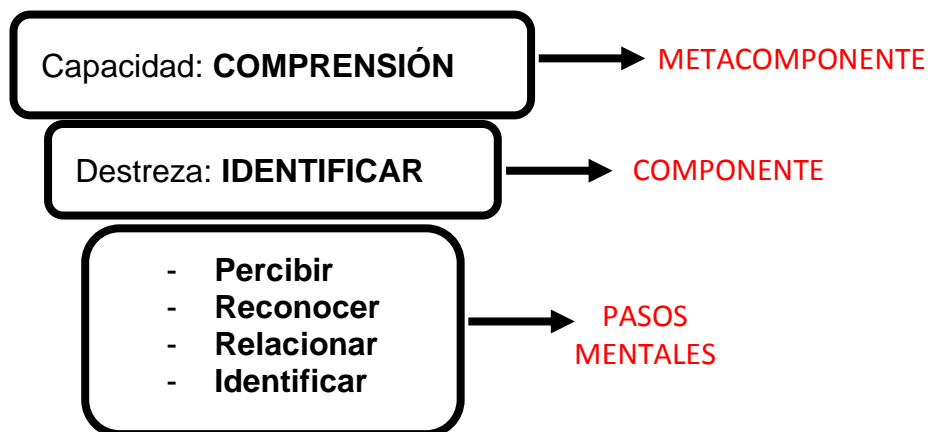
Los componentes, en el ámbito de la educación, vienen a ser las destrezas o habilidades específicas, aquellas herramientas que ayudan al estudiante a desarrollar su aprendizaje. Cada componente tiene procesos que son microestrategias que se utilizan para pensar correctamente. Por otro lado, los Metacomponentes, vienen a ser las capacidades que reúne una serie de componentes para el desarrollo o solución de una actividad (Latorre y Seco, 2016).

Según Sternberg (citado por Latorre y Seco, 2016) esto implica lo siguiente:

1. Identificar los componentes implicados en la ejecución de una tarea determinada.
2. El orden o ejecución de los componentes o pasos mentales.

Los estudiantes alcanzan un nivel óptimo de inteligencia cuando es consciente de los procesos que utilizó y fomenta la reflexión (metacognición) sobre el cómo logró dicho aprendizaje. Cabe resaltar que, un estudiante puede llegar a mejorar su aprendizaje, siempre y cuando la mediación del docente sea ajustada a la necesidad del estudiante (Latorre y Seco, 2016).

Ejemplo:



(Adaptado de Latorre y Seco, 2016)

En definitiva, se puede concretar que la aportación de Sternberg será de mucha utilidad para el presente trabajo de suficiencia, pues su teoría acerca de la inteligencia nos motivará a poder

fomentar actividades que realcen las capacidades de los estudiantes en cuanto a su habilidad de pensar más allá de. Teniendo en cuenta la importancia sobre el cómo se logrará el aprendizaje, es decir, el proceso que se seguirá en el desarrollo de las sesiones. Es así que se irán abordando estrategias que favorezcan la participación activa, promoviendo el interés de los alumnos de pensar y crearse conexiones que motiven más sus ganas de aprender a través de la mediación por parte del docente, quien lo guiará para que desarrolle su propio aprendizaje.

2.2.2 Teoría tridimensional de la inteligencia

Eloísa Díez López, Doctora en Psicología y Licenciada en Ciencias de la Educación y Psicología por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente es profesora en la misma universidad impartiendo clases de psicología del pensamiento. Ha realizado varias publicaciones en los campos de educación y psicología. (Román y Díez, 2009).

Martiniano Román Pérez es doctor de pedagogía, Licenciado en psicología, pedagogía y filosofía. Fue profesor de primaria y secundaria, director del centro de Investigación de ayuntamiento y la comunidad de Madrid (CEMIP). Destacó también por su cargo de director de los Postgrados y especialista en currículum y evaluación (Román y Díez, 2009).

Román y Díez (2009, p. 18) mencionan que la inteligencia es un “es una capacidad mental muy general que entre otras cosas implica aptitud para razonar, planificar, resolver problemas, pensar de modo abstracto, comprender ideas complejas, aprender con rapidez y aprender de la experiencia”

Latorre y Seco (2016, p.88) mencionan que en esta dimensión se considera las capacidades, destrezas y habilidades. La inteligencia cognitiva es un conjunto de capacidades como:

Pre-básicas:

- ✓ La percepción
- ✓ Atención
- ✓ Memoria

Básicas:

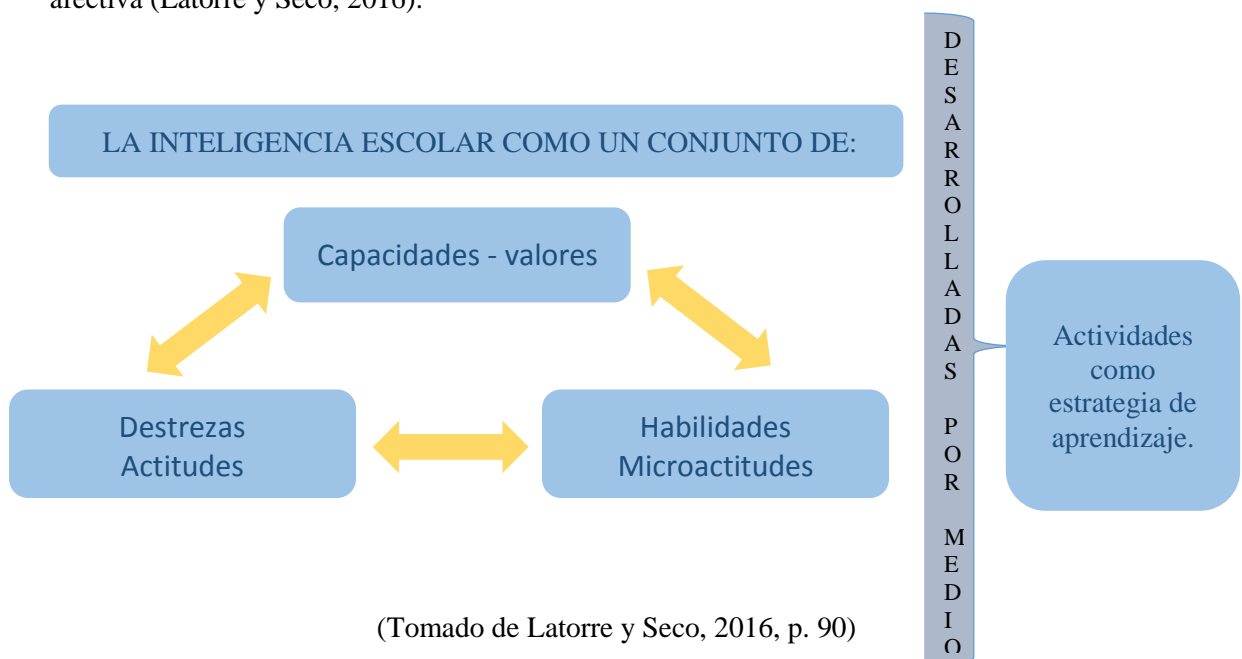
- ✓ Razonamiento lógico -comprensión
- ✓ Expresión oral y escrita
- ✓ Orientación espacio-temporal
- ✓ Socialización

Superiores:

- ✓ Pensamiento creativo
- ✓ Pensamiento crítico
- ✓ Pensamiento resolutivo
- ✓ Pensamiento ejecutivo

Para Román y Díez (2016) “La inteligencia escolar afectiva es comprendida por un conjunto de valores, actitudes y micro actitudes” (p. 174) es decir, la inteligencia posee tonalidades afectivas, el desarrollar actitudes en el aula permitirá al docente identificar si el valor ha sido comprendido por el alumno. Los valores suelen desarrollar la metodología impartida por el mediador.

Así pues, los valores se descomponen en actitudes y luego en micro actitudes. Finalmente, las actitudes permiten y posibilitan la interiorización mediante la autorreflexión y metacognición afectiva (Latorre y Seco, 2016).



El componente fundamental de un valor y de una actitud es afectiva, y son desarrollados por distintos procedimientos, métodos y técnicas metodológicas. Los valores se desarrollan a través de la imitación o del modelo a seguir; este tema tan amplio, tiene que ser fortalecido por el mediador en distintas sesiones de aprendizaje.

Para Román y Díez (2009, p. 188) cada uno de los valores básicos posee cinco dimensiones fundamentales o meta valores:

- ✓ dimensión individual (afecta al individuo),
- ✓ dimensión social (afecta al grupo)
- ✓ dimensión ética o moral (afecta a la conducta)
- ✓ dimensión religiosa (afecta al creyente, pero no al no creyente)
- ✓ dimensión trascendente (sentido del más allá para el creyente).

Existen tres objetivos afectivos:

- ✓ Objetivos por valores
- ✓ Objetivos por actitudes
- ✓ Objetivos por micro actitudes.

Arquitectura mental

“Consta de un conjunto de procesos (formas de aprender) y un conjunto de procesos (formas de aprender) y, conjuntos de productos (indican lo realmente aprendido)” (Román y Díez, 2009, p. 175).

Se entiende que es el conjunto de esquemas mentales, almacenados y bien organizados, permite ordenar la mente, ya que los contenidos deben desarrollarse de manera global y sintética.

La arquitectura almacena los conceptos en distintas formas, como; redes conceptuales, mapas mentales, organizadores visuales, distintos esquemas. En esta sociedad del conocimiento es complicado crear mentes capaces y conocedoras de tantos temas por la mucha información que se obtiene de la tecnología, pues bien depende de los procesos mentales que utilicemos

para que esta información se almacene en la memoria de largo plazo, así cuando necesitemos distintos datos, estos sean reordenados y utilizados.



(Tomado de Latorre y Seco, 2016. p, 91)

El gráfico anterior muestra la arquitectura del conocimiento a través de seis pasos, que se explicarán a continuación:

- ✓ Hechos captados por la observación: Se refiere a la selección de hechos y experiencias de acuerdo a un criterio o finalidad.
- ✓ Datos asociados y coleccionados: almacena hechos y experiencias dependiendo a una relación entre ellas, de esta forma los hechos son convertidos en datos (símbolos).
- ✓ Información de datos: Los datos son interpretados, identificando la correlación y sus efectos. La información de datos se convierte en resúmenes, ensayos, etc.
- ✓ Conocimiento interiorizado por la asimilación: El conocimiento depende mucho de cómo se presenta la información al aprendiz por parte del mediador, la interiorización depende de los conceptos previos.
- ✓ Sabiduría: Parte del juicio crítico, está asociado a las distintas capacidades como la creatividad, pensamiento crítico, pensamiento ejecutivo y resolutivo.

- ✓ Talento: El talento está asociado al desarrollo de capacidades- destrezas, al total manejo de esquemas, de acción (Latorre y Seco, 2016, p. 92)

Según Román y Diez (2016) “Desde el ángulo de la educación se requiere contribuir a la formación de personas moralmente sólidas, en sentido de identidad y capacidades para juzgar y discernir” (p. 191).

Así pues, esta nueva teoría busca incorporar al nuevo currículum, la arquitectura del conocimiento para facilitar el aprendizaje, ya que este permite ordenar los contenidos ya existentes y en cuanto se necesiten estén en orden y listos para ser usados.

En la educación infantil, esta teoría aporta al desarrollo integral del alumno, ya que aprenderán conocimientos mediante la ayuda ajustada del maestro y también desarrollarán capacidades, actitudes, destrezas, no dejando de lado la inteligencia afectiva (valores y micro actitudes), este aprendizaje global ayudara a crear seres capaces de desenvolverse en cualquier tipo de escenario.

2.2.3. Competencias

“La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (Currículo Nacional, 2016, p. 18).

A lo largo de la vida, el ser humano se ve rodeado de estímulos que incitan y desarrollan su cognición. En el ámbito de la educación, se ha visto una real importancia en el hecho de educar por competencias, puesto que, se busca que el estudiante sea una persona capaz de afrontar retos, que con el paso del tiempo serán más complejos, poniendo a prueba un conjunto de capacidades de manera vinculada, metódica y oportuna, sin dejar de lado la parte socioemocional. En tal que, esta persona sea íntegra, competente, que promueva el desarrollo de una sociedad justa y fraterna (Currículo Nacional, 2016).

Según el Currículo Nacional (2016), la educación busca que las competencias se desarrollen de manera sincronizada en todas las áreas que se le imparten al estudiante, según el ciclo en el

que se encuentra. Asimismo, se fomenta que el estudiante sea consciente del logro de algunas capacidades para que pueda continuar desarrollando más a lo largo de su vida. Es de vital importancia recordar que la vida es un constante vaivén de aprendizajes.

La propuesta didáctica del presente trabajo, está enfocada en el nivel inicial. Es aquí donde se inicia el desarrollo y construcción de las competencias.

El aprendizaje de los niños menores de 6 años es de manera holística, es por eso que es más visible el progreso de las competencias de manera integral en las áreas, así se estará consolidando las bases para un buen desempeño en su futura vida escolar.

Los componentes que son parte de las competencias del nivel inicial son:

- Capacidad
- Destreza
- Contenido
- Valor
- Actitud

2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista

2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

“El paradigma es un modelo teórico que ayuda a interpretar ciencia pedagógica, expresa además un conjunto de elementos como: propuestas teóricas y la aceptación por parte de un amplio grupo de comunidad científica” (Latorre y Seco, 2016, p.19).

“Para formar un nuevo paradigma fue necesario la unión del paradigma cognitivo, que se centra en los procesos mentales del individuo, siendo muy individualista, mientras que en el paradigma socio- contextual está centrado en la interacción del individuo y el medio en que lo rodea (contexto). Así pues al complementarse ambos paradigmas surge lo socio-cognitivo-humanista, que permitirá estudiar el fenómeno educativo a través de distintos autores como: Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky, Feuerstein, Sternberg, etc.” (Latorre y Seco, 2016, p. 66).

“El autor del paradigma socio-cognitivo-humanista y del modelo T es el doctor Martiniano

Román, de la universidad Complutense de Madrid, conjuntamente con su equipo realizó el estudio Su gran intuición fue darse cuenta, en la década de los 80, de que enseñar conocimientos a los estudiantes, aunque fuera a través de una enseñanza con metodología activa, de forma significativa y funcional, no era suficiente para dar respuesta a las necesidades que demandaban la postmodernidad, la globalización y la sociedad del conocimiento.” (Latorre y Seco, 2016, p.41)

“La sociedad del conocimiento del siglo XXI, es una nueva sociedad de cambios y necesita una escuela que explique y se centre en el ¿para qué?, que permita el desarrollo de la inteligencia, para desarrollar el para aprender a aprender, y control de emociones, implica el desarrollo de capacidades y destrezas, que serían los valores –actitudes” (Latorre y Seco, 2016, p. 67).

Así pues, la interacción de estos paradigmas surge para el desarrollo integral del individuo con capacidades-destrezas y valores -actitudes diseñadas por el mediador. Es allí donde debemos apuntar a la planificación de aprendizajes con gran significado, el modelo T de asignatura ordena las capacidades –destrezas, los contenidos y la lista de métodos de aprendizaje que ayuda al estudiante a:

- ✓ Visualizar lo fundamental, en una manera global y sintética.
- ✓ Facilitar el ingreso a la nueva sociedad del conocimiento.
- ✓ Integrar los elementos básicos de la competencia, de la cultura y facilita el desarrollo.
- ✓ Facilitar el cambio a las instituciones educativas.
- ✓ Propicia la transición desde una escuela conductista.
- ✓ Impulsa el cambio del paradigma conductista al paradigma socio cognitivo humanista (Latorre y Seco, 2016 p.46)

Este modelo de programación es percibido de forma global para que así pueda construirse una imagen mental útil para el actuar de cada maestro en función a lo que requiere esta nueva sociedad, donde no solo seamos capaces de asimilar contenidos, sino de saber actuar frente a distintas situaciones por competencias, donde lo recalable sea el conjunto de valores-capacidades que podamos brindar al prójimo.

2.3.2. Metodología

La propuesta que se expone en el presente trabajo, se enfoca en el Paradigma Sociocognitivo Humanista, aunando las teorías de los autores mencionados, dando a luz una propuesta metodológica acorde al desarrollo de las competencias de los estudiantes que responda al perfil de egreso del estudiante y viéndose reflejada en la estructura de la sesión de aprendizaje.

Por ende, se afirma que:

- Las actividades están enfocadas en el desarrollo de las destrezas, mas no en los contenidos, los cuales son medios.
- Principalmente, se toma en cuenta el estadio en el cual se encuentran los estudiantes para evocar la forma de aprendizaje que requieren según su nivel de maduración mental, según la teoría de los Estadios de Jean Piaget.
- Mediante la teoría del reforzamiento y el currículo en espiral de Bruner, se puede retomar la destreza hasta en 4 actividades (sesiones) con el fin de que el estudiante, de manera constante, refuerce la destreza graduando el nivel de dificultad de actividad en actividad.
- Previo al desarrollo de la sesión, se realiza el recojo de saberes previos para que los estudiantes conecten los conocimiento nuevos con estructuras mentales ya existentes en el cerebro y así lograr el aprendizaje significativo.
- En todas las actividades se enfatiza el aprendizaje por descubrimiento (Bruner). El estudiante debe ser autor de su propio aprendizaje con la ayuda del maestro mediante el andamiaje.
- El docente toma el papel de mediador, promoviendo el desarrollo de la Zona de Desarrollo Próximo, teniendo en cuenta el contexto en el cual se desenvuelve el estudiante.
- Sternberg propone los pasos mentales respondiendo al ¿Cómo? en el cual está involucrado los componentes y en el orden adecuado que se utilizan para el desarrollo de una tarea. Estos componentes serán asimilados por los estudiantes durante su aprendizaje.

- En la salida, se fomentará la metacognición (Sternberg) pues se busca que los estudiantes sean conscientes de su propio aprendizaje a partir de la reflexión del proceso cognitivo que llevó a cabo para la ejecución de una tarea o actividad.
- Finalmente, se rescatará el lado humanista de los estudiantes a través de la práctica de valores tanto en el momento de aprendizaje como en cualquier otro momento, para así formar buenos ciudadanos fraternos.

2.3.3. Evaluación

“La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas, con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y proveer la comprensión de los fenómenos implicado” (Stufflebeam, 1987, citado por Latorre y Seco, p. 261).

Mientras que para Hadji (2000, p. 262) define la evaluación como “un acto a través del cual se formula un juicio de valor sobre un objeto determinado mediante la confrontación de dos series de datos que se ponen en relación”.

Para el desarrollo de la evaluación se deberá tener en cuenta las siguientes fases (Latorre y Seco, 2010 p. 262-263)

1. Obtener información: aquí se deberá recopilar información relevante de fuentes confiables.
2. Formular juicios de valor: se trata de fundamentar el análisis de lo que se evaluará.
3. Tomar decisiones: de acuerdo a las valoraciones.

Tipos de evaluación

Según Latorre y Seco (2010) podemos encontrar tres tipos de evaluación:

- ✓ Evaluación inicial o diagnóstica:
En la que se realiza un análisis previo para diagnosticar las necesidades para permitir a los estudiantes ser el propio autor de su aprendizaje. Es de vital importancia evaluar

al alumno más allá de los contenidos, sus necesidades básicas para poder conocer desde dónde es que se requiere el apoyo del docente.

✓ Evaluación formativa o de proceso:

En esta evaluación se refleja el seguimiento del docente como mediador del aprendizaje cuando este evalúa el avance de los estudiantes y así verifica si necesita algún tipo de apoyo para mejorar. “La evaluación formativa es una actividad sistemática, continua e integrada en el proceso educativo” (Latorre y Seco, 2010, p. 266), la cual debe ser permanente para comprobar el avance de los alumnos gradualmente.

✓ Evaluación sumativa o final:

Esta se realiza después de las evaluaciones formativas para verificar qué tanto se logró en todo lo avanzado con los estudiantes y si se obtuvo lo esperado.

2.4. Definición de términos básicos.

Competencia: “Facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Se trata también de combinar características personales con habilidades socioemocionales que haga más eficaz su interacción con otros” (Currículo nacional, 2016).

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 este 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).

Destreza: “Acciones mentales que el estudiante debe desarrollar, a través de las actividades que proponga el docente en el aula, aprendiendo los contenidos de las distintas áreas” (Latorre y Seco, 2016)

Método de aprendizaje: “Es el camino orientado para llegar a una meta (meta=fin, término; hodos=camino orientado en una dirección y sentido). En el caso del método de aprendizaje, se entiende como el camino que sigue el alumno para desarrollar habilidades” (Latorre y Seco del Pozo, 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 componente principal es el afectivo, aunque también posee el cognitivo. Los valores se captan con “la óptica del corazón” (Max Scheler, citado por Latorre y Seco, 2016). Un valor es aquella persona, situación, objetos, etc., que posee elementos de bien, verdad o belleza. Ejemplo: solidaridad, respeto, tolerancia, creatividad, amor, etc.” (Latorre y Seco, 2016).

Actitud: “Es una predisposición estable hacia... Es decir, la forma en 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 o un objeto. Su componente principal es el afectivo. Un conjunto de actitudes vividas o interiorizadas indican que un valor ha sido asumido por el sujeto en mayor o menor grado” (Latorre y Seco, 2016).

Propuesta Didáctica: Modelo de programación desde la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, incluyendo las evaluaciones y materiales pedagógicos (fichas de trabajo).

Competencia matemática: “capacidad [...] de identificar y comprender el papel que desempeñan las matemáticas en el mundo, emitir juicios bien fundados y utilizar e implicarse en las matemáticas de una manera que satisfaga sus necesidades vitales como un ciudadano constructivo, comprometido y reflexivo” (OCDE/PISA, 2006, p. 13)

Evaluación: Según Stufflebeam (1987) “La evaluación es el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil, relevante, y descriptiva acerca del valor y calidad de las metas alcanzadas..., con el fin de servir de guía para tomar decisiones, solucionar problemas y promover la comprensión de los fenómenos implicados” (citado por Latorre y Seco, 2010, p. 261).

CAPÍTULO III
Programación curricular

3.1. Programación General

3.1.1. Competencias del área

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Consiste en estimar, comparar y relacionar cantidades o medidas, a partir de la construcción y comprensión de las nociones de cantidad, número y sistema de numeración decimal; y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. Buscar solución a estos retos supone poner en juego el pensamiento lógico y desplegar procesos relacionados con la comunicación, la representación, la argumentación de relaciones numéricas y el uso de estrategias, procedimientos y propiedades de las operaciones. Discernir si la solución buscada requiere hacer uso de aproximaciones, estimaciones o cálculos exactos, para lo cual es necesario que el estudiante comprenda y dote de significado a los números y sus operaciones.
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Consiste en orientarse en el espacio al visualizar, interpretar y relacionar las características de los objetos, sus atributos medibles, posiciones y movimientos, con formas bidimensionales y tridimensionales y sus propiedades, y usarlas en situaciones retadoras de diversos contextos. Buscar solución a estos retos implica poner en juego el pensamiento lógico, clasificar las formas estableciendo relaciones entre sus propiedades. Así como desplegar procesos de representación desde diversas perspectivas usando sistemas de referencia, modelos, lenguaje geométrico, estrategias y diversos recursos.

Tomado de: Dirección general de educación básica regular 2016, pp. 171, 177

3.1.2. Estándares de aprendizaje

Competencia	Estándar
Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, "ninguno", y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, "ayer" "hoy" o "mañana”.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.

Tomado de: Dirección general de educación básica regular 2016, pp. 173, 179

3.1.3. Desempeños del área

Competencia	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Ejemplo: Al llegar a su aula, un niño elige ir al sector del hogar y busca entre los objetos lo que le servirá para cocinar y servir la comida a sus hijitos. Selecciona las verduras, frutas, platos, cubiertos y ollas; sin embargo, deja de lado un peluche y un peine, que no le son de utilidad para su juego. • Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño trata de cargar una caja grande llena de juguetes y dice: “Uhhh... no puedo, pesa mucho”. • Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica. Ejemplo: Al jugar a las escondidas, una niña cuenta con los ojos cerrados: “Uno, dos, cinco, nueve, veinte...”.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Ejemplo: Un niño quiere alcanzar un juguete que está fuera de su alcance. Intenta primero alcanzarlo por sus propios medios y se da cuenta de que no puede. Luego, jala una silla, se sube y puede coger el juguete.

3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

COMPETENCIAS DEL AREA		
1. Resuelve problemas de cantidad		
2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		
PANEL DE CAPACIDADES Y DESTREZAS		
ÁREA: Matemática		
CAPACIDADES	1. Comprensión	2. Orientación espacio - temporal
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar ✓ Agrupar ✓ Ordenar/Secuenciar ✓ Comparar ✓ Relacionar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar sentido de orientación.

Tomado de: Dirección general de educación básica regular 2016, pp. 171, 177

Tomado de: Latorre, 2014, p. 1 - 6

3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

ACERCÁNDONOS A LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS	
COMPRENDIENDO LAS CAPACIDADES	COMPRENDIENDO LAS DESTREZAS
1. COMPRESIÓN:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar: Reconocer características esenciales de objetos y hechos a partir de la observación. 2. Agrupar: Agrupar por clases o grupos siguiendo algún criterio y distinguiendo atributos e función del criterio dado. 3. Ordenar/secuenciar: Asignar un lugar a un elemento en función de algún criterio de acuerdo con una sucesión lógica. 4. Comparar: Cotejar, confrontar, examinar dos o más objetos para establecer similitudes y diferencias existentes entre ellos utilizando criterios. 5. Relacionar: Establecer conexiones, vínculos o correspondencias entre objetos, conceptos e ideas, en base a algún criterio lógico
2. ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostar sentido de orientación: Evidenciar la coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos y extrínsecos proyectando en un marco de creación artística.

3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

DESTREZAS Y PROCESOS MENTALES		
CAPACIDADES	DESTREZAS	PROCESOS MENTALES
1. COMPRENSIÓN	1. Identificar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información 2. Reconocer las características 3. Relacionar y comparar con los conocimientos previos. 4. Señalar, nombrar, etc.
	2. Agrupar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las características de los objetos. 2. Seleccionar las variables de la clasificación 3. Relacionar los atributos con los criterios elegidos 4. Agrupar por categorías.
	3. Ordenar y secuenciar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la información. 2. Identificar el o los juicios de ordenación o secuenciación. 3. Aplicar el criterio elegido utilizando algún ordenador gráfico.

	<p>4. Comparar</p> <p>5. Relacionar</p>	<p>1. Percibir la información de forma clara</p> <p>2. Identificar las características de los objetos</p> <p>3. Establecer-identificar los criterios/variables de comparación</p> <p>4. Realizar la comparación, utilizando un organizador gráfico adecuado o verbalizando.</p> <p>1. Percibir la información de forma clara</p> <p>2. Identificar elementos de relación</p> <p>3. Relacionar</p>
Orientación espacio-temporal	1. Mostrar sentido de orientación	<p>1. Percibir la información claramente</p> <p>2. Identificar elementos de orientación</p> <p>3. Orientarse de acuerdo con el elemento elegido.</p>

3.1.7. Métodos de aprendizaje

MÉTODOS GENERALES DE APRENDIZAJE (3 o cuatro de cada destreza)**Identificar:**

- **Identificación** de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos utilizando diversos materiales.
- **Identificación** de las nociones espaciales a través de diversas posturas y posiciones del cuerpo.
- **Identificación** y percepción de objetos de la naturaleza diferenciando uno de otro mediante materiales que permitan la exploración (lupas).

Agrupar:

- **Agrupación** de objetos según su diferencia o similitud verbalizando el criterio a seguir utilizando material concreto.
- **Agrupación** de materiales mediante la observación a través de criterios de clasificación.
- **Agrupación** de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto.

Ordenar / Secuenciar:

- **Ordenación** de objetos de manera ascendente y descendente mediante la manipulación de diversos materiales
- **Secuenciación** de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como tamaño, forma, etc.
- **Secuenciación** de hechos y situaciones mediante el uso de conectores antes y después.

Comparar:

- **Comparación** de objetos e imágenes, personas por medio de las actividades lúdicas.
- **Comparación** de cantidades mediante el uso de material no estructurado.
- **Comparación** entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones: es más grande que, es más pequeño que; es más alto que, es más bajo que; pesa más que – pesa menos que.

Relacionar:

- **Relación** de los objetos, cantidades y números, mediante el uso de material concreto y gráfico.
- **Relación** de número y cantidad a resolver situaciones sencillas mediante diferentes técnicas y estrategias.
- **Relación** de objetos con el número presentado, utilizando material gráfico.

Mostrar sentido de orientación:

- **Muestra sentido de orientación** en las relaciones espaciales cerca –lejos, delante de – detrás de, a través de juegos lúdicos.
- **Muestra sentido de orientación** en las relaciones espaciales arriba – abajo; dentro – fuera, a través de posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio mediante el juego.
- **Muestra sentido de orientación** en el espacio a través de acciones como: caminar, saltar, correr, entrar. Salir, subir, bajar, mediante una canción.

3.1.8. Panel de valores y actitudes

PANEL DE VALORES Y ACTITUDES INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Los Próceres			
VALORES	1. RESPONSABILIDAD	2. RESPETO	3. SOLIDARIDAD
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar constancia en el trabajo - Ser puntual - Asumir las consecuencias de los propios actos. - Cumplir con los trabajos asignados 	<ul style="list-style-type: none"> - Asumir las normas de convivencia - Aceptar distintos puntos de vista. - Aceptar a la persona tal como es. - Escuchar con atención 	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar valoración de uno mismo. - Ayudar a sus compañeros - Compartir lo que tiene con los compañeros. - Mostrar aprecio e interés por los demás.
ENFOQUE TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> - Inclusivo o de atención a la diversidad - Intercultural - Igualdad de género - Ambiental - Búsqueda de la excelencia - Orientación al bien común - De derechos 		

Tomado de: Latorre, Chalco y Bringas, 2017, p, 4
 Tomado de: Dirección general de educación básica regular 2016, pp. 26

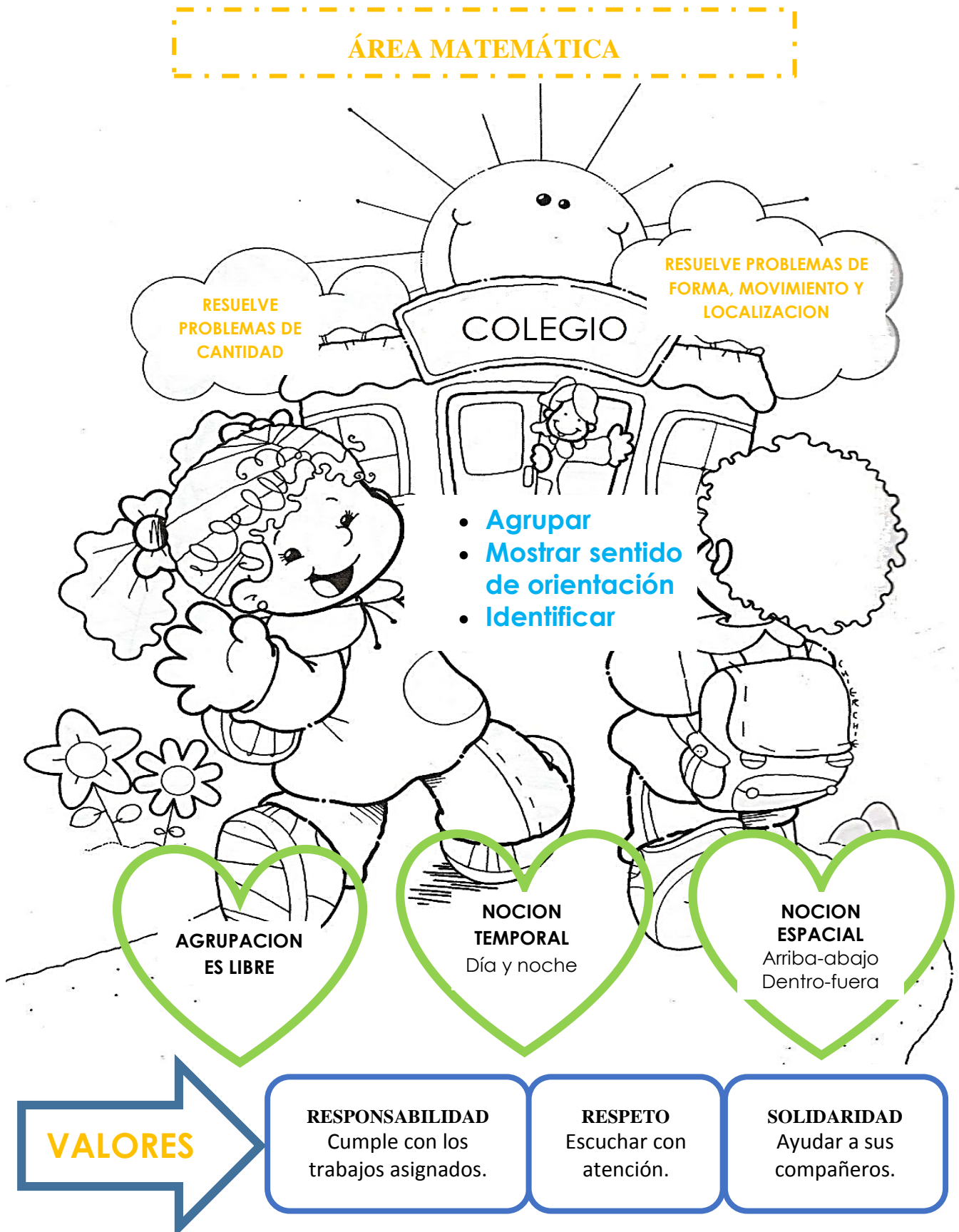
3.1.9. Definición de valores y actitudes

ACERCÁNDONOS A LOS VALORES Y ACTITUDES	
COMPRENDIENDO LOS VALORES	COMPRENDIENDO LAS ACTITUDES
<p>1. RESPONSABILIDAD Es un valor mediante el cual la persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos y la persona se compromete libremente a hacer lo que tiene que hacer.</p> <p>Un sujeto responsable es aquel que de forma consciente es la causa directa o indirecta de un hecho y que, por lo tanto, las consecuencias le son imputables. La responsabilidad es la virtud por excelencia de los seres humanos libres.</p>	<p>1. Mostar constancia en el trabajo Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.</p> <p>2. Ser puntual Es una actitud, o una disposición permanente para estar a la hora adecuada en un lugar, cumplir los compromisos adquiridos en el tiempo indicado.</p> <p>3. Asumir las consecuencias de los propios actos Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.</p> <p>4. Cumplir con los trabajos asignados Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndola de forma adecuada.</p>
<p>2. RESPETO Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención, y consideración a uno mismo y a los demás.</p>	<p>1. Asumir las normas de convivencia Es una actitud a través de la cual acepto o acato reglas o pautas para vivir en compañía de otros.</p> <p>2. Aceptar distintos puntos de vista Es una actitud a través de la cual recibo voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se me dan, aunque no los comparta.</p> <p>3. Aceptar a la persona tal como es Es una actitud a través de la cual admito o tolero al individuo tal como es.</p>

	<p>4. Escuchar con atención</p> <p>Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje. Es una actitud a través de la cual presto atención a lo que se dice.</p>
<p>3. SOLIDARIDAD Es un valor que impulsa a las personas a la práctica del desprendimiento para ayudar a los demás de manera desinteresada, deseando y haciendo posible el bien para los demás.</p>	<p>1. Demostrar valoración de uno mismo</p> <p>Es una actitud a través de la cual se aceptan con sencillez los atributos personales.</p> <p>2. Ayudar a sus compañeros</p> <p>Es colaborar con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.</p> <p>3. Compartir lo que tiene con los compañeros</p> <p>Es el acto de participación recíproca en algo, ya sea material o inmaterial, en la que una persona da parte de lo que tiene a otra para que lo puedan disfrutar conjuntamente, eso implica el valor de dar y recibir, aceptar y acoger lo que el otro ofrece.</p> <p>4. Mostrar aprecio e interés por los demás</p> <p>Sentir las necesidades de los demás e involucrarse de forma personal, mediante la proposición de soluciones ante situaciones presentadas</p>

Tomado de: Latorre, Chalco y Bringas, 2017, pp, 5 -6

3.1.10. Evaluación de diagnóstico



I.E.I. N° 87 “Los Próceres”

Evaluación diagnóstica

Nombre: _____ **Edad (años y meses):** _____

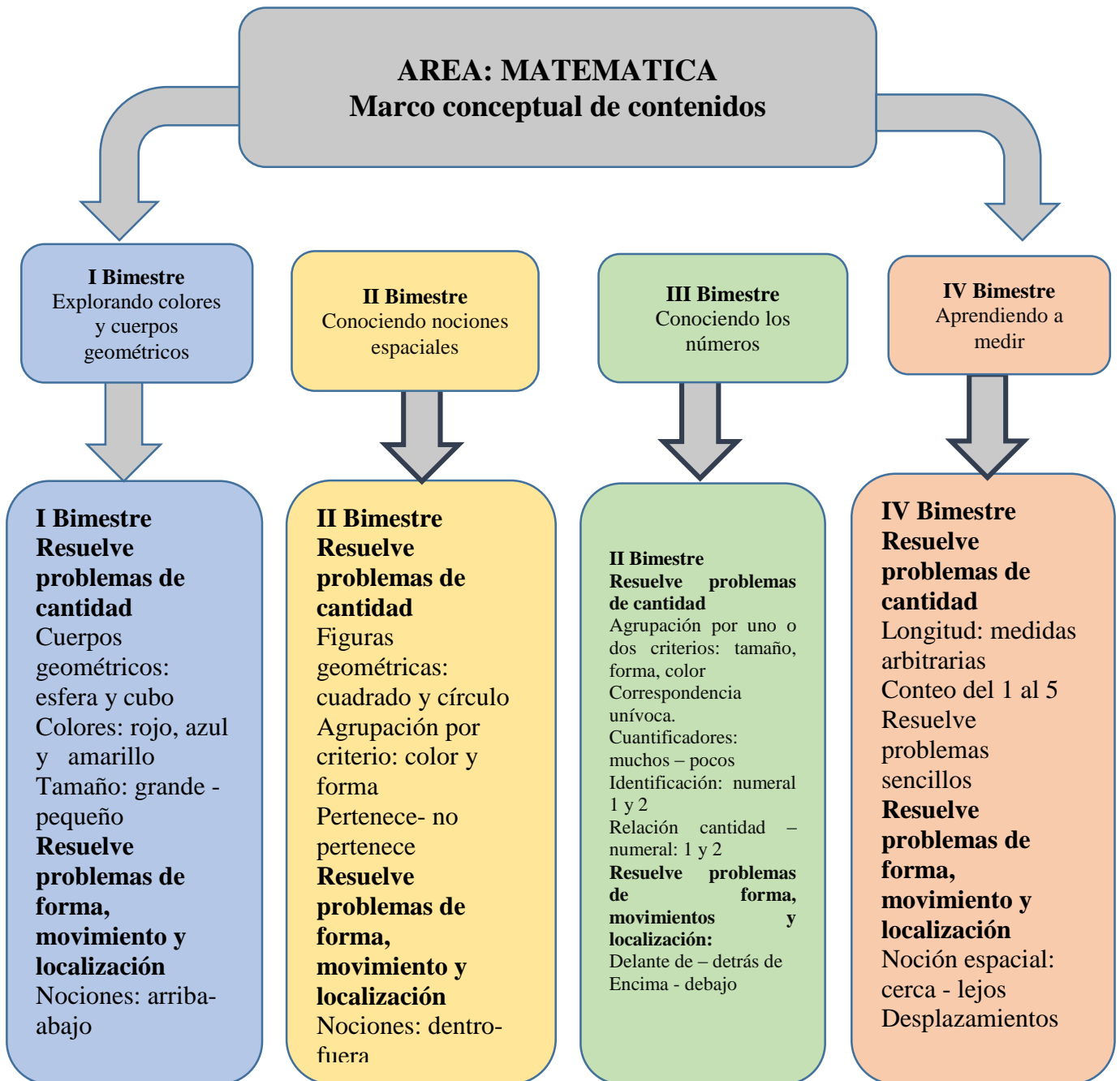
Aula: _____ **Profesoras:** Aliaga Olivos de Rosales, Carmen;
Quispe Juarez, Jessica y Sotelo Meza, Silvia.

INDICADOR	SI	NO
1. Identifica las acciones que realiza de día y de noche escogiendo las imágenes que corresponde.		
2. Agrupa diversos objetos de forma libre y expresa el criterio utilizado.		
3. Muestra sentido de orientación al mover sus brazos arriba y abajo al ritmo de la canción.		
4. Muestra sentido de orientación al colocarse dentro y fuera de la casa según la indicación de la maestra.		

3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL de ASIGNATURA				
1. Institución educativa N° 87 “Los Próceres” 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: 5. Área: Matemática 6. Profesor(a): Aliaga Olivos de Rosales, Carmen; Quispe Juarez Jessica y Sotelo Meza, Adriana				
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE		
I BIMESTRE Resuelve problemas de cantidad Cuerpo geométricos: esfera y cubo Colores: rojo, azul y amarillo Tamaños: grande y pequeño Resuelve problemas de forma, movimientos y localización: Nociones: arriba-abajo II BIMESTRE Resuelve problemas de cantidad Figuras geométricas: cuadrado y círculo Agrupación por criterio: color, forma y tamaño Pertenece – no pertenece Resuelve problemas de forma, movimientos y localización: Nociones: dentro – fuera III BIMESTRE Resuelve problemas de cantidad Agrupación por: color, forma, tamaño y dos criterios Correspondencia unívoca Números: 1 y 2 Cuantificadores: muchos – pocos Resuelve problemas de forma, movimientos y localización: Nociones: delante de – detrás de Nociones: encima - debajo IV BIMESTRE Resuelve problemas de cantidad Longitud: medidas arbitrarias Conteo del 1 al 5 Resuelve problemas sencillos Secuencia Seriación Resuelve problemas de forma, movimientos y localización: Desplazamiento			Identificación de las características de los objetos mediante la percepción atenta y manipulación de los mismos utilizando diversos materiales Agrupación de elementos teniendo en cuenta sus características perceptuales mediante el uso de material concreto. Ordenación de objetos de manera ascendente y descendente mediante la manipulación de diversos materiales Secuenciación de elementos teniendo en cuenta un patrón determinado como tamaño, forma, etc. Comparación entre dos o más objetos estableciendo variables y expresiones: es más grande que, es más pequeño que; es más alto que, es más bajo que; pesa más que – pesa menos que. Relación de los objetos, cantidades y números, mediante el uso de material concreto y gráfico. Muestra sentido de orientación en las relaciones espaciales arriba – abajo; dentro – fuera; cerca - lejos a través de posiciones que toma el cuerpo y los objetos en el espacio mediante el juego.	
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES		
Comprensión: <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar ● Agrupar ● Ordenar / Secuenciar ● Comparar ● Relacionar Orientación espacio temporal: <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar sentido de orientación 		RESPONSABILIDAD <ul style="list-style-type: none"> ● Mostrar constancia en el trabajo. ● Ser puntual. ● Asumir las consecuencias de los propios actos. ● Cumplir con los trabajos asignados. RESPETO <ul style="list-style-type: none"> ● Asumir las normas de convivencia. ● Aceptar distintos puntos de vista. ● Aceptar a la persona tal como es. ● Escuchar con atención. SOLIDARIDAD <ul style="list-style-type: none"> ● Demostrar valoración de uno mismo. ● Ayudar a sus compañeros. ● Compartir lo que tiene con los compañeros. ● Mostrar aprecio e interés por los demás. 		

3.1.12. Marco conceptual de los contenidos



3.2. Programación específica

3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1		
<p>1. Institución educativa N° 87 “Los Próceres” . 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: 5. Área: Matemática 5. Título Unidad: Conociendo los números 6. Temporización: 7. Profesor(a): Aliaga Olivos de Rosales, Carmen; Quispe Juarez, Jessica y Sotelo Meza, Adriana.</p>		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>III BIMESTRE :</p> <p>Resuelve problemas de cantidad Agrupación: - Por color. - Por forma.</p> <p>Relación: correspondencia unívoca.</p> <p>Identificación del numeral 1 Relación cantidad – numeral 1</p> <p>Resuelve problemas de forma, movimientos y localización: Muestra sentidos de orientación: Noción espacial delante de - detrás de.</p>		<p>Agrupación por color los materiales concretos mediante una actividad lúdica escuchando con atención Agrupación de objetos por su forma geométrica a través de una actividad lúdica valorándose a sí mismo. Relación de los elementos mediante la correspondencia unívoca con material concreto valorándose a sí mismo. Relación de los elementos mediante la correspondencia unívoca a través de una actividad lúdica escuchando con atención. Relación de los elementos mediante la correspondencia unívoca con materiales estructurados valorándose a sí mismo. Identificación del numeral uno a través de material concreto valorándose a sí mismo. Identificación del numeral uno a través de material gráfico escuchando con atención. Identificación del numeral uno a través de un circuito psicomotor valorándose a sí mismo. Relación del numeral uno con su cantidad a través de un juego corporal escuchando con atención. Relación del numeral uno con su cantidad mediante un juego lúdico escuchando atentamente. Relación del numeral uno con su cantidad a través de material gráfico, escuchando atentamente. Muestra sentido de orientación al ubicarse delante de-detrás de a través de la coordinación viso-motriz escuchando con atención. Muestra sentido de orientación al ubicarse delante de - detrás de mediante la manipulación de diversos materiales valorándose a sí mismos Muestra sentido de orientación al ubicar quien va delante o detrás mediante el material gráfico escuchando con atención. Muestra sentido de orientación al ubicarse delante de-detrás de a través de la coordinación motora valorándose a sí mismo.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>Capacidad: COMPRENSIÓN Destrezas: - Agrupar. - Relacionar - Identificar</p> <p>Capacidad: ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL Destreza - Mostrar del sentido de orientación.</p>		<p>Valor: RESPONSABILIDAD: Actitud: Ser puntual Valor: RESPETO Actitud: Escuchar con atención Valor: SOLIDARIDAD Actitud: Demostrar valoración de uno mismo.</p>

ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DISEÑADAS POR EL DOCENTE

(Destreza + contenido + técnica metodológica + actitud)

Actividad 1 (45 min.)

Agrupar elementos por color de acuerdo a los criterios establecidos mediante una actividad lúdica escuchando con atención.

Inicio:

- Baila al ritmo de la canción <https://bit.ly/2mmpJEw> de Miss Cuqui (a partir del minuto 33) (anexo 1.1) tendrá un pañuelo en cada mano, los agita imitando los movimientos de la maestra, luego responde a las siguientes preguntas: ¿Con qué objetos bailaste? ¿Te gustó la canción? ¿Qué hiciste con los pañuelos? ¿Qué movimientos realizaste? ¿De qué color son los pañuelos que usaste? ¿Dónde está el pañuelo azul? ¿Dónde está el rojo? ¿Cómo podríamos agrupar los pañuelos? ¿De qué manera?

Proceso:

- Percibe los pañuelos de color rojo y azul en una caja y dos ula - ulas de color rojo y azul en el centro del salón.
- Identifica el color de los pañuelos y las ula – ulas, al responder las siguientes preguntas: ¿De qué color es este pañuelo? ¿De qué color es este ula – ula?
- Selecciona el criterio de agrupación por color, según la indicación: Coloca los pañuelos en el ula – ula correspondiente de acuerdo al color.
- Relaciona el color del pañuelo con el color del ula ula, con ayuda de la siguiente pregunta: ¿Dónde crees que debes poner el pañuelo azul/rojo?
- Agrupa de acuerdo a las características: por color, todos los pañuelos, colocándolos dentro de cada ula – ula.

Salida:

- Evaluación: Agrupa por color (rojo y azul) distintos elementos no estructurados como: chapitas y botones según la indicación de la maestra.
- Metacognición: ¿Qué tema aprendiste? ¿Cómo aprendiste? ¿Te fue fácil agrupar los objetos? ¿Qué es lo que más te gustó realizar?
- Transferencia: En casa dialoga con tus padres sobre el tema trabajado agrupando tus juguetes con los colores trabajados (rojo y azul).

Actividad 2 (45 min.)

Relacionar los elementos mediante la correspondencia unívoca con material concreto valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Realiza el juego de las sillas (juego tradicional). Al colocarse una hilera de sillas en forma intercalada, al ritmo de una melodía “congelado” (<https://bit.ly/2URXSv3>) Bordearán la silla y tendrán que sentarse cuando la música pare. Luego se irá retirando una silla y finalmente ganará quien logre sentarse en la última silla. Responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo se ganaba en este juego? ¿Por qué crees que perdió tu compañero? ¿Qué necesitaba para ganar?

Proceso:

- Percibe en su mesa de trabajo dos paneras. Una con siluetas de sillas y otra con siluetas de niños (2.1)
- Identifica las siluetas de las sillas y los niños respondiendo a las preguntas: ¿Qué usamos en el patio para jugar? (las sillas) ¿Quiénes participaron en el juego (niños y niñas).
- Relaciona cada silla con un niño como lo hicieron al momento de jugar en el patio, utilizando una lanita para realizar la correspondencia unívoca.

Salida:

- Evaluación: Relaciona los elementos dados, niños y loncheras uno a uno con una lanita en el franelógrafo (anexo 2.2)
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué hiciste para aprender? ¿Se te hizo fácil o difícil? ¿Qué actividad te gusto trabajar más?
- Transferencia: En casa realiza actividades como colocar una cuchara para cada integrante de la familia al comer.

Actividad 3 (45 min.)

Identificar el numeral uno a través de material concreto valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Observa una caja llena de pelotas de plástico y responde las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que hay en la caja? ¿Qué tienen estas pelotas? ¿Todas tienen el mismo dibujo? ¿Conoces el dibujo que está en la pelota? (anexo 3.1)

Proceso:

- Percibe la imagen del numeral dibujado en una alfombra de papelógrafo colocado en el piso.
- Reconoce que la imagen del numeral uno tiene una estructura al: caminar, saltar, gatear por las líneas siguiendo la direccionalidad (anexo 3.2)
- Relaciona la imagen del numeral uno con objetos que pueden hallar en el salón, que tengan dicho numeral (juguetes, cuentos, libros, etc.)
- Identifica al señalar y nombrar los objetos que tienen el numeral uno.

Salida:

- Evaluación: Identifica el numeral uno al escoger las pelotas de la caja que tengan dicho numeral.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para encontrar objetos que tengan el numeral uno? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Te fue fácil identificar el número uno en las pelotas?
- Transferencia: Con ayuda de tu familia, busca en casa objetos que tengan el número uno y comparte tu hallazgo con los compañeros al día siguiente.

Actividad 4 (45 min.)

Relacionar el numeral uno con la cantidad de elementos a través de un juego corporal escuchando con atención.

Inicio:

- Observa las frutas que hay en la caja de sorpresas (una manzana, una sandía, una pera, un higo, etc.) y responde las siguientes preguntas: ¿Qué hay en la caja? ¿Todas las frutas son iguales? ¿Son diferentes? ¿Cuántas hay de cada una?

Proceso:

- Percibe la indicación para cumplir el reto de traer el objeto que se le mencionará para llevarlo al centro de la asamblea.
- Identifica la cantidad de objetos que debe traer, interpretando la expresión verbal “uno” o “un”. Por ejemplo: Trae un cuento, trae un juguete, trae una pelota, trae una lonchera, etc.
- Relaciona la cantidad con el numeral uno, expresando oralmente la respuesta a las preguntas: ¿Qué te tocó traer? ¿Cuántos has traído?

Salida:

- Evaluación: Relaciona el numeral uno con la cantidad de elementos al escuchar la indicación del juego “Simón dice...”. Por ejemplo: Simón dice, trae una pelota/una mochila/una lonchera/una cartuchera, etc.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Te fue difícil relacionar la palabra “uno” o “un” con la cantidad de objetos que debías traer? ¿Cuántas frutas de cada una había en la caja?
- Transferencia: Con ayuda de tu familia, busca en casa objetos que solo tengas uno. Por ejemplo: ¿Cuántos baños hay? ¿Cuántos relojes hay? ¿Cuántas alfombras hay?

Actividad 5 (45 min.)

Mostrar sentido de orientación al ubicarse delante de - detrás de a través de la coordinación corporal escuchando con atención.

Inicio:

- Participa del juego congelado. Caminará, correrá, saltará siguiendo las indicaciones y responde las siguientes preguntas: ¿Te divertiste? ¿Lo has jugado antes? ¿Qué te gustó más? ¿Quiénes estuvieron a tu lado? ¿Lo recuerdas? ¿Quién estuvo delante de Rosa? ¿Quién estuvo detrás de Jaime?

Proceso:

- Percibe las indicaciones para realizar la dinámica cantada “Soy una serpiente” (anexo 5.1).
- Identifica la posición que tomará su cuerpo cuando se le indique que se coloque delante de o detrás de un compañero. Ejemplo: Rosa colócate delante de Fabio, José tu irás detrás de Gustavo, etc.
- Muestra sentido de orientación al ubicarse delante de o detrás de siguiendo las indicaciones para formar la fila y continuar con la dinámica.

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al ubicarse delante de - detrás de para formar la fila y retornar al aula.
- Metacognición: ¿Cómo te sentiste? ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad en la dinámica? ¿Quién estuvo delante y detrás de ti?
- Transferencia: En casa dialoga con tus padres sobre lo trabajado hoy.

Actividad 6 (45 min.)

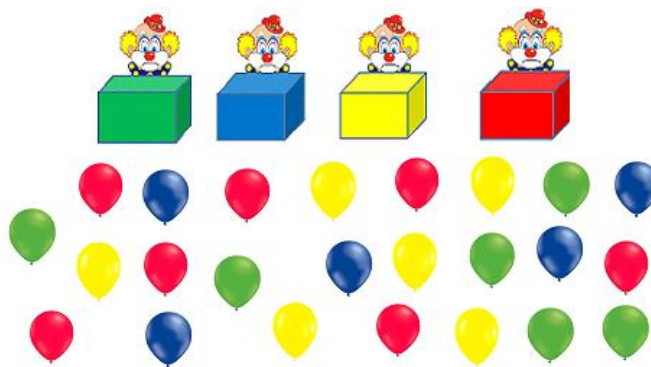
Agrupar el material concreto (bloques lógicos) por color (rojo, azul, verde y amarillo) a través de una actividad lúdica valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Escucha y baila al ritmo de la canción: “globos de colores Plim Plim” <https://bit.ly/2UVevpV> (A partir del minuto 3) y responde las siguientes preguntas: ¿De qué nos habla la canción? ¿Todos los globos del canto son del mismo color? ¿De qué color son los globos que se mencionan en el canto? ¿Conoces el color rojo? ¿Puedes señalar un objeto del aula que sea de color rojo? ¿Conoces el color azul? ¿Puedes traer un objeto del aula que sea del color azul? Escucha la indicación: En el patio hay muchos globos y sus dueños son estos payasitos que creen que los han perdido y por eso están muy pero muy tristes ¿Quieres ayudarlos? ¿Cómo podrías ayudarles a encontrar sus globos? ¿Qué puedes hacer? Ahora vamos a salir al patio en forma ordenada y en fila, uno detrás de otro y nos vamos a sentar detrás de la línea azul y vamos a observar lo que hay (anexo 6.1)

Proceso:

- **Percibe** globos y cajas de varios colores (verde, rojo, azul y amarillo) que se encuentran en el patio. Se le menciona que sus dueños son unos payasitos que están muy tristes porque sus globos se les han escapado y ellos quieren recuperarlos.



- **Identifica** el color de las cajas (de payasitos) y los globos al responder: ¿De qué colores son los globos? ¿De qué colores son las cajas de los payasitos? (el estudiante en forma espontánea señala y responde) ¿Dónde está el payasito que tiene la caja roja/la caja amarilla/la caja verde/la caja azul?
- **Selecciona** el criterio por color para agrupar los globos, según la indicación.

- **Relaciona** el color de la caja con el color del globo al momento de realizar la agrupación.
- **Agrupar** los globos por colores y los coloca en la caja que le corresponde.

Salida:

- Evaluación: Agrupa los bloques lógicos según su color (rojo, amarillo, verde, azul) y los coloca en el taper correspondiente.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Qué hiciste para aprender? ¿Qué es lo que más te gustó? ¿Qué es lo que no te gustó mucho?
- Transferencia: En casa dialoga con tus padres acerca del tema, agrupa tus polos por color.

Actividad 7 (45 min.)

Relacionar los elementos según la correspondencia unívoca con apoyo de objetos a través de una actividad lúdica escuchando con atención

Inicio:

- Baila al ritmo de la canción: “Saltan los conejitos” utilizando vinchas: <https://bit.ly/2E31Nzq> (anexo 7.1) y responde las siguientes preguntas: ¿Que sabemos de los conejos? ¿Cómo se desplazan? ¿Qué comen? ¿Dónde viven? ¿Qué necesita el conejito para que este feliz?

Proceso:

- Percibe las zanahorias de tela, un camino de cinta masking tape y los conejos de peluche.
- Identifica la relación que guardan los conejos con las zanahorias, a través de la pregunta: ¿Qué comen los conejos?
- Relaciona la zanahoria como el alimento del conejo de peluche y lo lleva saltando por el camino de cinta masking tape.

Salida:

- Evaluación: Relacionar la correspondencia unívoca al coger su lonchera antes de comer los alimentos.
- Metacognición: ¿Qué tema has trabajado el día de hoy? ¿Qué le correspondía al conejo? ¿Qué actividad fue tu favorita?
- Transferencia: En casa relaciona los elementos que le corresponde a mama y papa con ayuda.

Actividad 8 (45 min.)

Identificar el numeral uno a través de material gráfico escuchando con atención.

Inicio:

- Canta “Si yo tengo muchas ganas de...” (anexo 8.1) y realiza las mímicas según la indicación. Por ejemplo: Si yo tengo muchas ganas de dar un salto/ dar una vuelta/ dar un aplauso, etc. Y responde las siguientes preguntas: ¿Cuántas veces has saltado? ¿Cuántos aplausos has hecho? ¿Cuántas vueltas has dado? ¿Cómo supiste la cantidad de veces que tenías que hacer para dar el salto, la vuelta y el aplauso?

Proceso:

- Percibe las cartillas de texturas elaborado de materiales no estructurados con la imagen del numeral uno. Por ejemplo: El numeral uno hecho con bajalenguas, plastilina, tapas, lana, etc. y materiales no estructurados como: cajas de fosforo, cajas de medicinas, vasos de plástico, etc., que tienen escrito el numeral uno y otros símbolos.
- Reconoce la forma del numeral uno palpando las texturas que le ofrecen las cartillas.
- Relaciona las cartillas de texturas con los materiales no estructurados que tengan escrito dicho numeral.
- Identifica el numeral uno al responder y señalar: ¿Qué objetos tienen escrito el numeral uno?

Salida:

- Evaluación: Identifica el numeral uno buscando y seleccionando correctamente los numerales uno “perdidos” por el salón (anexo 8.1)
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Te fue difícil encontrar el numeral uno? ¿Cómo hiciste para solucionarlo?
- Transferencia: En el recreo, con piedritas forma el numeral uno siguiendo la direccionalidad.

Actividad 9 (45 min.)

Relacionar el numeral uno con su cantidad mediante un juego escuchando atentamente.

Inicio:

- Juega básquet, tratando de embocar la pelota por el aro, turnándose. Y responde las siguientes preguntas: ¿Qué deporte haz jugado? ¿Con cuántas pelotas has

jugado? ¿Cuántos aros había para embocar? ¿Cuántas pelotas tiene que utilizar para jugar básquet, fútbol y vóley?

Proceso:

- Percibe las pelotas de colores esparcidas en el patio
- Identifica la cantidad que debe recoger al escuchar la indicación cuando se detenga el sonido de la pandereta. Por ejemplo: Recoge una pelota verde/una azul/una roja/ una amarilla.
- Relaciona la cantidad con el numeral uno al contar cuántas pelotas de cada color recogió.

Salida:

- Evaluación: Relaciona el número uno con su cantidad, escogiendo una pelota, lanzando y embocándola en una caja de cartón.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para relacionar la cantidad de pelotas que tenías que recoger según la indicación? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Con tu familia juega básquet con una pelota.

Actividad 10 (45 min.)

Mostar sentido de orientación al ubicarse delante de - detrás de mediante la coordinación corporal valorándose a sí mismos.

Inicio:

- Baila la canción “Una mané” (anexo 10.1) y responde las siguientes preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste? ¿Qué movimientos realizaste? ¿Quién estuvo delante de ti? ¿Quién estuvo detrás?

Proceso:

- Percibe la indicación de escoger un objeto que más les guste del aula.
- Identifica la posición que tomará el objeto según la indicación que le mencionará su compañero para armar una fila. Por ejemplo: Juan, coloca el peluche detrás de la cartuchera; María, coloca la lonchera delante de la mochila, etc.
- Muestra sentido de orientación al expresar oralmente la posición del objeto respondiendo a las preguntas: ¿Qué está detrás de...? ¿Qué está delante de...?

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al ubicarse delante o detrás de cada objeto según la indicación.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En casa dialoga con tus padres sobre lo aprendido hoy.

Actividad 11 (45 min.)

Agrupar los elementos según la forma geométrica (círculo y cuadrado) mediante una actividad lúdica valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Baila al ritmo de la canción: “tengo una mancha loca por aquí, tengo una mancha loca por allá” –Tiempo Sol (<https://bit.ly/2DmXIEZ>). Se le muestra la mancha de corrosium que tendrá en la muñeca, como si fuese una pulsera magnética. Al bailar al ritmo de la canción traslada la mancha por todo su cuerpo. Luego responde a las siguientes preguntas: ¿Cómo se usó la pulsera magnética? ¿Habías escuchado antes esta canción? ¿De qué manera podemos agrupar las figuras geométricas?

Proceso:

- Percibe los bloques lógicos (círculos y cuadrados) y dos figuras geométricas grandes (círculo y cuadrado) hecha de cartulina puestas en la pizarra.
- Identifica las características de los bloques lógicos respondiendo: ¿Qué es?
- Selecciona el criterio de agrupación: por forma, a través de la pregunta: ¿Dónde podrías colocar los círculos? ¿Dónde podrías colocar los cuadrados?
- Relaciona las características de los bloques lógicos con las dos figuras geométricas grandes de la pizarra (círculo y cuadrado).
- Agrupa los bloques lógicos según su forma en el lugar que le corresponde.

Salida:

- Evaluación: Agrupa según el criterio de forma, en dos cajas de distintos colores (rojo y azul) en la caja roja coloca las figuras de forma circular y en la caja azul coloca los objetos de forma cuadrada. Se le entrega figuras de objetos con ambas formas (anexo 11.1) (anexo 11.2).

- Metacognición: ¿Qué has aprendido? ¿Cómo realizaste la última actividad? ¿Qué fue lo más difícil del ejercicio? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?
- Transferencia: En casa tendrán que agrupar objetos de forma circular y de forma cuadrada, dos objetos de cada forma.

Actividad 12 (45 min.)

Relacionar los elementos según la correspondencia univoca con materiales estructurados valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Baila al ritmo de la canción: “me visto solo”-Miss Rossi (<https://bit.ly/2GgvgbN>) imitando las mímicas y se le va mostrando: un polo, medias, pantalón y zapatillas. Responde a las siguientes preguntas: ¿Qué prendas de vestir usas en verano? ¿Qué prendas de vestir se usa en invierno? ¿Puedes vestirte solo? ¿Hay suficientes prendas de vestir para todos?

Proceso:

- Percibe las mochilas que están en el centro del aula.
- Identifica la mochila que le pertenece a cada niño, señalando y describiendo.
- Relaciona que la prenda de vestir que está en su mochila le pertenece, poniéndosela en el lugar correcto. Por ejemplo: Medias – pies; sombrero – cabeza; lentes – cara.

Salida:

- Evaluación: Relaciona la correspondencia univoca al realizar el abotonado correcto: un botón le corresponde un ojal.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste durante la clase de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para abotonar correctamente? ¿Cómo lo lograste? Fue fácil?
- Transferencia: Ayudar en casa a ordenar las prendas de vestir, seleccionando las prendas de forma correcta para guardarlas de forma ordenada.

Actividad 13 (45 min.)

Identificar el numeral uno a través de un circuito psicomotor valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Observa la imagen del numeral uno escrito en una cartulina pegada en la pizarra. Se le repartirá un pedazo de plastilina y modelará una bolita para luego pegarlo

en el numeral, respetando turnos y responde las siguientes preguntas: ¿Cuántas bolitas de plastilina hiciste? ¿Qué número has formado? ¿Qué otros objetos también tienen este numeral?

Proceso:

- Percibe un camino hecho de papelógrafo colocado en el piso con dibujos y el numeral uno (anexo 13.1)
- Reconoce que hay recuadros en dicho camino que tienen el numeral uno y otros que no.
- Relaciona sus saberes previos de la estructura del numeral uno con los que están en los recuadros.
- Identifica el numeral uno, pisando solo los recuadros que tengan dicho numeral.

Salida:

- Evaluación: Identifica el numeral uno pisando solo por los círculos que tengan el numeral uno para llegar a la meta del circuito (anexo 13.2)
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Cuál fue la indicación para llegar a la meta? ¿Qué hiciste para llegar a la meta? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar el numeral uno?
- Transferencias: En el recreo, continua jugando con el circuito del numeral uno con los demás compañeros, respetando turnos.

Actividad 14 (45 min.)

Relacionar el numeral uno con su cantidad a través de material gráfico, escuchando atentamente.

Inicio:

- Escucha y canta la canción del número uno, acompañado de una imágenes del numeral:

“Érase una vez, el número uno (bis)

Y el uno te va a preguntar: ¿Cuántos dedos ves acá?

“Érase una vez, el número uno (bis)

Y el uno te va a preguntar: ¿Cuántos globos ves acá?

“Érase una vez, el número uno (bis)

Y el uno te va a preguntar: ¿Cuántas pizarras ves acá?”

Y responde las siguientes preguntas: ¿De quién se hablaba en la canción? ¿Qué cosas hemos visto? ¿Cuántos dedos viste? ¿Cuánto globos viste? ¿Cuántas pizarras viste? ¿Qué parte de tu cuerpo hay solo uno?

Proceso:

- Percibe los materiales que hay en el patio para realizar un circuito.
- Identifica la cantidad de veces que realizará las acciones según las indicaciones: da un volantín, traslada un vaso en la bandeja, da un salto, escoge una pelota de la piscina y embócalo en el balde.
- Relaciona la cantidad de acciones con el numeral respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cuántos volantines te diste? ¿Cuántos vasos trasladaste? ¿Cuántos saltos diste? ¿Cuántas pelotas lanzaste?

Salida:

- Evaluación: Relaciona el numeral uno con su cantidad al colorear una pelota en la ficha de aplicación.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para realizar el circuito según las indicaciones? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Lograste completar el circuito? ¿Cuántas veces realizaste cada acción?
- Transferencia: En el recreo, juega con tus compañeros a “Simón dice” proponiendo acciones de una sola vez. Por ejemplo: Simón dice, da un paso adelante. Simón dice, da un salto, etc.

Actividad 15 (45 min.)

Mostrar sentido de orientación al ubicar quien va delante o detrás de, mediante el material gráfico escuchando con atención.

Inicio:

- Recibe una mascarilla de un animal diferente. Forma una fila para realizar el juego de la carrera de los animales donde avanzará uno detrás de otro imitando al animal que representa según la mascarilla y responde a las siguientes preguntas: ¿Te gustó el juego? ¿Qué animalito eras? ¿Quién estaba delante de ti? ¿Quién estaba detrás de ti?

Proceso:

- Percibe los muñecos(as) favoritos de cada uno traídos con anticipación.
- Identifica la ubicación que tomará su muñeco(a) colocándolo dentro de la fila, siguiendo la indicación de que todos deben estar en orden, uno detrás de otro.

- Muestra sentido de orientación al colocar su muñeco(a) delante o detrás según el lugar que escoja, cerca de otro muñeco(a) que sea de su agrado. Responde: ¿dónde colocaste tu muñeco(a)? ¿Delante de quién está? ¿Y quién está detrás del tuyo?

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación en la ficha de aplicación encerrando con un plumón al niño o niña que va delante y marca al que se quedó detrás.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: En familia, realiza un juego de roles indicando quien va delante y quien detrás.

Actividad 16 (45 min.)

Agrupar los elementos según la forma mediante una actividad lúdica valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Sentados en asamblea, observan muchos bloques lógicos y responde a las siguientes preguntas: ¿Qué observas? ¿De qué colores son las figuras? ¿Qué forma tienen? ¿Cómo se podrán agrupar?



Proceso:

- Percibe el circuito motor, los bloques lógicos y cajas con la imagen de las formas geométricas: círculo y cuadrado.
- Identifica las formas de los bloques lógicos y de las figuras que tienen las cajas respondiendo a las preguntas: ¿Qué formas tienen los bloques lógicos? ¿Qué figuras geométricas están en las cajas?
- Selecciona el criterio de agrupación según la pregunta: ¿En qué caja colocarás los círculos? ¿En qué caja colocarás los cuadrados?
- Relaciona la imagen de los bloques lógicos con las imágenes de las cajas, según la indicación: coloca los bloques lógicos donde corresponde.
- Agrupa los bloques lógicos al pasar por el circuito y colocándolo en la caja correspondiente.

Salida:

- Evaluación: Agrupa de acuerdo al criterio de forma los granos comestibles: pallares y frijoles, colocándolos la lata correspondiente.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido? ¿Qué actividad te gusto realizar? ¿Qué elementos has agrupado? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo lograste agrupar los bloques lógicos?
- Transferencia: Ayudar en casa, agrupando distintas frutas, como: manzanas, peras en distintos tapers de plástico.

Actividad 17 (45 min.)

Relacionar los elementos según la correspondencia univoca mediante una actividad lúdica escuchando atentamente.

Inicio:

- Baila al ritmo de la canción: soy una taza:
<https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>

Y responde a las siguientes preguntas: ¿Dónde encontramos todos los utensilios de la canción? ¿Para que los usamos? ¿Cuándo usamos la tetera? ¿Qué utilidad le das a los utensilios? Al momento de desayunar, ¿qué utensilios de cocina utilizas?

Proceso:

- Percibe los utensilios del sector cocina: tetera, cuchara, plato, vaso, taza, cucharón y los tres ositos de peluche sentados en las sillas del mismo sector.
- Identifica que a cada oso le corresponde un plato y un tenedor, al escuchar la indicación: esta mañana nos han venido a visitar 3 ositos y están con mucho apetito ¿Qué les parece si le invitamos una deliciosa ensalada de frutas, ¿cuántos osos han venido? ¿Cuántos platos necesita cada oso? ¿Qué utensilios necesita cada oso para poder comer la ensalada de frutas?
- Relaciona un utensilio para cada oso al mencionar cuántos utensilios necesita cada uno.

Salida:

- Evaluación: Relaciona según la correspondencia unívoca colocando la tapa que le corresponde a cada taper.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido? ¿Qué actividad te agrado realizar? ¿Tuviste alguna dificultad para relacionar un utensilio para cada oso? ¿Cómo lograste reconocer la tapa correcta?

- Transferencia: En el recreo relaciona mediante la correspondencia univoca que a cada niño le corresponde jugar con un juguete.

Actividad 18 (45 min.)

Identificar el numeral uno mediante el uso de material concreto escuchando atentamente

Inicio:

- Observa las pinzas de ropa que hay en la caja de sorpresas y responde las siguientes preguntas: ¿Para qué sirven estas pinzas? ¿Qué dibujo tiene escrito los pinzas para ropa? ¿Todos los dibujos que hay en las pinzas para ropa son iguales? ¿Cuántas prendas de ropa puedes colgar con una pinza?

Proceso:

- Percibe las diversas prendas de vestir que hay en el centro de la asamblea.
- Reconoce que algunas prendas tiene escrito el numeral uno.
- Relaciona el numeral uno, recordando la estructura del número.
- Identifica el numeral uno seleccionando las prendas de vestir que tienen dicho número.

Salida:

- Evaluación: Identifica el numeral uno colgando los calcetines con pinzas que contengan solo dicho numeral.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para seleccionar las prendas que tienen el numeral uno? ¿Cómo lo solucionaste? ¿Cuántas pinzas utilizaste para colgar una prenda? ¿Te fue difícil seguir la indicación de colgar la prenda con la pinza que tengan el numeral uno?
- Transferencia: Con ayuda de tu familia, busca prendas de vestir que contenga el numeral uno.

Actividad 19 (45 min.)

Relacionar el numeral uno con su cantidad a través de material gráfico, escuchando atentamente.

Inicio:

- Observa las imágenes de un caballito, un gusano, un cangrejo, una tortuga. Canta e imita su movimiento al escuchar la canción “Una especial forma de caminar” y responde las siguientes preguntas: ¿Qué animales hemos imitado?

¿Cuántas formas de caminar tienen los animales de la canción? ¿Cuántos animales hay de cada uno?

Proceso:

- Percibe el papelógrafo con imágenes de un sol, dos globos, una nube, dos pajaritos, una pelota, dos caramelos, un perro, dos gatos.
- Identifica la cantidad del numeral uno al señalar las imágenes que tienen un solo elemento.
- Relaciona el numeral uno con su cantidad al encerrar con plumón grueso las imágenes que tengan un solo elemento.

Salida:

- Evaluación: Relaciona el numeral uno con la cantidad, al encerrar solo un gato en su ficha de aplicación.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste alguna dificultad en ubicar las imágenes que tiene un elemento? ¿Cómo lo solucionaste?
- Transferencia: Con ayuda de tu familia, dibuja y pinta un objeto favorito de tu casa.

Actividad 20 (45 min.)

Mostrar sentido de orientación al ubicarse delante de-detrás de a través de la coordinación motora gruesa valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Observa la lámina “Jugando en el parque” que está pegada en la pizarra y responde a las siguientes preguntas: ¿Qué personajes aparecen? ¿Qué están haciendo? ¿Quién te llama más la atención? ¿Por qué? ¿Quién se encuentra al lado del perro? ¿Quiénes se encuentran delante del kiosko? ¿Y quiénes se encuentran detrás?

Proceso:

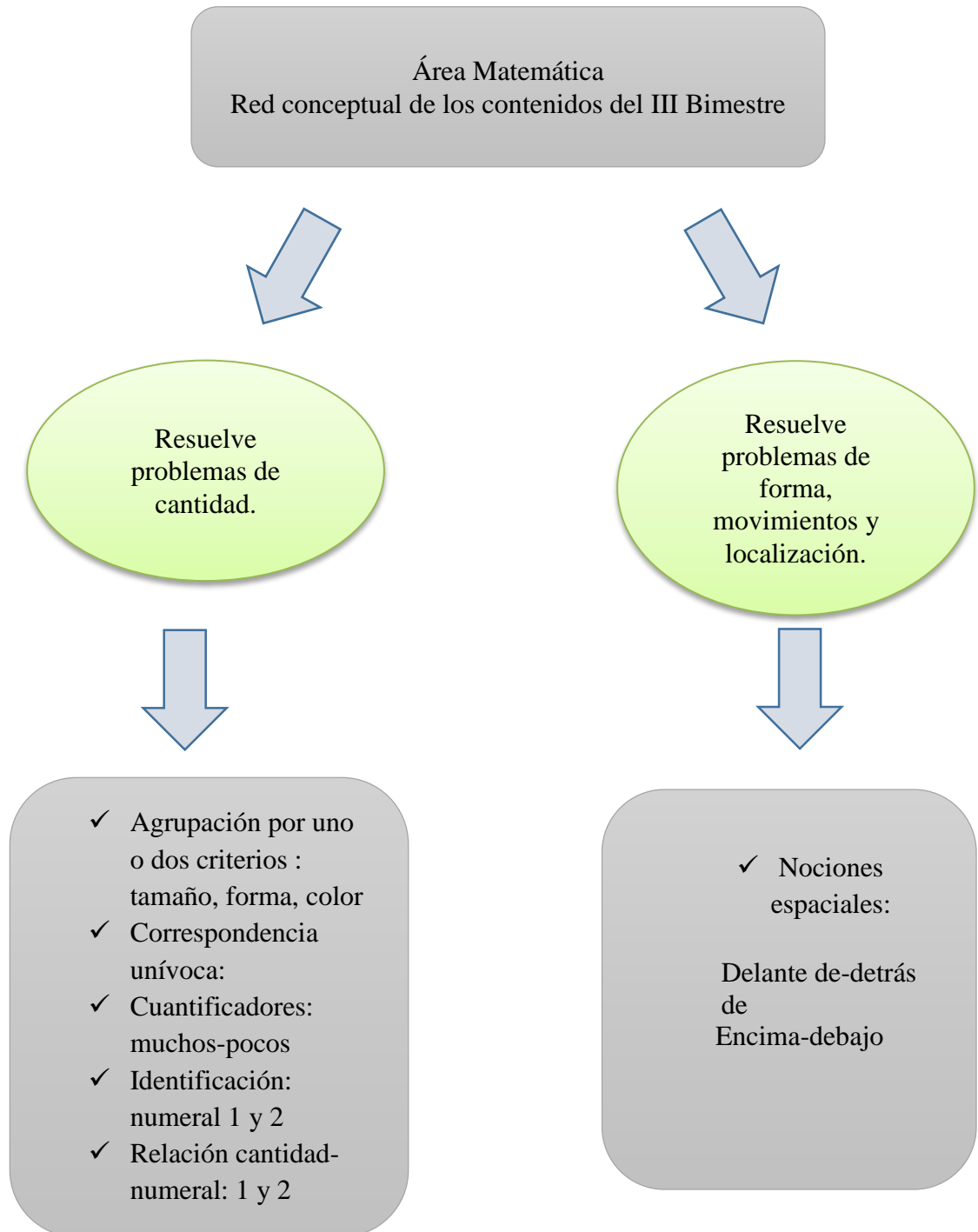
- Percibe las indicaciones para empezar a trabajar, recordándoles las normas del aula. Observan el carrito de cartón y el resto de materiales con el que se trabajará en la dinámica cantada.
- Identifica su ubicación siguiendo las indicaciones para mantener un orden y poder realizar la actividad. Se coloca la canción “En el auto de papá” (anexo 20.1) y a la vez recibe las indicaciones: Carlitos caminaba y se colocó delante del bus, mientras Sofía pasaba por detrás, etc.

- Muestra sentido de orientación al ubicarse delante o detrás de acuerdo a las indicaciones siguiendo con el ritmo de la música.

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al ubicarse delante de-detrás de en el juego “Yo me muevo así” donde uno de los compañeros dará las indicaciones y el resto realizará lo que su compañero mencione.
- Metacognición: ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendimos hoy?
- Transferencia: En casa, juega con tus padres a “Simón dice”, recordando lo trabajado hoy.

3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.1.2. Guía de aprendizaje para los estudiantes

GUÍA DE LAS ACTIVIDADES DE LA UNIDAD 1	
Nombres y apellidos: _____	Fecha: _____
Profesoras: Aliaga Olivos de Rosales, Carmen del Pilar Quispe Juarez, Jessica Linda Sotelo Meza, Silvia Adriana	
Área: Matemática Aula: 3 años	
Actividad 1	
<p>Agrupar elementos por color de acuerdo a los criterios establecidos mediante una actividad lúdica escuchando con atención.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe los pañuelos de color rojo y azul en una caja y dos ula - ulas de color rojo y azul en el centro del salón. - Identifica el color de los pañuelos y las ula – ulas, al responder las siguientes preguntas: ¿De qué color es este pañuelo? ¿De qué color es este ula – ula? - Selecciona el criterio de agrupación por color, según la indicación: Coloca los pañuelos en el ula – ula correspondiente de acuerdo al color. - Relaciona el color del pañuelo con el color del ula ula, con ayuda de la siguiente pregunta: ¿Dónde crees que debes poner el pañuelo azul/rojo? - Agrupar de acuerdo a las características: por color, todos los pañuelos, colocándolos dentro de cada ula – ula. 	
Actividad 2	
<p>Relacionar los elementos mediante la correspondencia unívoca con material concreto valorándose a sí mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe en su mesa de trabajo dos paneras. Una con siluetas de sillas y otra con siluetas de niños. - Identifica las siluetas de las sillas y los niños respondiendo a las preguntas: ¿Qué usamos en el patio para jugar? (las sillas) ¿Quiénes participaron en el juego (niños y niñas). - Relaciona cada silla con un niño como lo hicieron al momento de jugar en el patio, utilizando una lanita para realizar la correspondencia unívoca. 	
Actividad 3	
<p>Identificar el numeral uno a través de material concreto valorándose a sí mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe la imagen del numeral dibujado en una alfombra de papelógrafo colocado en el piso. - Reconoce que la imagen del numeral uno tiene una estructura al: caminar, saltar, gatear por las líneas siguiendo la direccionalidad. - Relaciona la imagen del numeral uno con objetos que pueden hallar en el salón, que tengan dicho numeral (juguetes, cuentos, libros, etc.) - Identifica al señalar y nombrar los objetos que tienen el numeral uno. 	

Actividad 4

Relacionar el numeral uno con la cantidad de elementos a través de un juego corporal escuchando con atención.

- **Percibe** la indicación para cumplir el reto de traer el objeto que se le mencionará para llevarlo al centro de la asamblea.
- **Identifica** la cantidad de objetos que debe traer, interpretando la expresión verbal “uno” o “un”. Por ejemplo: Trae un cuento, trae un juguete, trae una pelota, trae una lonchera, etc.
- **Relaciona** la cantidad con el numeral uno, expresando oralmente la respuesta a las preguntas: ¿Qué te tocó traer? ¿Cuántos has traído?

Actividad 5

Mostrar sentido de orientación al ubicarse delante de - detrás de a través de la coordinación corporal escuchando con atención.

- **Percibe** las indicaciones para realizar la dinámica cantada “Soy una serpiente”.
- **Identifica** la posición que tomará su cuerpo cuando se le indique que se coloque delante de o detrás de un compañero. Ejemplo: Rosa colócate delante de Fabio, José tu irás detrás de Gustavo, etc.
- **Muestra sentido de orientación** al ubicarse delante de o detrás de siguiendo las indicaciones para formar la fila y continuar con la dinámica.

Actividad 6

Agrupar el material concreto (bloques lógicos) por color (rojo, azul, verde y amarillo) a través de una actividad lúdica valorándose a sí mismo.

- **Percibe** globos y cajas de varios colores (verde, rojo, azul y amarillo) que se encuentran en el patio. Se le menciona que sus dueños son unos payasitos que están muy tristes porque sus globos se les han escapado y ellos quieren recuperarlos.
- **Identifica** el color de las cajas (de payasitos) y los globos al responder: ¿De qué colores son los globos? ¿De qué colores son las cajas de los payasitos? (el estudiante en forma espontánea señala y responde) ¿Dónde está el payasito que tiene la caja roja/la caja amarilla/la caja verde/la caja azul?
- **Selecciona** el criterio por color para agrupar los globos, según la indicación.
- **Relaciona** el color de la caja con el color del globo al momento de realizar la agrupación.
- **Agrupar** los globos por colores y los coloca en la caja que le corresponde.

Actividad 7

Relacionar los elementos según la correspondencia unívoca con apoyo de objetos a través de una actividad lúdica escuchando con atención

- **Percibe** las zanahorias de tela, un camino de cinta masking tape y los conejos de peluche.

- **Identifica** la relación que guardan los conejos con las zanahorias, a través de la pregunta: ¿Qué comen los conejos?
- **Relaciona** la zanahoria como el alimento del conejo de peluche, y lo lleva saltando por el camino de cinta masking tape.

Actividad 8

Identificar el numeral uno a través de material gráfico escuchando con atención.

- **Percibe** las cartillas de texturas elaborado de materiales no estructurados con la imagen del numeral uno. Por ejemplo: El numeral uno hecho con bajalenguas, plastilina, tapas, lana, etc. y materiales no estructurados como: cajas de fosforo, cajas de medicinas, vasos de plástico, etc., que tienen escrito el numeral uno y otros símbolos.
- **Reconoce** la forma del numeral uno palpando las texturas que le ofrecen las cartillas.
- **Relaciona** las cartillas de texturas con los materiales no estructurados que tengan escrito dicho numeral.
- **Identifica** el numeral uno al responder y señalar: ¿Qué objetos tienen escrito el numeral uno?

Actividad 9

Relacionar el numeral uno con su cantidad mediante un juego escuchando atentamente.

- **Percibe** las pelotas de colores esparcidas en el patio
- **Identifica** la cantidad que debe recoger al escuchar la indicación cuando se detenga el sonido de la pandereta. Por ejemplo: Recoge una pelota verde/una azul/una roja/ una amarilla.
- **Relaciona** la cantidad con el numeral uno al contar cuántas pelotas de cada color recogió.

Actividad 10

Mostrar sentido de orientación al ubicarse delante de - detrás de mediante la coordinación corporal valorándose a sí mismos.

- **Percibe** la indicación de escoger un objeto que más les guste del aula.
- **Identifica** la posición que tomará el objeto según la indicación que le mencionará su compañero para armar una fila. Por ejemplo: Juan, coloca el peluche detrás de la cartuchera; María, coloca la lonchera delante de la mochila, etc.
- **Muestra sentido de orientación** al expresar oralmente la posición del objeto respondiendo a las preguntas: ¿Qué está detrás de...? ¿Qué está delante de...?

Actividad 11

Agrupar según la forma geométrica (círculo y cuadrado) mediante una actividad lúdica valorándose a sí mismo.

- **Percibe** los bloques lógicos (círculos y cuadrados) y dos figuras geométricas grandes (círculo y cuadrado) hecha de cartulina puestas en la pizarra.
- **Identifica** las características de los bloques lógicos respondiendo: ¿Qué es?
- **Selecciona** el criterio de agrupación: por forma, a través de la pregunta: ¿Dónde podrías colocar los círculos? ¿Dónde podrías colocar los cuadrados?
- **Relaciona** las características de los bloques lógicos con las dos figuras geométricas grandes de la pizarra (círculo y cuadrado).
- **Agrupar** los bloques lógicos según su forma en el lugar que le corresponde.

Actividad 12

Relacionar los elementos según la correspondencia univoca con materiales estructurados valorándose a sí mismo.

- **Percibe** las mochilas que están en el centro del aula.
- **Identifica** la mochila que le pertenece a cada niño, señalando y describiendo
- **Relaciona** que la prenda de vestir que está en su mochila le pertenece, colocándola en el lugar correcto. Por ejemplo: Medias – pies; sombrero – cabeza; lentes – cara.

Actividad 13

Identificar el numeral uno a través de un circuito psicomotor valorándose a sí mismo.

- **Percibe** un camino hecho de papelógrafo colocado en el piso con dibujos y números.
- **Reconoce** que hay recuadros en dicho camino que tienen el numeral uno y otros que no.
- **Relaciona** sus saberes previos de la estructura del numeral uno con los que están en los recuadros.
- **Identifica** el numeral uno, pasando por todo el camino pisando solo los recuadros que tengan el numeral uno.

Actividad 14

Relacionar el numeral uno con su cantidad a través de material gráfico, escuchando atentamente.

- **Percibe** los materiales que hay en el patio para realizar un circuito.
- **Identifica** la cantidad de veces que realizará las acciones según las indicaciones: da un volantín, traslada un vaso en la bandeja, da un salto, escoge una pelota de la piscina y embócalo en el balde.
- **Relaciona** la cantidad de acciones con el numeral respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cuántos volantines te diste? ¿Cuántos vasos trasladaste? ¿Cuántos saltos diste? ¿Cuántas pelotas lanzaste?

Actividad 15

Mostrar sentido de orientación al ubicar quien va delante o detrás mediante el material gráfico escuchando con atención.

- **Percibe** los muñecos(as) favoritos de cada uno traídos con anticipación que se encuentran colocados en las mesas de trabajo.
- **Identifica** la ubicación que tomará su muñeco(a) colocándolo dentro de la fila siguiendo la indicación de que todos deben estar en orden, uno detrás de otro.
- **Muestra sentido de orientación** al colocar su muñeco(a) delante o detrás según el lugar que escoja, cerca de otro muñeco(a) que sea de su agrado. Responde: ¿dónde colocaste tu muñeco(a)? ¿Delante de quién está? ¿Y quién está detrás del tuyo?

Actividad 16

Agrupar los elementos según la forma mediante una actividad lúdica valorándose a sí mismo.

- **Percibe** el circuito motor y los bloques lógicos en una caja.
- **Identifica** las formas de los bloques lógicos y de las figuras que tienen las cajas forradas que está finalizando el circuito, señalándolas de forma espontánea.
- Selecciona las características de las cajas forradas (imagen de círculo y cuadrado).
- **Relaciona** la imagen de la canasta con la de las cajas, respondiendo a las preguntas: ¿Las figuras son iguales? ¿Cómo haremos para agruparlas? ¿Cuántos tipos de figuras hay en esta caja?
- **Agrupar** los bloques lógicos al pasar por el circuito y lo coloca en la caja correspondiente.

Actividad 17

Relacionar los elementos según la correspondencia unívoca mediante una actividad lúdica escuchando atentamente.

- **Percibe** los utensilios en el sector cocina, como: tetera, cuchara, plato, vaso, taza, cucharón. Y además observa tres ositos de peluche sentados en las sillas del mismo sector.
- **Identifica** que a cada oso le corresponde un plato y una cuchara, al responder las preguntas de la maestra: esta mañana nos han venido a visitar 3 ositos y están con mucho apetito que les parece si le invitamos una deliciosa ensalada de frutas ¿cuántos osos han venido? ¿Cuántos platos necesitan nuestros invitados? ¿Qué se necesita para poder servir una ensalada de frutas? (ver anexo 1)
- **Relaciona** que cada oso, necesita un plato y un tenedor, siguiendo la indicación de la maestra.

Actividad 18

Identificar el numeral uno mediante el uso de material concreto escuchando atentamente

- **Percibe** las diversas prendas de vestir que hay en el centro de la asamblea.
- **Reconoce** que algunas prendas tiene escrito el numeral uno.
- **Relaciona** el numeral uno, evocando la estructura del número.
- **Identifica** el numeral uno seleccionando las prendas de vestir que tienen dicho número.

Actividad 19

Relacionar el numeral uno con su cantidad a través de material gráfico, escuchando atentamente.

- **Percibe** el papelógrafo con imágenes de un sol, dos globos, una nube, dos pajaritos, una pelota, dos caramelos, un perro, dos gatos.
- **Identifica** la cantidad del numeral uno al señalar las imágenes que tienen un solo elemento.
- **Relaciona** el numeral uno con su cantidad al encerrar con plumón grueso las imágenes que tengan un solo elemento.

Actividad 20

Mostrar sentido de orientación al ubicarse delante de-detrás de a través de la coordinación motora valorándose a sí mismo.

- **Percibe** las indicaciones para empezar a trabajar, recordándoles las normas del aula. Observan el carrito de cartón y el resto de materiales con el que se trabajará en la dinámica cantada
- **Identifica** su ubicación siguiendo las indicaciones para mantener un orden y poder realizar la actividad. Se coloca la canción y a la vez recibe las indicaciones: Y Carlitos caminaba y se colocó delante del bus-mientras Sofía pasaba por detrás, etc.
- **Muestra sentido de orientación** al ubicarse delante o detrás de acuerdo a las indicaciones siguiendo con el ritmo de la música.

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

FICHA DE APLICACIÓN
Actividad N° 14

Capacidad: Comprensión

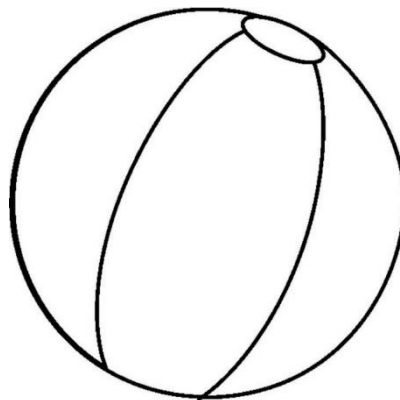
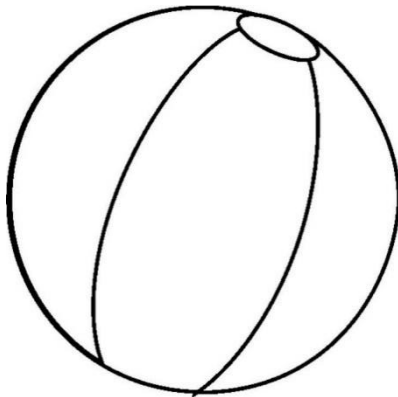
Destreza: Relacionar

Nombre: _____

Fecha: _____

Aula: _____

Profesora: _____



☺ Relaciona el numeral uno con su cantidad al colorear una pelota.

FICHA DE APLICACIÓN**ACTIVIDAD N° 15**

Capacidad: Orientación
espacio-temporal

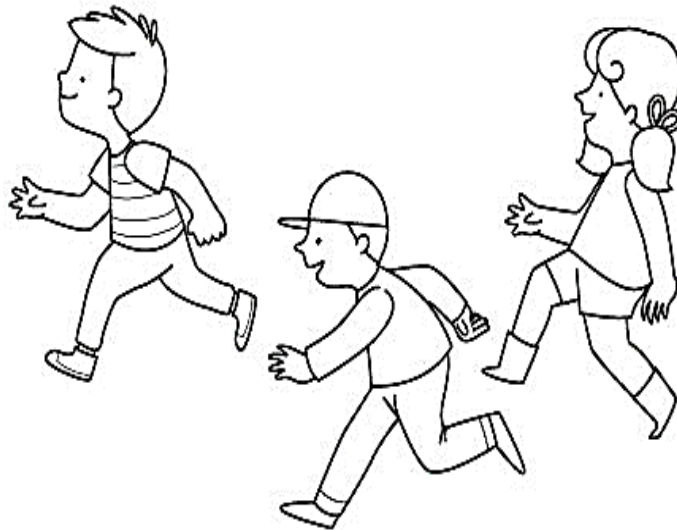
Destreza: Mostrar sentido de
orientación

Nombre: _____

Fecha: _____

Aula: _____

Profesora: _____



<https://bit.ly/2SKIPpD>

☺ Muestra sentido de orientación encerrando con un plumón al niño que va delante y marca con una X a quién se quedó atrás.

FICHA DE APLICACIÓN
Actividad N° 19

Capacidad: Comprensión

Destreza: Relacionar

Nombre: _____

Fecha: _____

Aula: _____

Profesora: _____



☺ Relaciona el numeral uno con su cantidad, al encerrar con plumón grueso un gato.

3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad

EVALUACIÓN DE INICIO I – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1
Nombre:

Capacidad: Comprensión	Destreza: Agrupar
Agrupa de acuerdo al criterio de forma los granos comestibles: pallares y frijoles, colocándolos en distintas latas.	

MATRIZ DE EVALUACIÓN Y SUS INDICADORES DE LOGRO	
Agrupa todos los granos, según el criterio: forma, a través de una actividad lúdica.	A
Agrupa algunos granos, según el criterio: forma, a través de una actividad lúdica.	B
Agrupa uno o ningún grano según el criterio: forma, a través de una actividad lúdica.	C

3.2.2. Unidad de aprendizaje 2 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2		
<p>1. Institución educativa N° 87 “Los Próceres” . 2. Nivel: Inicial 3. Grado: 3 años 4. Sección/es: 5. Área: Matemática 5. Título Unidad: Conociendo los números 6. Temporización: 7. Profesor(a): Aliaga Olivos de Rosales, Carmen; Quispe Juarez, Jessica y Sotelo Meza, Adriana.</p>		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<p>III BIMESTRE</p> <p>Resuelve problemas de cantidad Agrupación: - Por tamaño - Por dos criterio - Relacionar: cuantificadores muchos – pocos</p> <p>Identificación del numeral 2 Relación cantidad – numeral 2</p> <p>Resuelve problemas de forma, movimientos y localización: Mostrar sentido de orientación: Noción espacial encima - debajo</p>		<p>Agrupación por tamaño los material concreto a través de una actividad lúdica valorándose a sí mismo, Agrupación por dos criterios: color y tamaño a través de material concreto escuchando con atención. Agrupación por dos criterios: forma y tamaño a través de material gráfico escuchando atentamente. Relación la noción de cantidad: muchos-pocos mediante el uso de material gráfico escuchando con atención. Relación la noción de cantidad :muchos-pocos mediante el uso de material concreto escuchando con atención Identificación del numeral dos a través de la expresión corporal escuchando con atención. Identificación del numeral dos mediante la coordinación viso motriz valorándose así mismo. Identificación del numeral dos a través de la coordinación motora gruesa demostrando valoración de uno mismo. Identificación del numeral dos a través de la expresión gráfico plástico mostrando valorándose a sí mismo. Relación la cantidad con el número dos a través de la manipulación del material concreto escuchando atentamente Relación la cantidad con el numeral dos a través de la manipulación de material no estructurado valorándose a sí mismo. Relación la cantidad con el numeral dos a través de la coordinación viso motriz escuchando atentamente. Muestra sentido de orientación al ubicarse encima – debajo mediante la coordinación motora gruesa valorándose a sí mismo. Muestra sentido de orientación al ubicarse encima – debajo a través del juego corporal valorándose a sí mismo. Muestra sentido de orientación al ubicar encima – debajo a través de material concreto escuchando atentamente Muestra sentido de orientación al ubicar encima – debajo mediante material gráfico escuchando atentamente.</p>
CAPACIDADES-DESTREZAS	FINES	VALORES-ACTITUDES
<p>CAPACIDAD: COMPRENSIÓN Destrezas - Agrupar - Relacionar - Identificar</p> <p>CAPACIDAD: ORIENTACIÓN ESPACIO TEMPORAL Destreza: - Mostrar sentido de orientación</p>		<p>Valor: RESPONSABILIDAD: Actitud: Ser puntual Valor: RESPETO Actitud: Escuchar con atención Valor: SOLIDARIDAD Actitud: Demostrar valoración de uno mismo.</p>

**ACTIVIDADES = ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DISEÑADAS POR EL
DOCENTE**

(Destreza + contenido + técnica metodológica + actitud)

Actividad 1 (45min.)

Agrupar objetos por tamaño a través de una actividad lúdica valorándose a sí mismo,

Inicio:

- Baila al ritmo de la canción: “grande-pequeño” de los pimpollos
<https://bit.ly/1PdL0sE> (tv Perú), mientras observa que hay una pelota grande y una pelota pequeña, luego responde a las siguientes preguntas: ¿Qué tengo en mis manos? ¿Cómo son las pelotas? ¿Qué palabras se repite en la canción? ¿Las pelotas son iguales?

Proceso:

- Percibe las pelotas, unas grandes y otras pequeñas dispersas en el patio.
- Identifica los tamaños de las pelotas, al responder: ¿De qué tamaño serán estas pelotas?
- Selecciona el criterio de agrupación, las pelotas grandes las coloca en una caja roja y las pelotas pequeñas en la caja azul, al escuchar la canción grande - pequeño, empieza a agruparlas.
- Relaciona las características de los objetos que hay en el aula con los tamaños trabajados : grande-pequeño, luego las señala(mochilas de ruedas grandes y mochilas de tela pequeña, loncheras de plástico grandes-loncheras de tela pequeñas,, juguetes de distintos sectores)
Respondiendo así a las preguntas de la maestra: ¿hay objetos grandes en el aula? ¿Puedes señalarlos? De forma espontánea.
- Agrupa los objetos que observa en el aula teniendo en cuenta, el tamaño: grande-pequeño. Todos los objetos grandes en una caja roja y todos los objetos pequeños en una caja azul.

Salida:

- Evaluación: Agrupa la colección de objetos según el tamaño (grande – pequeño) colocándolos en la ula ula correspondiente.
- Meta cognición: Responde algunas preguntas: ¿Qué tema trabajaste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad al escoger un elemento de la maleta mágica? ¿Fue fácil? ¿Por qué?
- Transferencia: En el recreo selecciona un objeto que sea grande y otro que se pequeño, luego muéstrale a tu compañero.

Actividad 2 (45min.)

Relacionar la noción de cantidad: muchos-pocos mediante el uso de material gráfico escuchando con atención.

Inicio:

- Escucha la canción: Como está el clima <https://bit.ly/2DomIvg> (la maestra muestra distintos baja lenguas de sol , lluvia y nube)
- ¿Qué prendas de vestir usas en verano? ¿Has ido a la playa este verano? ¿Qué prendas de vestir usas en invierno?
- ¿Cuántas prendas usamos en verano y en invierno?

Proceso:

- Percibe las dos imágenes, el sol y la lluvia en baja lenguas (sentados en asamblea el sol y la lluvia se presentan, saludando alegremente) y el bolso gigante de la maestra.
- Identifica las características de las prendas de vestir que trajeron desde casa., ropa de verano y de invierno (polos ,bivirís ,camisa, short, faldas ,vestido ,chompa, casaca, pantalón)
- Relaciona las prendas de vestir de verano con el baja lengua del sol y las prendas de vestir de invierno con la baja lengua de la lluvia. (en dos telas blancas que estarán en el piso) tiene que agrupar todas las prendas de verano y de invierno con la imagen correcta. Esta actividad se realiza de forma grupal .Luego responde a las preguntas: ¿Hay más ropa de verano o de invierno?

**Salida:**

- Evaluación :Relaciona la noción de cantidad: muchos-pocos, marcando el ula ula que tiene muchos polos y encerrando el ula ula que tiene pocos polos a través de una hoja de aplicación
- Meta cognición: ¿Qué has aprendido? ¿Cómo aprendiste? ¿Te fue fácil? ¿Por qué?

- Transferencia: En casa, realiza la misma actividad agrupando prendas de verano y de invierno.

Actividad 3 (45min.)

Identificar el numeral dos a través de la expresión corporal escuchando con atención.

Inicio:

- Forma un círculo en el patio y en el centro se les presenta la silueta del numeral dos (anexo 3.1) Al ritmo de la música “congelados” uno por uno irán pasando por encima del número. ¿Qué fue lo que hicimos? ¿Les gustó la actividad? ¿Alguno conoce el símbolo por el que pasamos? ¿Lo has visto antes? ¿Dónde?

Proceso:

- Percibe las indicaciones en la que se les pide que formen dos filas. Al frente de cada fila hallarán la silueta del numeral dos.
- Reconoce la direccionalidad del numeral dos observando detenidamente su forma e irán saltando en un pie hasta llegar a dicho numeral para luego repasar con su dedo por encima del mismo.
- Relaciona la estructura del numeral dos en las imágenes pegadas en la pared y responde: ¿El dibujo del numeral dos es igual al que aparece en las imágenes? ¿Son diferentes?
- Identifica el numeral dos en las diversas cartillas que se le presenta con diferentes numerales.

Salida:

- Evaluación: Identifica el numeral 2 al formarlo con su cuerpo en grupos de tres o cuatro (utilizando la silueta).
- Metacognición: ¿Qué partes de mi cuerpo he utilizado hoy? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo has superado esa dificultad? ¿Qué has aprendido?
- Transferencia: En casa con ayuda de tus padres forma el número dos utilizando piedritas.

Actividad 4 (45min.)

Relacionar la cantidad con el numeral dos a través de la manipulación del material concreto mostrando constancia en el trabajo.

Inicio:

- Se presenta un sobre cerrado y en grupos de 4 o 5 deberán armar un rompecabezas de 10 piezas. Cada rompecabezas tendrá la imagen de un niño jugando con dos

objetos. Las imágenes con diferentes. ¿Qué imagen descubriste? ¿Qué observas?
¿Con cuántos objetos juega el niño? ¿Todos los rompecabezas son iguales?

Proceso:

- Percibe los materiales que se colocan en el suelo, dos de cada uno (pelotas, títeres, botellas, conos, troncos, muñecas). Caminan libremente por el espacio indicado.
- Identifica los que más sean de su agrado para manipularlo cuando pare la música. Cada uno deberá elegir solo uno. Luego tendrán que juntarse los que tienen el mismo material. Responden: ¿Qué tienes en tus manos? ¿Por qué lo elegiste? Se repite la dinámica dos a tres veces.
- Relaciona la cantidad de objetos que tienen en pareja con su numeral y responde: ¿Cuántos objetos tienen entre los dos?

Salida:

- Evaluación: Relaciona la cantidad con el numeral dos al pegar en la pizarra la imagen que escogió y menciona cuántos hay.
- Metacognición: ¿Te gustó la actividad? ¿Cuántos objetos iguales habían? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo la solucionaste? ¿Qué has aprendido?
- Transferencia: En casa coméntale a tu familia sobre lo trabajado hoy en clase y lo que más te gustó.

Actividad 5 (45min.)

Mostrar sentido de orientación al ubicarse encima – debajo mediante movimientos corporales valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Observa la sábana blanca y juega a las escondidas con “Papo”, quien es un amigo imaginario que vienen a visitarlo. Entonces cuando se le diga: “Ahí vienen Papo”, se esconderá debajo de la sábana y cuando digan “Ya se fue Papo” se coloca encima de la sábana y así la cantidad de veces que sea crea conveniente y responde las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el amigo que vino a visitarte? ¿Qué hiciste cuando vino Papo? ¿Qué hiciste cuando se fue Papo? ¿Qué otros objetos puedes utilizar para esconderte?

Proceso:

- Percibe los módulos de psicomotricidad puestos en el patio formando un circuito.
- Identifica la posición que tomará su cuerpo para realizar todo el circuito a partir de las indicaciones.

- Muestra sentido de orientación al caminar con equilibrio por encima de los puentes y pasar gateando por debajo de los arcos (anexo 5.1)

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al posicionar su cuerpo encima o debajo de una colchoneta según la indicación y respondiendo la siguiente pregunta: ¿Dónde estás?
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para realizar el circuito según las indicaciones?
- Transferencia: En el recreo, arman un nuevo circuito utilizando los puentes y arcos y juega con tus compañeros.

Actividad 6 (45min.)

Agrupar los elementos por tamaño mediante la manipulación de material concreto valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Observa dos peluches de oso; uno grande y el otro pequeño. Lo coloca en medio de la manta y sostendrá uno de los bordes para sacudirlo al ritmo de la pandereta y responde las siguientes preguntas: ¿Quiénes han venido de visita? ¿Son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Habrá otros juguetes grandes y pequeños?

Proceso:

- Percibe las cajas grandes y pequeñas de fósforos (sin cerillos) esparcidas por el patio.
- Identifica la diferencia de tamaños de las cajas de fósforos a partir de un ejemplo que se le muestra y menciona.
- Selecciona el criterio grande – pequeño para agrupar.
- Relaciona el tamaño de las cajas de fósforo con el tamaño de los aros según el criterio para agrupar.
- Agrupa las cajas de fosforo pequeñas poniéndolas dentro del aro pequeño y las cajas de fosforo grande dentro del aro grande (anexo 6.1).

Salida:

- Evaluación: Agrupa por tamaños según el criterio grande – pequeño los bloques lógicos.

- Metacognición: ¿Qué has aprendido? ¿Tuviste alguna dificultad para agrupar las cajas de fósforo según el tamaño grande - pequeño? ¿Pudiste relacionar el tamaño de las cajas de fósforo con el de los aros? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: En el recreo, busca elementos de la naturaleza y agrúpalos según el criterio grande – pequeño.

Actividad 7 (45min.)

Relacionar la noción de cantidad mucho – pocos mediante la manipulación de material concreto escuchando con atención.

Inicio:

- Escucha la canción: -“La gallina turuleca” – Tatiana <https://bit.ly/2TKF1Ca>
¿Quién ha visitado la granja en las vacaciones? ¿Qué animales viste? ¿Qué sonido emite la gallina? ¿Cuál es el nombre de la gallinita? ¿Cómo hace la vaca? ¿Qué cantidad de huevos tenía la gallina turuleca?

Proceso:

- Percibe los elementos (huevos de plástico) que están escondidos en sectores distintos (cocina y tienda). Y a la gallina pintadita con el gallo Coroco que están pegados en la pizarra.
- Identifica los elementos de relación, señalando el sector, en donde hay muchos huevos y pocos huevos en el sector juguetería, mediante la pregunta de la maestra ¿cuantos huevos encontraron en el sector cocina? ¿y en el sector tienda?
- Relaciona la relación: muchos-pocos, colocando muchos huevos en la cesta de la gallina pintadita y pocos huevos en la cesta del gallo Coroco según la indicación.

Salida:

- Evaluación: Relaciona la noción de cantidad muchos-pocos colocando los fideos en distintos recipientes. En una lata colocará muchos fideos y en otra pocos fideos.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido? ¿De qué manera agrupaste los huevos? ¿Qué animalito de la granja tenía más huevos? ¿Qué animalito tenía menos huevos?
- Transferencia: En el recreo agrupa muchos chapitas rojas en un taper y pocos chapitas amarillos en otro taper.

Actividad 8 (45min.)

Identificar el numeral dos a través de material concreto valorándose así mismo.

Inicio:

- Escucha el diálogo de dos títeres sobre “Las dos hormiguitas” (anexo 8.1) y responde a las siguientes preguntas: ¿Les gustó la historia? ¿De qué trataba? ¿Qué parte te gustó más? ¿Cuántas hormiguitas había en la historia? ¿Conoces el número dos?

Proceso:

- Percibe la silueta del número dos en la pizarra y responden: ¿Qué número es?
- Reconoce la forma del número dos y los materiales que se les presenta: tizas de colores y una cartulina negra A3 en la que encontrarán dibujado el número dos y ellos deberán repasarlo con sus tizas.
- Relaciona el número dos de la pizarra con el de sus cartulinas y luego se les pide que lo tracen en el aire con un dedo.

Salida:

- Evaluación: Identifica el numeral dos modelándolo con plastilina y formándolo según su correcta direccionalidad
- Metacognición: ¿Qué actividades realizamos? ¿Cuál les gustó más? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué he aprendido hoy?
- Transferencia: En el recreo con ayuda de cintas de colores juegan a formar el número dos en el aire.

Actividad 9 (45min.)

Relacionar la cantidad con el numeral dos a través de la manipulación de objetos mostrando constancia en el trabajo.

Inicio:

- Baila al ritmo de la canción “Cabeza, hombros rodillas pies” (anexo 9.1) y responde las siguientes preguntas: ¿De qué hablaba la canción? ¿Qué partes de tu cuerpo mencionaba? ¿Cuántas piernas tienes? ¿Y cuántas manos tienes? ¿Cuántos ojos tiene tu compañero de al lado?

Proceso:

- Percibe las indicaciones para trabajar dentro del aula recordando los acuerdos.
- Identifica las imágenes que se les muestra en unas tarjetas las cuales algunas tienen dibujos de un objeto y otras con dos objetos.

- Relaciona las cantidades que observan en las tarjetas, las cuales estarán pegadas en diversos lugares del aula. Se moverán al ritmo de la pandereta y a una orden corren y tocan las tarjetas que tengan el dibujo de un objeto y luego de dos objetos.

Salida:

- Evaluación: Relaciona la cantidad con el numeral dos siguiendo las indicaciones para buscar y escoger dos objetos que más le guste de su aula.
- Metacognición: ¿Qué te pareció la actividad? ¿Qué parte te gustó más? ¿Qué he aprendido hoy?
- Transferencia: En el recreo juega con un compañero a lanzarse dos pelotas a la vez.

Actividad 10 (45min.)

Mostrar sentido de orientación al ubicarse encima – debajo a través un juego corporal valorándose a sí mismo.

Inicio:

- Recibe un pañuelo. Baila y mueve el pañuelo al ritmo de la música “Marcha turca” – Mozart y al escuchar la indicación, se colorará el pañuelo encima de la cabeza, debajo de los pies, encima de las manos, variando los movimientos y responde las siguientes preguntas: ¿Con qué objeto has trabajado? ¿En qué parte de tu cuerpo has colocado el pañuelo? ¿Qué palabras has escuchado para saber dónde poner el pañuelo?

Proceso:

- Percibe los objetos esparcidos en el patio, como: una mesa, una silla, un arco, un puente, un columpio y un dado con imágenes de posiciones puestas en cada cara.
- Identifica la posición que tomará su cuerpo con el objeto según lo que le indique el dado luego de lanzarlo (anexo 10.1).
- Muestra sentido de orientación al ubicarse según la imagen de la cartilla que le tocó al lanzar el dado.

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al ubicarse encima – debajo según la indicación del juego “Simón dice...” y responde a la pregunta: ¿Dónde estás?
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para identificar lo que se te mencionaba en la cartilla cuando lanzaste el dado? ¿Cómo

lo solucionaste? ¿Te fue difícil ubicarte encima o debajo según la indicación del juego “Simón dice...?”

- Transferencia: En casa juega a esconderte debajo de la cama y encima de la cama.

Actividad 11 (45min.)

Agrupar los elementos por color y tamaño a través de material concreto escuchando con atención.

Inicio:

- Cada uno recibe botellitas grandes o pequeñas (intercaladas) forradas de diferentes colores. Se realiza la dinámica “El rey manda” y deberán seguir las indicaciones, ej.: los que tengan botellas grandes saltan, los que tengan botellas chicas de color amarillo gatean, etc., y responde a las siguientes preguntas ¿Te gustó la dinámica? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste? ¿Qué movimientos realizaste?
¿Todos tus compañeros tienen botellas del mismo tamaño? ¿Todos tienen botellas del mismo color?

Proceso:

- Percibe los materiales del aula que le presenta en la alfombra.
- Identifica las tapas de colores y sus características más resaltantes. Se le indica que busque la manera de cómo podría agruparlas.
- Selecciona el criterio de clasificación observando los tamaños y colores de las tapas dialogando con sus compañeros. Trabajarán en grupos de cuatro o cinco.
- Relaciona las características similares de las tapas con los criterios seleccionados
- Agrupa las tapas por dos criterios: color y tamaño y expresa oralmente su clasificación.

Salida:

- Evaluación: Agrupa los bloques lógicos, teniendo en cuenta los criterios de clasificación: color y tamaño.
- Metacognición: ¿Cómo te sentiste? ¿Qué parte te gustó más? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Qué aprendiste hoy?
- Transferencia: En el recreo juega con sus compañeros a agrupar las latas de colores según los criterios trabajados en clase.

Actividad 12 (45min.)

Relacionar la noción de cantidad muchos-pocos mediante el uso de material concreto escuchando con atención

Inicio:

- Escucha el cuento: el conejo saltarín, de Miss Rossi, narra la historia de dos conejos muy traviosos: Alejo y Pompón que salta muchas veces todos los días y comen pocas zanahorias en todo el día y responde a las siguientes preguntas: ¿Cuál es el nombre del conejito? ¿Qué actividad realiza todo el día? ¿Será bueno comer zanahorias?
- ¿Cuántas veces salto el conejo saltarín? ¿Cuántas veces comió zanahorias?

Proceso:

- Percibe las zanahorias de tela y tomates en dos canastas distintas, que están en el huerto del granjero (papelote pintado con temperas simulando el huerto) además percibe cerca a la imagen vinchas de conejos.
- Identifica los elementos de relación, la cantidad de zanahorias que hay en el huerto mencionando la palabra; hay muchas zanahorias y pocos tomates respondiendo así a la pregunta de la maestra: ¿Cuántas zanahorias hay en el huerto? ¿Cuántos tomates?
- Relaciona, la noción de cantidad; muchos-pocos en el circuito motor : “salten conejitos salten”, se le colocara vinchas de conejo y tendrá que llegar hasta el huerto del granjero dando muchos brincos dentro de los aros pequeños , para así poder recolectar muchas zanahorias y pocos tomates .Donde habrá dos hileras de aros, la hilera más larga para colocar tomates y la más corta para colocar zanahorias.(Canasta roja coloca las zanahorias y en la canasta azul coloca los tomates) Realiza el circuito motor escuchando la canción: Saltan , saltan los conejitos- <https://bit.ly/2E4hZ3q>

Salida:

- Evaluación: Relaciona la noción de cantidad muchos-pocos al colocarse manchas en el cuerpo según la indicación de la maestra. Por ejemplo: muchas manchas marrones, pocas, manchas negras, etc).
- Meta cognición: ¿Qué aprendiste? ¿Qué noción de cantidad has trabajado? ¿Fue fácil? ¿Cuál actividad fue de tu agrado?
- Transferencia: En casa dialoga con tus familiares lo que más te agradó de la clase de noción de cantidad: muchos-pocos.

Actividad 13 (45min.)

Identificar el numeral dos a través de un juego lúdico demostrando valoración de uno mismo.

Inicio:

- Cada uno cubre las palmas de sus manos con témperas y luego se les indica que la estampen sobre la cartulina. ¿Qué colores utilizaste? ¿te gustó la actividad? ¿Cómo te sentiste? ¿Cuántas huellas de tus manos pusiste en la cartulina? ¿Conoces ese numeral?

Proceso:

- Percibe las indicaciones en la que se les pide que se formen en grupos y se les muestra la figura del numeral dos. Responde: ¿Qué número es?
- Reconoce el numeral dos trazado en el papelógrafo y lo repasa con su dedo.
- Relaciona sus saberes previos con la estructura del numeral dos y lo ubica dentro del aula.
- Identifica el número dos al decorarlo con retazos de papel periódico

Salida:

- Evaluación: Identifica el numeral dos buscando dentro de la piscina de pelotas que tengan dicho numeral.
- Metacognición: ¿Cómo te sentiste hoy? ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste? ¿Qué has aprendido hoy?
- Transferencia: En el recreo traza con tus compañeros en la pizarra los numerales uno y dos.

Actividad 14 (45min.)

Relacionar la cantidad con el numeral dos a través de la manipulación de diversos materiales escuchando con atención.

Inicio:

- Cada uno recibe dos globos inflados del mismo color y se le indica que dentro de él con ayuda de un plumón indeleble realicen un dibujo. ¿Cómo te sentiste? ¿Qué dibujaste?
¿Cuántos dibujos realizaste? ¿Cuántos globos tienes? ¿Conoces el numeral?

Proceso:

- Percibe las indicaciones para trabajar en el patio recordando las normas.

- Identifica los materiales que se coloca en el piso. Se presenta varias cajas que estarán enumeradas, dentro de ellas llevarán diversos materiales. En cada caja hallarán solo dos pelotas.
- Relaciona la cantidad de pelotas que encontraron en cada caja y de manera espontánea realizan el conteo

Salida:

- Evaluación: Relaciona la cantidad con el numeral dos contando las pelotas que encuentra en cada caja.
- Metacognición: ¿Cómo te sentiste? ¿Cuántas pelotas encontraste en cada caja? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo la solucionaste? ¿Qué has aprendido?
- Transferencia: En el recreo juega a encestar la pelota contando solo dos oportunidades por niño(a).

Actividad 15 (45min.)

Mostrar sentido de orientación al ubicar encima – debajo a través de material concreto escuchando atentamente

Inicio:

- Forma pareja y con mucho cuidado realiza el juego de “vaqueros y caballitos”, trasladándose libremente por todo el patio y cambiando de turno al sonar las claves (instrumento musical) y responde a las siguientes preguntas: ¿Qué has jugado? ¿Hiciste de caballito o vaquero?, cuando hiciste de caballito ¿Te pusiste encima o debajo de tu compañero?, cuando hiciste de vaquero ¿Te pusiste encima o debajo de tu compañero? ¿Qué objetos del salón puedes usar para ubicarte encima y debajo?

Proceso:

- Percibe los útiles escolares que hay dentro del baúl, las tarjetas puestas boca abajo en el centro de la asamblea y la mesa puesta en un lateral.
- Identifica la indicación que menciona la tarjeta, expresando oralmente lo que interpreta (“lee”) de ella a través de la pregunta ¿Qué dice la tarjeta que tienes que hacer? (anexo 15.1).
- Muestra sentido de orientación al ubicar el objeto encima o debajo de la mesa según la tarjeta.

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al ubicar encima – debajo un objeto de su elección según la indicación.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido hoy? ¿Tuviste alguna dificultad para ubicar el objeto que escogiste? ¿Qué hiciste para solucionar ese problema?
- Transferencia: En casa, observa y nombra los objetos que están encima de la mesa y qué objetos hay debajo de la cama.

Actividad 16 (45min.)

Agrupar elementos por dos criterios: forma y tamaño a través de material gráfico escuchando atentamente.

Inicio:

- Observa la lámina de la noche estrellada (anexo 16.1) y responde las siguientes preguntas: ¿Qué ves? ¿Todas las estrellas son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Cuáles son diferentes? ¿Cómo podrías agrupar estas estrellas?

Proceso:

- Percibe los bloques lógicos esparcidos en el centro de la asamblea.
- Identifica la forma geométrica cuadrado y triángulo, así como los tamaños grande y pequeño, evocando sus saberes previos a través de las preguntas: ¿Qué forma tiene? ¿De qué tamaño es?
- Selecciona los criterios para agrupar: por forma y tamaño, mediante la pregunta: ¿Cómo podrías agrupar estas figuras geométricas?
- Relaciona las características similares entre los cuadrados pequeños y los cuadrados grandes y los triángulos grandes y triángulo pequeños.
- Agrupa por dos criterios forma y tamaño los cuadrados y triángulos.

Salida:

- Evaluación: Agrupa por dos criterios forma y tamaño al pegar los círculos y cuadrados en el conjunto que corresponde, en su ficha de aplicación.
- Metacognición: ¿Qué has aprendido? ¿Tuviste alguna dificultad para agrupar los cuadrados según la forma y el tamaño? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: En casa, agrupa los polos de mamá, papá y tuyos.

Actividad 17 (45min.)

Relacionar la noción de cantidad muchos – poco mediante una actividad lúdica escuchando con atención.

Inicio:

- Realiza la dinámica; soy una serpiente (Grupo encanto <https://bit.ly/2xTuZGW>) donde todos los niños pasan por debajo de la maestra formando una fila, luego realizan movimientos ondulados al ritmo de la canción y responde algunas preguntas: ¿A qué animal imitamos? ¿Conoces otro animal que se arrastre? ¿De qué color es la serpiente? ¿Cómo es la piel de la serpiente? ¿Cómo son sus movimientos? Al principio de la canción ¿Cuántas personas había frente a ustedes? Al acabar la canción, ¿cuántos éramos los que formamos la cola de la serpiente?

Proceso:

- Percibe la serpiente y el sapo, en dos juegos de lanza pelotas (imagen de cada reptil en cajas de distintos colores) y una piscina de pelotas de plástico pequeñas.



- Identifica elementos de relación, lanzando pelotas dentro de la boca de cada reptil según la indicación de la maestra.
- Relaciona la cantidad: muchos-pocos colocando muchas pelotas en la caja de la serpiente y pocas pelotas en la caja azul con imagen de sapito. (siguiendo la indicación de la maestra al escuchar la canción, los niños corren hacia la piscina seleccionando una pelota y lanzando en el lugar correcto.), colocando muchas pelotas rojas en la caja de la serpiente y pocas pelotas azules en la caja del sapito.

Salida:

- Evaluación: Relaciona la cantidad: muchos-pocos pegando muchas lijas en el cuerpo de la serpiente y pocas bolitas de papel en la misma, en su ficha de aplicación (anexo 17.1)
- Metacognición: ¿Qué cuantificador has trabajado?, ¿Cuál fue la parte favorita de la actividad? ¿Fue fácil? ¿Por qué?

- Transferencia: En el recreo recuerda la noción de cantidad muchos-pocos al realizar la dinámica, Elmo dice: saltemos muchas veces, manden muchos besos volados, muchas vueltas, den muchos abrazos, etc.(Siguiendo la indicación del títere Elmo y de la maestra)

Actividad 18 (45min.)

Identificar el numeral dos a través de un juego lúdico mostrando constancia en el trabajo.

Inicio:

- En el patio se les indica que formen parejas y se les entregará un sobre el cual contendrá un rompecabezas con la imagen del número dos. Luego responden: ¿Qué descubriste? ¿Te fue fácil armarlo? ¿Conoces la imagen? ¿Qué representa? ¿Lo has visto en algún rincón del aula?

Proceso:

- Percibe la silueta del numeral dos que se entregará por grupos de tres o cuatro.
- Reconoce los materiales que se les entregará para que puedan formar con ellos el numeral encima de la silueta(gemas, ganchos, cubos)
- Relaciona el numeral dos con sus saberes previos y dialoga con sus compañeros sobre la actividad que están realizando.
- Señala el numeral formado y lo menciona ante sus compañeros reconociéndolo como tal.

Salida:

- Evaluación: Identifica el numeral dos al buscar las cartillas que contendrán dicho numeral y pegándolos en la pizarra.
- Metacognición: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Se te hizo difícil lograrlo?
- Transferencia: En el recreo busca en las revistas todos los numerales dos que encuentres.

Actividad 19 (45min.)

Relacionar la cantidad con el numeral dos a través de material gráfico valorándose así mismo.

Inicio:

- Recibe dos cintas de diferentes colores y se les invita a bailar al ritmo de una canción, creando diversos movimientos con la cinta. ¿Te gustó la canción? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste? ¿Qué movimientos creaste? ¿Todos

tus compañeros tienen la misma cantidad de cinta que tú? ¿Con cuántas cintas bailaste?

Proceso:

- Percibe las cartillas que se le presenta sobre diversas imágenes las cuales tendrán en la parte inferior diversos numerales.
- Identifica la cantidad de objetos que hay en la cartilla y realiza el conteo.
- Relaciona la cantidad de objetos con el numeral correspondiente colocando un gancho en dicho numeral.

Salida:

- Evaluación: Relaciona la cantidad con el numeral dos en la ficha coloreando solo dos pelotas.
- Metacognición: ¿Qué te pareció la actividad? ¿Qué te gustó más? ¿Qué aprendiste hoy? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Por qué?
- Transferencia: casa, traza en una hoja el numeral dos y dibuja dos de tus juguetes favoritos.

Actividad 20 (45min.)

Mostrar sentido de orientación al ubicar encima – debajo mediante material gráfico escuchando atentamente.

Inicio:

- Participa de la dinámica de “La soga” y pasa por encima o debajo de la soga según la indicación al ritmo de la música y responde a las siguientes preguntas: ¿Qué has jugado? ¿Por dónde pasaste más veces? ¿Por encima o debajo de la soga? ¿Qué otro juego de encima y debajo podemos jugar?

Proceso:

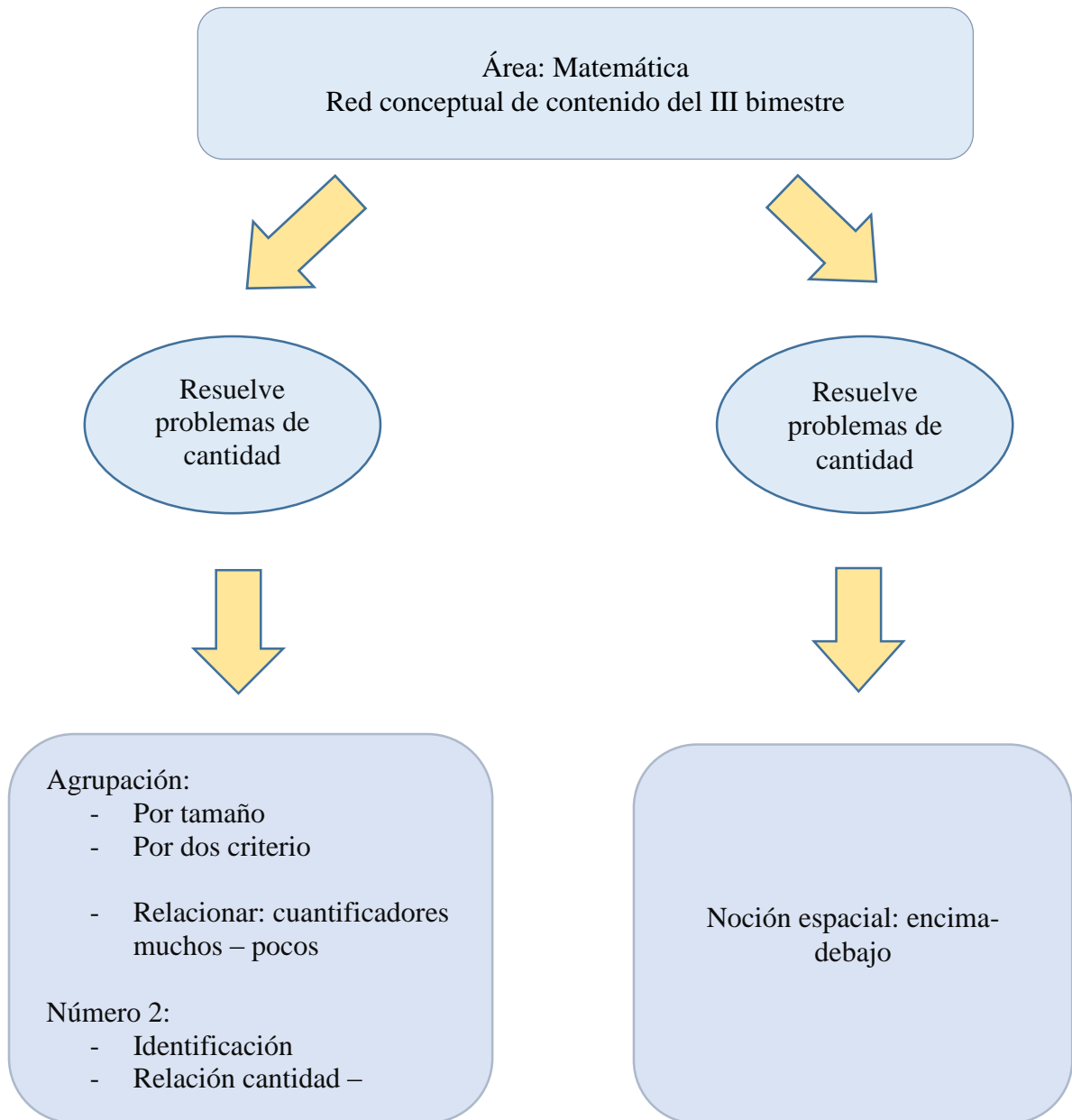
- Percibe las notitas que están dentro de un tarro que trajo “Ana, la aventurera” pidiendo que le ayuden a recolectar objetos del salón que necesita.
- Identifica la ubicación del objeto según la lectura de la notita. Por ejemplo: “Amigo, ¿puedes prestarme la olla que está encima de la cocina?”
- Muestra sentido de orientación al ubicar encima – debajo al traer el objeto que se le pidió en la notita.

Salida:

- Evaluación: Muestra sentido de orientación al ubicar encima – debajo, pegando la imagen que le tocó, en la imagen de una mesa según la indicación (anexo 20.1).

- Metacognición: ¿Qué has aprendido? ¿Tuviste alguna dificultad para ubicar encima – debajo según la indicación? ¿Cómo lo lograste?
- Transferencia: En el salón, menciona qué objetos están encima y debajo del estante.

3.2.2.1. Red conceptual del contenido de la unidad



3.2.2.2. Guía de aprendizaje para los estudiantes

GUÍA DE LAS ACTIVIDADES DE LA UNIDAD 2	
Nombres y apellidos: _____	Fecha: _____
Profesoras: Aliaga Olivos de Rosales, Carmen del Pilar Quispe Juarez, Jessica Linda Sotelo Meza, Silvia Adriana	
Área: Matemática Aula: 3 años	
<u>Actividad 1</u>	
<p>Agrupar objetos por tamaño a través de una actividad lúdica valorándose a sí mismo,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe las pelotas de muchos colores, unas grandes y otras pequeñas. - Identifica los tamaños de las pelotas (pelotas grandes de playa y pelotas pequeñas de plástico) luego las señala y nombra : grande-pequeño - Selecciona el criterio de agrupación, las pelotas grandes las coloca en una caja roja y las pelotas pequeñas en la caja azul, así al escuchar la canción grande - pequeño, empieza a agruparlas. - Relaciona las características de los objetos que hay en el aula con los tamaños trabajados : grande-pequeño, luego las señala(mochilas de ruedas grandes y mochilas de tela pequeña, loncheras de plástico grandes-loncheras de tela pequeñas,, juguetes de distintos sectores) <p>Respondiendo así a las preguntas de la maestra: ¿hay objetos grandes en el aula? ¿Puedes señalarlos? De forma espontánea.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrupar los objetos que observa en el aula teniendo en cuenta, el tamaño: grande-pequeño. Todos los objetos grandes en una caja roja y todos los objetos pequeños en una caja azul. 	
<u>Actividad 2</u>	
<p>Relacionar la noción de cantidad: muchos-pocos mediante el uso de material gráfico escuchando con atención.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percibe las dos imágenes, el sol y la lluvia en títeres (sentados en asamblea los títeres se presentan, saludando alegremente) y el bolso gigante de la maestra. - Identifica las características de las prendas de vestir que trajeron desde casa., ropa de verano y de invierno (polos ,bivirís ,camisa, short, faldas ,vestido ,chompa, casaca, pantalón) - Relaciona las prendas de vestir de verano con la baja lengua del sol y las prendas de vestir de invierno con la baja lengua de la lluvia. (en dos telas blancas que estarán en el piso) tiene que agrupar todas las prendas de verano en la sábana 	

blanca y todas las prendas de invierno en la sabana azul. Esta actividad es grupal .Luego responde a las preguntas: ¿Hay más ropa de verano o de invierno?

Actividad 3

Identificar el numeral dos a través de la expresión corporal escuchando con atención.

- **Percibe** las indicaciones en la que se les pide que formen dos filas. Al frente de cada fila hallarán la silueta del numeral dos.
- **Reconoce** la direccionalidad del numeral dos observando detenidamente su forma e irán saltando en un pie hasta llegar a dicho numeral para luego repasar con su dedo por encima del mismo.
- **Relaciona** la estructura del numeral dos en las imágenes pegadas en la pared y responde: ¿El dibujo del numeral dos es igual al que aparece en las imágenes? ¿Son diferentes?
- **Identifica** el numeral dos en las diversas cartillas que se le presenta con diferentes numerales.

Actividad 4

Relacionar la cantidad con el numeral dos a través de la manipulación del material concreto mostrando constancia en el trabajo.

- **Percibe** los materiales que se colocan en el suelo, dos de cada uno (pelotas, títeres, botellas, conos, troncos, muñecas). Caminan libremente por el espacio indicado.
- **Identifica** los que más sean de su agrado para manipularlo cuando pare la música. Cada uno deberá elegir solo uno. Luego tendrán que juntarse los que tienen el mismo material. Responden: ¿Qué tienes en tus manos? ¿Por qué lo elegiste? Se repite la dinámica dos a tres veces.
- **Relaciona** la cantidad de objetos que tienen en pareja con su numeral y responde: ¿Cuántos objetos tienen entre los dos?

Actividad 5

Mostrar sentido de orientación al ubicarse encima – debajo mediante movimiento corporales valorándose a sí mismo.

- **Percibe** los módulos de psicomotricidad puestos en el patio formando un circuito.

- **Identifica** la posición que tomará su cuerpo para realizar todo el circuito a partir de las indicaciones.
- **Muestra sentido de orientación** al caminar con equilibrio por encima de los puentes y pasar gateando por debajo de los arcos.

Actividad 6

Agrupar los elementos por tamaño mediante la manipulación de material concreto valorándose a sí mismo.

- **Percibe** las cajas grandes y pequeñas de fósforos (sin cerillos) esparcidas por el patio.
- **Identifica** la diferencia de tamaños de las cajas de fósforos a partir de un ejemplo que se le muestra y menciona.
- **Selecciona** el criterio grande – pequeño para agrupar.
- **Relaciona** el tamaño de las cajas de fósforo con el tamaño de los aros según el criterio para agrupar.
- **Agrupar** las cajas de fosforo pequeñas poniéndolas dentro del aro pequeño y las cajas de fosforo grande dentro del aro grande.

Actividad 7

Relacionar la noción de cantidad mucho – pocos mediante la manipulación de material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** los elementos (huevos de plástico) que están escondidos en sectores distintos (cocina y tienda). Y a la gallina pintadita con el gallo Coroco que están pegados en la pizarra.
- **Identifica** los elementos de relación, señalando el sector, en donde hay muchos huevos y pocos huevos en el sector juguetería, .mediante la pregunta de la maestra ¿niños cuantos huevos encontraron en el sector cocina? ¿y en el sector tienda?
- **Relaciona** la relación: muchos-pocos, colocando muchos huevos en la cesta de la gallina pintadita y pocos huevos en la cesta del gallo Coroco (siguiendo la indicación de la maestra)

Actividad 8

Identificar el numeral dos a través de material concreto valorándose así mismo.

- **Percibe** la silueta del número dos en la pizarra y responden: ¿Qué número es?

- **Reconoce** la forma del número dos y los materiales que se les presenta: tizas de colores y una cartulina negra A3 en la que encontrarán dibujado el número dos y ellos deberán repasarlo con sus tizas.
- **Relaciona** el número dos de la pizarra con el de sus cartulinas y luego se les pide que lo tracen en el aire con un dedo.

Actividad 9

Relacionar la cantidad con el numeral dos a través de la manipulación de objetos mostrando constancia en el trabajo.

- **Percibe** las indicaciones para trabajar dentro del aula recordando los acuerdos.
- **Identifica** las imágenes que se les muestra en unas tarjetas las cuales algunas tienen dibujos de un objeto y otras con dos objetos.
- **Relaciona** las cantidades que observan en las tarjetas, las cuales estarán pegadas en diversos lugares del aula. Se moverán al ritmo de la pandereta y a una orden corren y tocan las tarjetas que tengan el dibujo de un objeto y luego de dos objetos.

Actividad 10

Mostrar sentido de orientación al ubicarse encima – debajo a través del juego corporal valorándose a sí mismo.

- **Percibe** los objetos esparcidos en el patio, como: una mesa, una silla, un arco, un puente, un columpio y un dado con imágenes de posiciones puestas en cada cara.
- **Identifica** la posición que tomará su cuerpo con el objeto según lo que le indique el dado luego de lanzarlo.
- **Muestra sentido de orientación** al ubicarse según la imagen de la cartilla que le tocó al lanzar el dado.

Actividad 11

Agrupar elementos por color y tamaño a través de material concreto escuchando con atención.

- **Percibe** los materiales del aula que le presenta en la alfombra.
- **Identifica** las tapas de colores y sus características más resaltantes. Se le indica que busque la manera de cómo podría agruparlas.
- **Selecciona** el criterio de clasificación observando los tamaños y colores de las tapas dialogando con sus compañeros. Trabajarán en grupos de cuatro o cinco.

- **Relaciona** las características similares de las tapas con los criterios seleccionados
- **Agrupar** las tapas por dos criterios: color y tamaño y expresa oralmente su clasificación.

Actividad 12

Relacionar la noción de cantidad: muchos-pocos mediante el uso de material concreto escuchando con atención

- **Percibe** las zanahorias de tela y tomates en dos canastas distintas, que están en el huerto del granjero (papelote pintado con temperas simulando el huerto) además percibe cerca a la imagen vinchas de conejos.
- **Identifica** los elementos de relación, la cantidad de zanahorias que hay en el huerto mencionando la palabra; hay muchas zanahorias y pocos tomates respondiendo así a la pregunta de la maestra: ¿Cuántas zanahorias hay en el huerto? ¿Cuántos tomates?
- **Relaciona**, la noción de cantidad; muchos-pocos en el circuito motor : “salten conejitos salten”, se le colocara vinchas de conejo y tendrá que llegar hasta el huerto del granjero dando muchos brincos dentro de los aros pequeños , para así poder recolectar muchas zanahorias y pocos tomates ,donde habrá dos hileras de aros, la hilera más larga para colocar tomates y la más corta para colocar zanahorias
(Canasta roja coloca las zanahorias y en la canasta azul coloca los tomates)
Realiza el circuito motor escuchando la canción: Saltan , saltan los conejitos-
<https://bit.ly/2E4hZ3q>

Actividad 13

Identificar el numeral dos a través de un juego lúdico demostrando valoración de uno mismo.

- **Percibe** las indicaciones en la que se les pide que se formen en grupos y se les muestra la figura del numeral dos. Responde: ¿Qué número es?
- **Reconoce** el numeral dos trazado en el papelógrafo y lo repasa con su dedo.
- **Relaciona** sus saberes previos con la estructura del numeral dos y lo ubica dentro del aula.
- **Identifica** el número dos al decorarlo con retazos de papel periódico

Actividad 14

Relacionar la cantidad con el numeral dos a través de la manipulación de diversos materiales escuchando con atención.

- **Percibe** las indicaciones para trabajar en el patio recordando las normas.
- **Identifica** los materiales que se coloca en el piso. Se presenta varias cajas que estarán enumeradas, dentro de ellas llevarán diversos materiales. En cada caja hallarán solo dos pelotas.
- **Relaciona** la cantidad de pelotas que encontraron en cada caja y de manera espontánea realizan el conteo

Actividad 15

Mostrar sentido de orientación al ubicar encima – debajo a través de material concreto escuchando atentamente

- **Percibe** los útiles escolares que hay dentro del baúl, las tarjetas puestas boca abajo en el centro de la asamblea y la mesa puesta en un lateral.
- **Identifica** la indicación que menciona la tarjeta, expresando oralmente lo que interpreta (“lee”) de ella a través de la pregunta ¿Qué dice la tarjeta que tienes que hacer?
- **Muestra sentido de orientación** al ubicar el objeto encima o debajo de la mesa según la tarjeta.

Actividad 16

Agrupar elementos por dos criterios: forma y tamaño a través de material gráfico escuchando atentamente.

- **Percibe** los bloques lógicos esparcidos en el centro de la asamblea.
- **Identifica** la forma geométrica cuadrado y triángulo, así como los tamaños grande y pequeño, evocando sus saberes previos a través de la pregunta: ¿Qué forma tiene? ¿De qué tamaño es?
- **Selecciona** los criterios para agrupar: por forma y tamaño, según su observación y la pregunta: ¿Cómo podrías agrupar estas figuras geométricas?
- **Relaciona** las características similares entre los cuadrados pequeños y los cuadrados grandes y los triángulos grandes y triángulo pequeños.
- **Agrupar** por dos criterios forma y tamaño los cuadrados y triángulos.

Actividad 17

Relacionar la noción de cantidad muchos – poco mediante una actividad lúdica escuchando con atención.

- **Percibe** la serpiente y el sapo, en dos juegos de lanza pelotas (imagen de cada reptil en cajas de distintos colores) y una piscina de pelotas de plástico pequeñas. (ver anexo 1)
- **Identifica** elementos de relación, lanzando pelotas dentro de la boca de cada reptil según la indicación de la maestra.
- **Relaciona** la cantidad: muchos-pocos colocando muchas pelotas en la caja de la serpiente y pocas pelotas en la caja azul con imagen de sapito. (siguiendo la indicación de la maestra al escuchar la canción, los niños corren hacia la piscina seleccionando una pelota y lanzando en el lugar correcto.), colocando muchas pelotas rojas en la caja de la serpiente y pocas pelotas azules en la caja del sapito.

Actividad 18

Identificar el numeral dos a través de un juego lúdico mostrando constancia en el trabajo.

- **Percibe** la silueta del numeral dos que se entregará por grupos de tres o cuatro.
- **Reconoce** los materiales que se les entregará para que puedan formar con ellos el numeral encima de la silueta(gemas, ganchos, cubos)
- **Relaciona** el numeral dos con sus saberes previos y dialoga con sus compañeros sobre la actividad que están realizando.
- **Identifica** el numeral formado y lo menciona ante sus compañeros reconociéndolo como tal.

Actividad 19

Relacionar la cantidad con el numeral dos a través de material gráfico valorándose así mismo.

- **Percibe** las cartillas que se le presenta sobre diversas imágenes las cuales tendrán en la parte inferior diversos numerales.
- **Identifica** la cantidad de objetos que hay en la cartilla y realiza el conteo.
- **Relaciona** la cantidad de objetos con el numeral correspondiente colocando un gancho en dicho numeral.

Actividad 20

Mostrar sentido de orientación al ubicar encima – debajo mediante material gráfico escuchando atentamente.

- **Percibe** las notitas que están dentro de un tarro que trajo “Ana, la aventurera” pidiendo que le ayuden a recolectar objetos del salón que necesita.
- **Identifica** la ubicación del objeto según la lectura de la notita. Por ejemplo: “Amigo, ¿puedes prestarme la olla que está encima de la cocina?”
- **Muestra sentido de orientación** al ubicar encima – debajo al traer el objeto que se le pidió en la notita.

3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lecturas, etc.

FICHA DE APLICACIÓN

Actividad N° 16

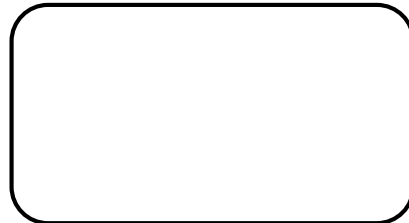
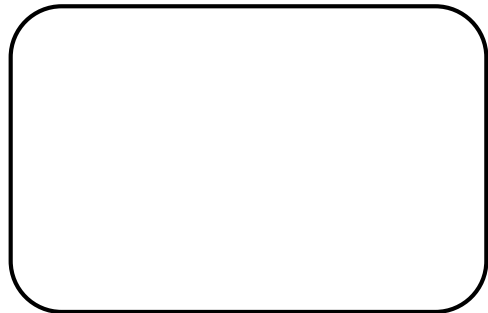
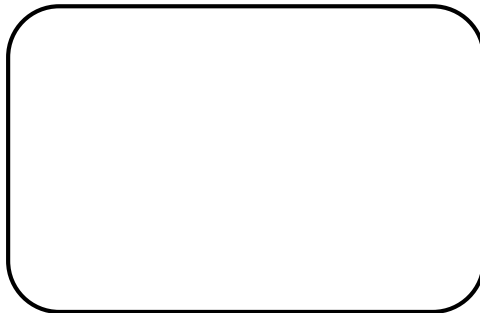
Capacidad:
Comprensión

Destreza: Agrupación

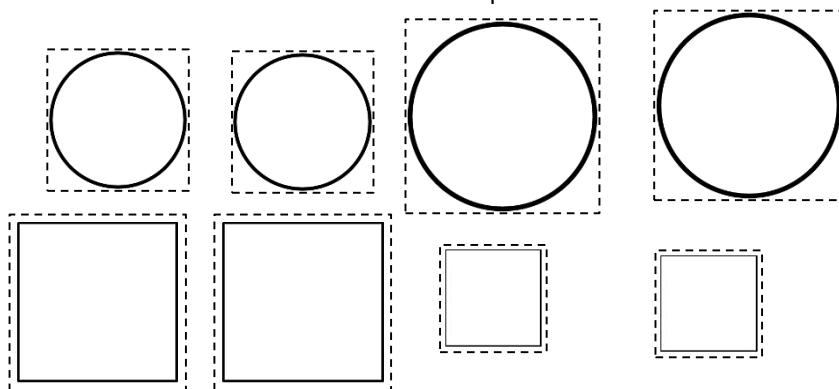
Nombre: _____

Fecha: _____

Aula: _____



© Agrupa por dos criterios forma y tamaño al pegar los círculos grandes en un conjunto, los círculos pequeños en otro, así como los cuadrados grandes en un conjunto, los cuadrados pequeños en otro en su ficha de aplicación.



FICHA DE APLICACIÓN
Actividad 17

Capacidad: Comprensión
Nombre:
Profesora:

Destreza: Relacionar
Fecha:
Aula:



Relacionar la noción de cantidad marcando el ula ula que tiene muchos polos y encerrando el que tiene pocos polos.

FICHA DE APLICACIÓN**Actividad 18**

Capacidad: Comprensión

Destreza: Identificar

Nombre: _____

Fecha: _____

Aula: _____

Profesora: _____

☺ Identifica el numeral dos formándolo con plastilina.

FICHA DE APLICACIÓN

Actividad 19

Capacidad: Comprensión

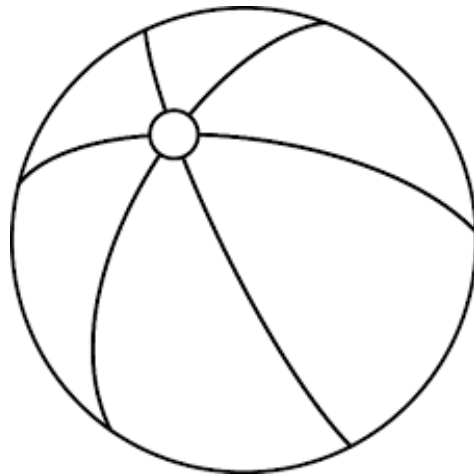
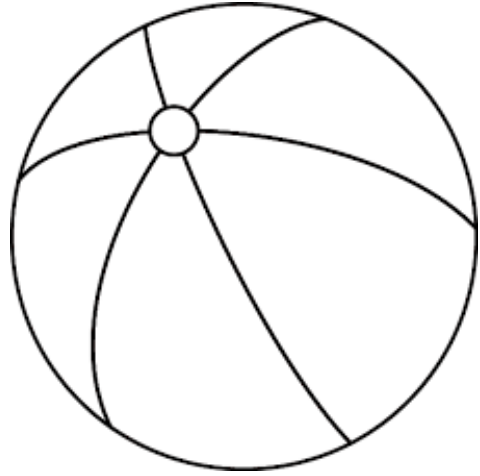
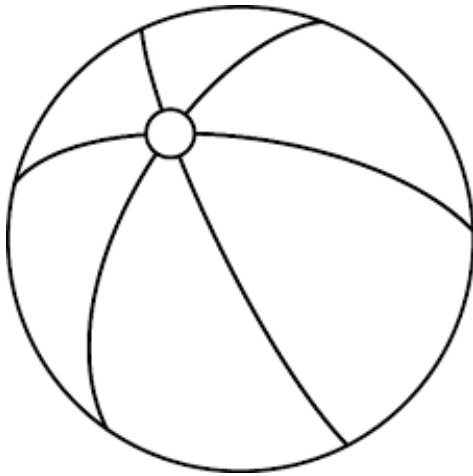
Destreza: Relacionar

Nombre: _____

Fecha: _____

Aula: _____

Profesora: _____



© Relaciona la cantidad con el numeral dos coloreando solo dos pelotas.

3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final de unidad.

EVALUACIÓN DE PROCESO – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2
Nombre:

Capacidad: Comprensión	Destreza: Agrupar
Agrupa por tamaños según el criterio grande – pequeño los bloques lógicos.	

MATRIZ DE EVALUACIÓN Y SUS INDICADORES DE LOGRO	
Agrupa los bloques lógicos, según el criterio: tamaño, a través de una actividad lúdica.	A
Agrupa algunos bloques lógicos según el criterio: tamaño, a través de una actividad lúdica.	B
Agrupa uno o ningún bloque lógico según el criterio: tamaño, a través de una actividad lúdica	C

EVALUACIÓN FINAL – UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2
Nombre:

Capacidad: Comprensión	Destreza: Agrupar
Agrupa por dos criterios forma y tamaño al pegar los círculos grandes en un conjunto, los círculos pequeños en otro, así como los cuadrados grandes en un conjunto, los cuadrados pequeños en otro en su ficha de aplicación.	

MATRIZ DE EVALUACIÓN Y SUS INDICADORES DE LOGRO	
Agrupa todos los círculos y cuadrados, según el criterio: forma y tamaño, a través de una ficha de aplicación	A
Agrupa algunos círculos y cuadrados según el criterio: forma y tamaño, a través de una ficha de aplicación	B
Agrupa uno o ningún círculo y cuadrado según el criterio: forma y tamaño, a través de una ficha de aplicación	C

Conclusiones:

Actualmente estamos inmersos en un mundo de cambios constantes, donde si los tiempos cambian, las personas también. Por ello, es que hoy en día se ve una realidad diferente con respecto a la educación. Aquella en la que el centro de todo era el maestro y los estudiantes se limitaban a escuchar las lecciones, donde no se proponían las estrategias suficientes para una educación significativa.

Es por tal motivo, que se plantea un paradigma Sociocognitivo-humanista donde ahora el centro de todo son los propios estudiantes, es aquí donde se propone que los mismos puedan tener la capacidad de aprender de manera diferente. Asimismo, puedan ser los constructores de su propio aprendizaje, siendo el docente solo un mediador para que ellos puedan lograr sus objetivos y de esa manera faciliten las herramientas suficientes para que dicho propósito se pueda lograr. Este paradigma nos presenta una realidad diferente en la que tanto maestros como padres de familia puedan tomar conciencia de los que debe ser una verdadera forma de enseñar, quitándose el chip de que los alumnos deben solo recibir la información dejando de lado la exploración y el descubrimiento que causa más interés en ellos mismos. Cabe resaltar, no dejar de lado los valores que lograrán una mejor forma de trabajar en equipo y así se pueda fomentar el desarrollo tanto cognitivo como moral.

Finalmente, se busca que las nuevas generaciones estén inmersas en este nuevo paradigma de aprendizaje para que de esa manera se erradique por completo la enseñanza tradicional.

Recomendaciones:

- Cambiar la práctica docente según el paradigma socio cognitivo humanista, puesto que al estar en el siglo XXI, un siglo de constantes cambios, el estudiante debe ser el protagonista de sus propios aprendizajes y el maestro un mediador que le permita desarrollar sus conocimientos brindándole la ayuda ajustada.
- Ser conscientes de que los estudiantes con los cuales tratamos los maestros y maestras hoy en día, son personas muy hábiles; que desde su nacimiento vienen con mucha predisposición por conocer y aprender. Es por eso que se recomienda valerse de esta motivación intrínseca. Primero conociendo el medio en el que está creciendo y brindándole las herramientas necesarias para educar a un ser competente y buen ciudadano.
- Se recomienda a las maestras de inicial propiciar un buen ambiente de aprendizaje, rico en experiencias directas, donde surja la exploración para que se dé el aprendizaje por descubrimiento y fomentando la transferencia de sus conocimientos en otros contextos, tornándose así un aprendizaje más significativo. De esta manera, se estará formando estudiantes con habilidades básicas para su buen desempeño en su futura vida escolar.

REFERENCIAS

- Cruz, M. y Sánchez, B (2005). La teoría de la experiencia de aprendizaje mediado del Dr. Reuven Feuerstein y su importancia en la cualificación de la educación básica Mexicana. Universidad Pedagógica Nacional, D.F. México. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/21742.pdf>
- Ginsburg, Herbert y Opper, Sylvia (1982). Piaget y la teoría del desarrollo intelectual. New Jersey: Prentice/Hall International. Impreso en España.
- Latorre Ariño, Marino (2016). Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad: Programación y evaluación. Educación Inicial. Lima: Editorial San Marcos.
- Latorre Ariño, Marino. (2010). Teorías y paradigmas de la educación. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Latorre, Marino. y Seco, Carlos. (2016). Diseño curricular nuevo para una nueva sociedad. Lima: Santillana
- Latorre, Marino y Seco, Carlos. (2010). Desarrollo y evaluación de capacidades y valores en la sociedad del conocimiento. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
- Mejía, Cecilia y Di Natale, Mónica (2017). ¡Quiero! 3 años, día a día en el aula. Lima: Santillana.
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de educación básica regular: Programa curricular para educación inicial. Perú – Lima.
- Palladino, E. (2006). Sujetos de la educación. Psicología, cultura y aprendizaje. Buenos Aires: Espacio.
- Parra, M. (2017) Teorías del andamiaje de Bruner. Recuperado de: <http://teoriasandamiajeb Bruner.blogspot.com/>

- Román, M y Díez, E. (2009). La inteligencia escolar. Aplicaciones al aula. Una nueva teoría para una nueva sociedad. Chile. Recuperado de: <https://mail.google.com/mail/u/0/#search/carmen/FMfcgxwBVMpLhmtDjlVwjDpGXXChNTlg?projector=1&messagePartId=0.1>
- Salchidrián, Carmen (2010). Historia y perspectiva actual de la educación infantil. España: GRAÓ.
- Valer, L. (2005). Corrientes pedagógicas contemporáneas. Lima: CEPREDIM. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Vicente Bermejo (1998). Desarrollo cognitivo. España: Proyecto Síntesis Psicología.

ANEXOS

Unidad 1

ANEXO 1.1

Los pañuelos – Miss Cuqui

Muevo mis pañuelos, mis pañuelos yo los muevo, mis pañuelos yo los muevo así.

Muevo mis pañuelos, mis pañuelos yo los muevo, mis pañuelos yo los muevo así.

(Bis)

Muevo mis pañuelos, mis pañuelos yo los muevo, mis pañuelos yo los muevo así

(rápido)

Arriba, arriba, arriba (bis)

Abajo, abajo, abajo (bis)

Arriba, arriba, arriba,

Abajo, abajo, abajo

Giro, giro, giro, sin parar

Muevo mis pañuelos, mis pañuelos yo los muevo así

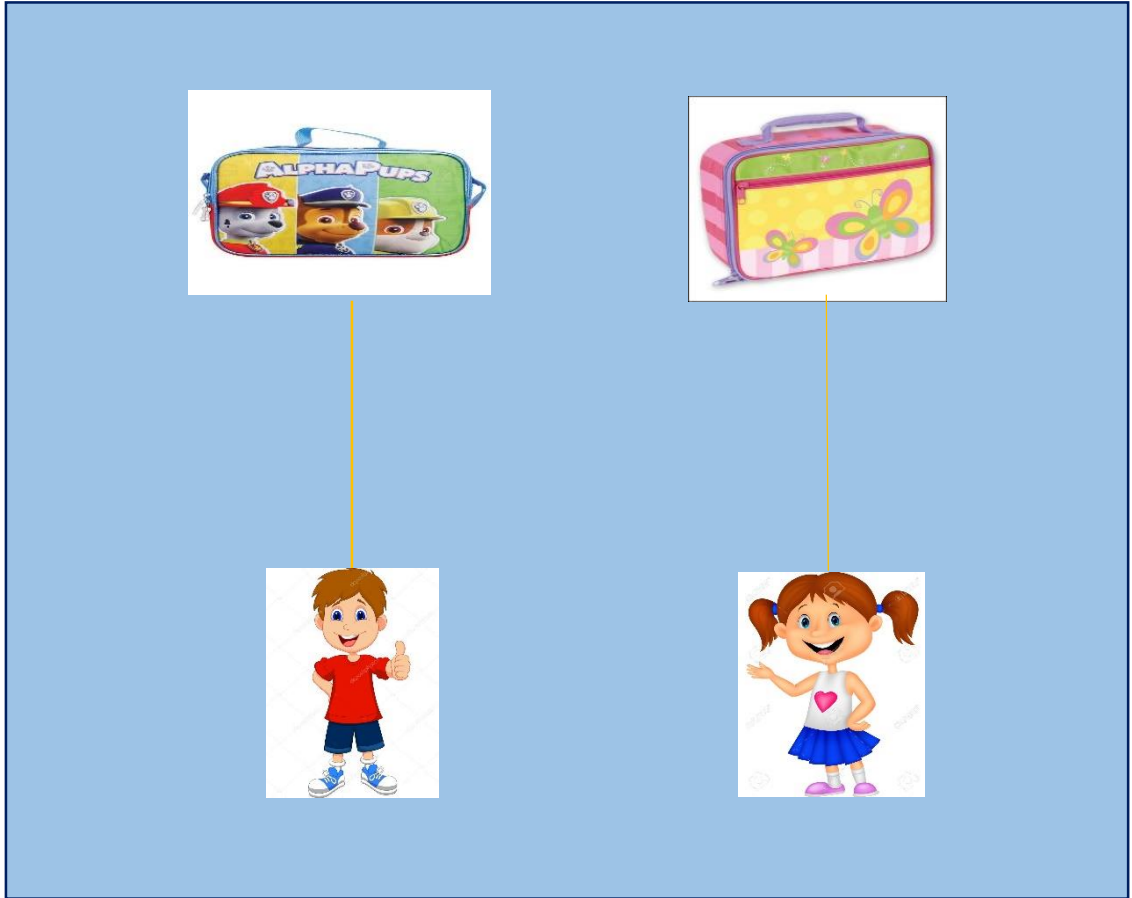
<https://bit.ly/2mmpJEw>

ANEXO 2.1

(Pegar la imagen sobre una cartulina, recortar y plastificar)

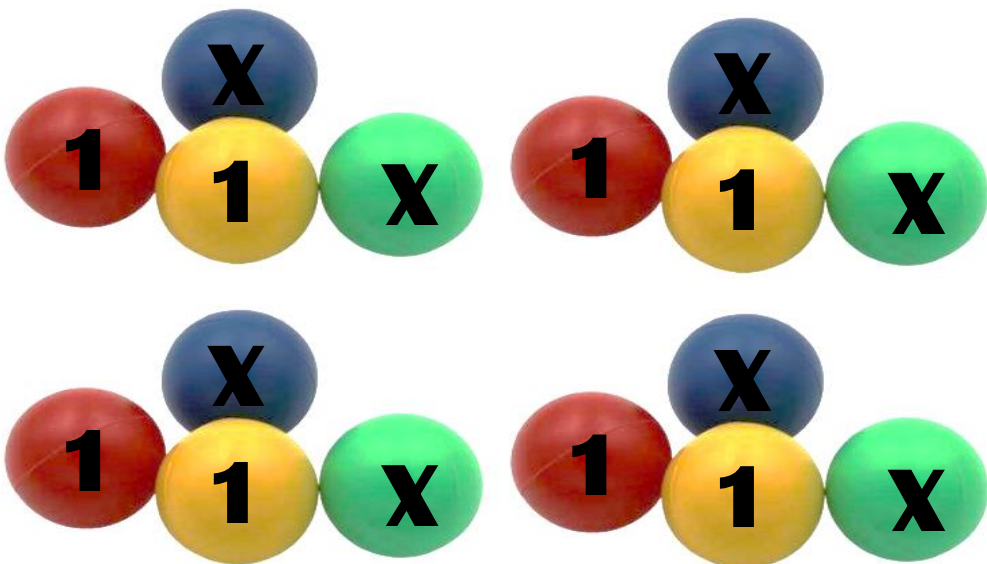


ANEXO 2.1



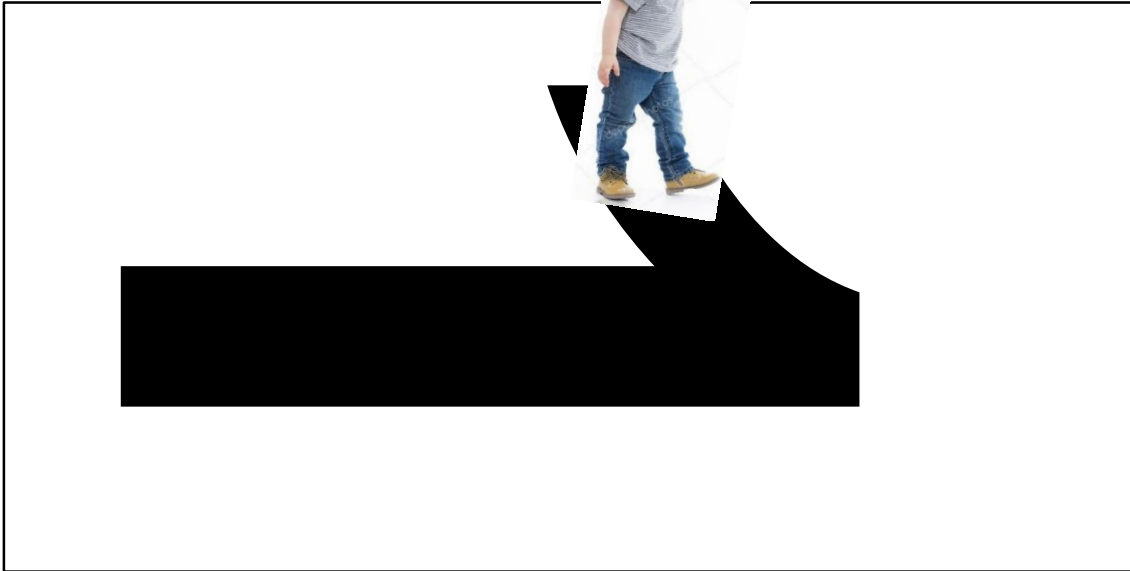
<https://bit.ly/2N3KtgX>

ANEXO 3.1



<https://bit.ly/2SuPsgB>

ANEXO 3.2



ANEXO 5.1

Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola, ¿Quiere ser usted una parte de mi cola? Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola, ¿Quiere ser usted una parte de mi cola? Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola, ¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

ANEXO 6.1



<https://bit.ly/2I9I8Cg>

ANEXO 7.1

Saltan los conejitos

Saltan, saltan los conejitos
Mueven, mueven sus orejas largas
Cavan la tierra muy presurosos
Cuando escuchan alguien llegar
Será mama, será papa
Trala la la la larala. (Bis)

<https://bit.ly/2E31Nzq>

ANEXO 8.1

Canción: “Si yo tengo muchas ganas de...”

Si yo tengo mucha de dar un salto (bis)

Si yo tengo muchas ganas, no me quedo con las ganas, no me quedo con las ganas de
dar un salto.

Si yo tengo muchas ganas de dar una vuelta (bis)

Si yo tengo muchas ganas, no me quedo con las ganas, no me quedo con las ganas de
dar una vuelta

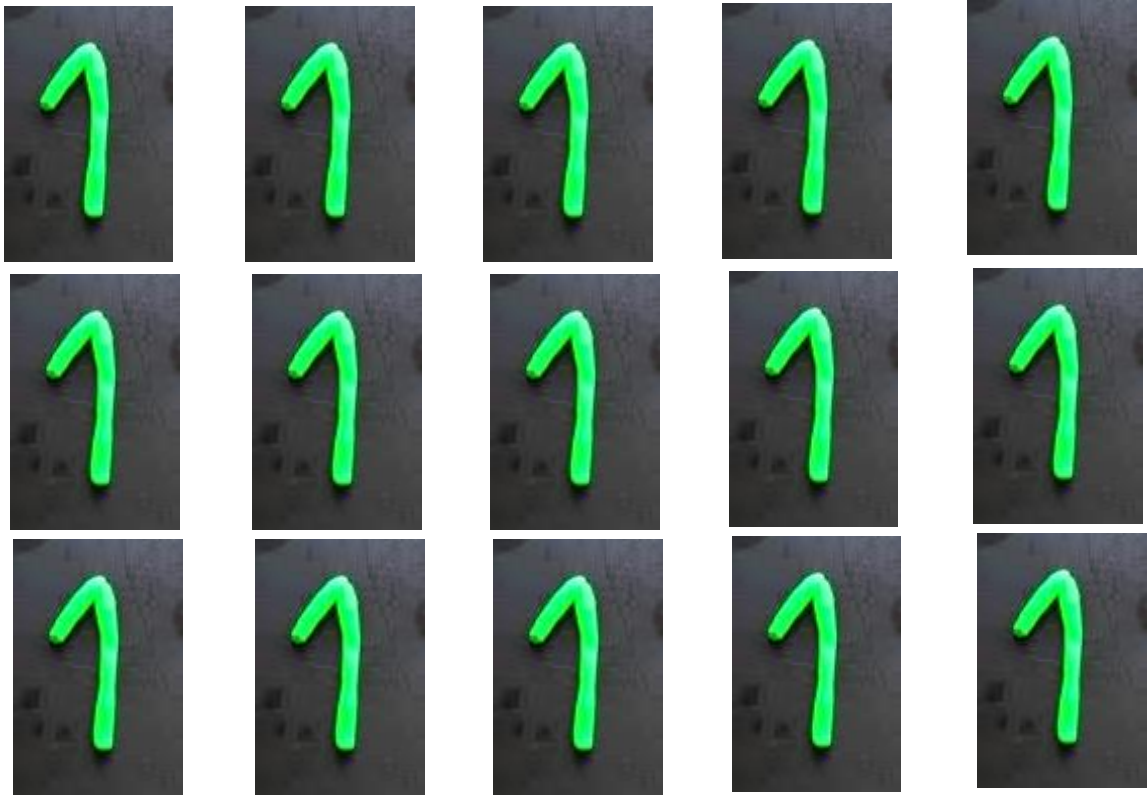
Si yo tengo muchas ganas de dar un aplauso (bis)

Si yo tengo muchas ganas, no me quedo con las ganas, no me quedo con las ganas de
dar un aplauso.

Si yo tengo muchas ganas de levantar una pierna (bis)

Si yo tengo muchas ganas, no me quedo con las ganas, no me quedo con las ganas de
levantar una pierna.

ANEXO 8.2



<https://bit.ly/2z42mpO>

ANEXO 10.1

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Doña Pepa y don Manuel

La mané se irá poniendo
 Donde vaya yo diciendo
 Donde vaya yo diciendo
 La mané se va a poner

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile todo el mundo
 Con el perro de Facundo
 Con el gato de la Inés

Una mané (una mané)
 En la orejé (en la orejé)
 Y la otra mané (y la otra mané)
 En el otra orejé

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Doña Pepa y don Manuel

La mané se irá poniendo
 Donde vaya yo diciendo
 Donde vaya yo diciendo
 La mané se va a poner

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile todo el mundo
 Con el perro de Facundo
 Con el gato de la Inés

Una mané (una mané)
 En la naricé (en la naricé)
 Y la otra mané (y la otra mané)
 En naricé de tu parejé

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Doña Pepa y don Manuel

La mané se irá poniendo
 Donde vaya yo diciendo
 Donde vaya yo diciendo
 La mané se va a poner

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile todo el mundo
 Con el perro de Facundo
 Con el gato de la Inés

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile todo el mundo
 Con el perro de Facundo
 Con el gato de la Inés

Una mané (una mané)
 En la caderé (en la caderé)
 Y la otra mané (y la otra mané)
 Rascándose la cabecé

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Doña Pepa y don Manuel

La mané se irá poniendo
 Donde vaya yo diciendo
 Donde vaya yo diciendo
 La mané se va a poner

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile todo el mundo
 Con el perro de Facundo
 Con el gato de la Inés

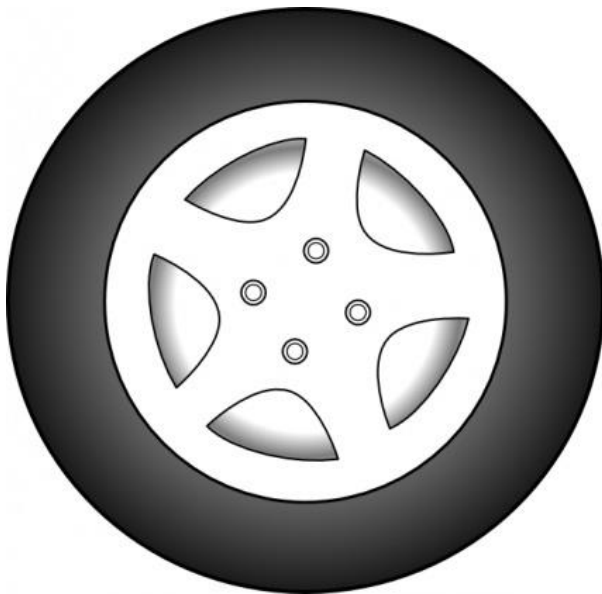
Levantá la rodillé (levantá la
 rodillé)
 Poner el codé (poner el codé)
 Abrir la mané (abrir la mané)
 En la naricé haciendo burlé

Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile, que lo baile
 Doña Pepa y don Manuel

La mané se irá poniendo
 Donde vaya yo diciendo
 Donde vaya yo diciendo
 La mané se va a poner

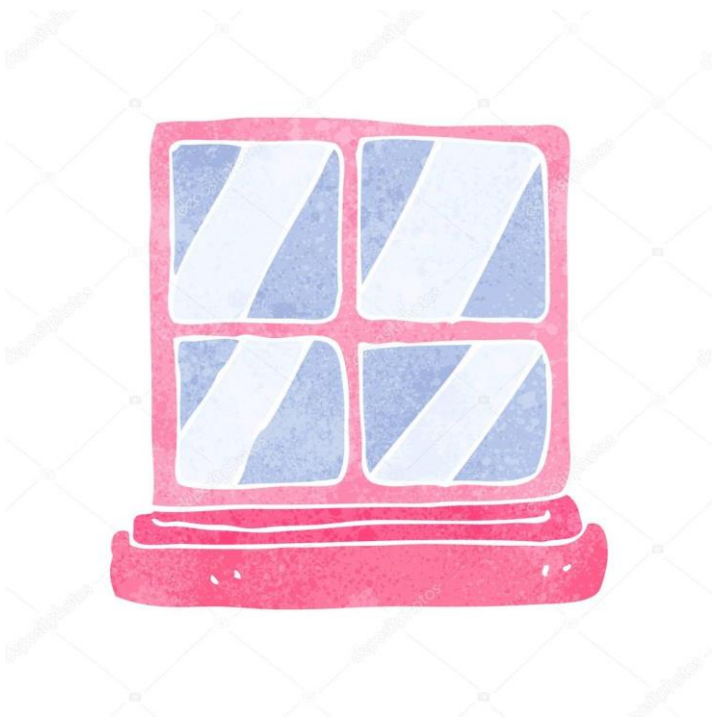
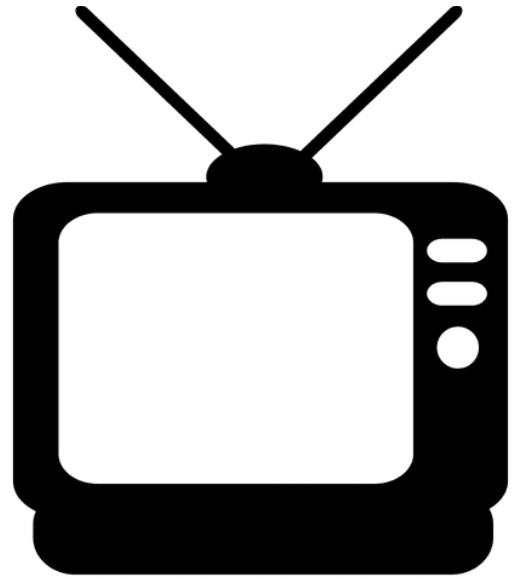
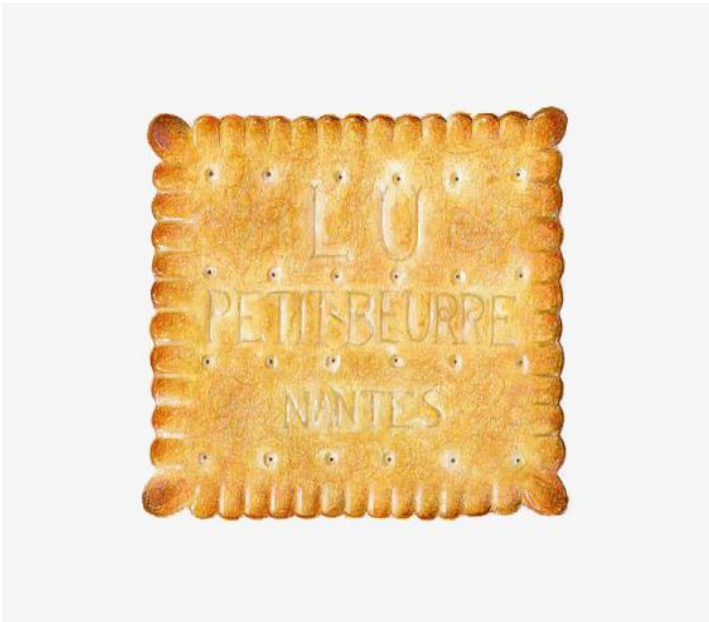
Que lo baile, que lo baile
 Que lo baile todo el mundo
 Con el perro de Facundo
 Con el gato de la Inés

ANEXO 11.1



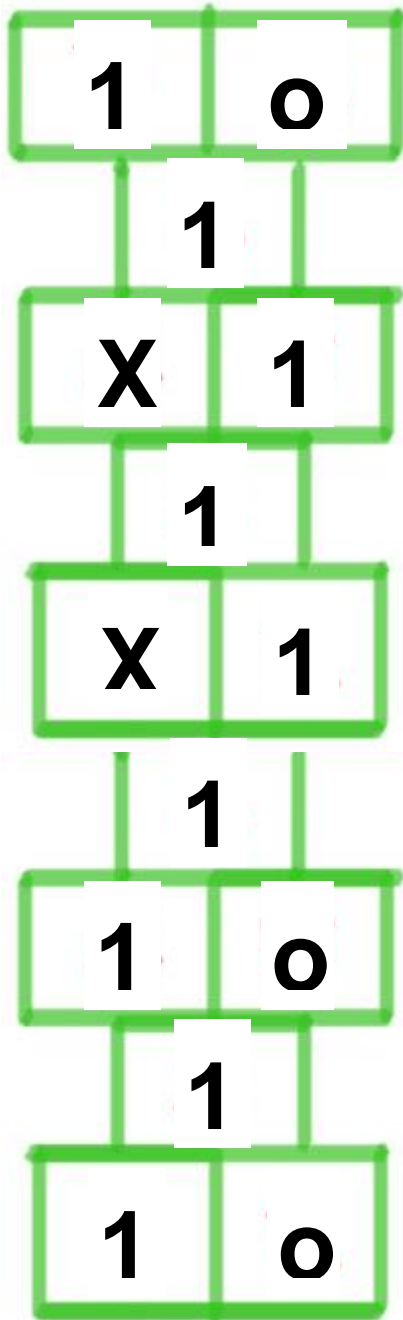
<https://bit.ly/2E8HEs1>
<https://bit.ly/2TJBGTS>

ANEXO 11.2



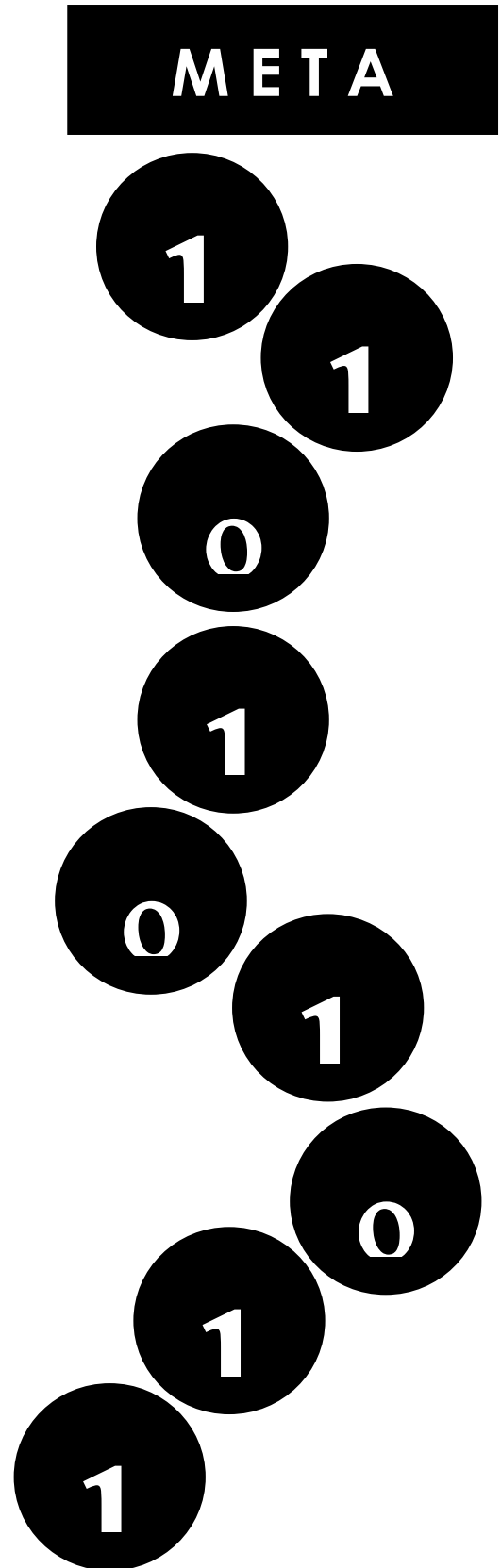
<https://bit.ly/2DAqpyh>
<https://bit.ly/2tjO55f>

ANEXO 13.1



<https://bit.ly/2N59vfw>

13.2 ANEXO



ANEXO 20.1

El viajar es un placer,
que nos suele suceder.

En el auto de papa
nos iremos a pasear.
Vamos de paseo pipipi
en un auto feo pipipi
pero no me importa pipipi
porque llevo torta pipipi
Vamos de paseo pipipi
en un auto feo pipipi
pero no me importa pipipi
porque llevo torta pipipi

Y ahora vamos a pasear por un tunel.
Por el tunel pasarás,
la bocina tocarás,
la canción del pipipi
la canción del papapa

Vamos de paseo pipipi
en un auto feo pipipi
pero no me importa pipipi
porque llevo torta pipipi

Atención que viene un semáforo

El viajar es un placer,
que nos suele suceder
en el auto de papa
nos iremos a pasear

Vamos de paseo pipipi
en un auto feo pipipi

Atención porque entramos en la zona donde
hay curvas

El viajar es un placer
que nos suele suceder
en el auto de papa
nos iremos a pasear

Y ahora atención vamos a entrar en la zona
donde hay baches
Cuidado con los baches

El viajar es un placer
que nos suele suceder
en el auto de papá
nos iremos a pasear

Vamos de paseo pipipi
en un auto feo pipipi
pero no me importa pipipi
porque llevo torta pipipi

Y este es un coro especial por mis niños de
30 años

Vamos de paseo pipipi
en mi coche nuevo pipipi
ya apague la letra pipipi
y no me lo creo pipipi

Vamos de paseo pipipi
en tu coche nuevo pipipi
pero a ver si pagas pipipi
todo lo que debo pipipi

ANEXOS
Unidad 2

ANEXO 3.1



<https://bit.ly/2TTeB0M>

<https://bit.ly/2GokOPA>

ANEXO 5.1



<https://bit.ly/2I9Vxu8> / <https://bit.ly/2S0zENi>

ANEXO 6.1

Ejemplo:



<https://bit.ly/2tiJMXZ>

ANEXO 8.1

Las dos hormiguitas

H. Amalia: hola Roberta como estás

H. Roberta: hola Amalia, algo triste amiga

H. Amalia: Pero ¿por qué;

H. Roberta: Lo que sucede es que últimamente me siento muy cansada y así no puedo trasladar mis cositas para construir mi casita

H. Amalia: Pero, ¿por qué te sientes así? ¿Estas enferma?

H. Roberta: No, pero es que me me siento muy sola y por eso a veces estoy triste y no me siento motivada para hacer nada.

H. Amalia: Ahhhh es eso... vamos ánimo; ¿Quieres que yo te ayude?

H. Roberta: ¿Podría hacerlo? Harías eso por mí?

H. Amalia: Claro, por supuesto. Las amigas se ayudan

H. Roberta: Muchas gracias Amalia, si tu me ayudas y trabajas conmigo creo que tendré mucho más ganas de trabajar.

H. Amalia: Entonces empecemos; ; ;

Luego de un buen rato de trabajo...

H. Roberta: Gracias Amalia, con tu ayuda pude terminarlo

H. Amalia: Claro, la unión hace la fuerza Roberta.

H. Roberta: Vamos, te invito un delicioso jugo de fresa para poder refrescarnos.

H. Amalia: Gracias Roberta.

H. Roberta: Ahora te has dado cuenta que cuando se trabaja en equipo las cosas salen mucho mejor; ;

H. Roberta: Si Amalia, claro que sí. Eres una buena amiga.

ANEXO 9.1

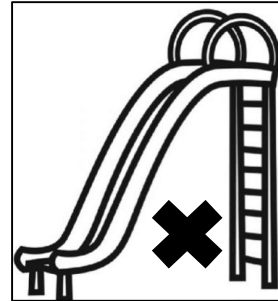
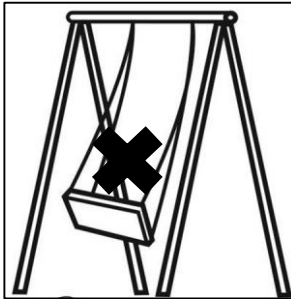
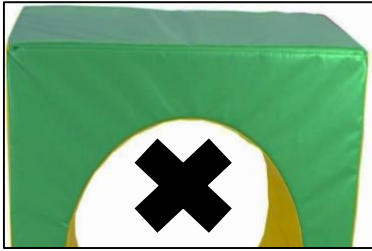
Cabeza, hombros, rodillas y pies (Rodillas y pies) Cabeza, hombros, rodillas y pies (Rodillas y pies) Ojos, orejas, boca y nariz Cabeza, hombros, rodillas y pies (Rodillas y pies). Cabeza, hombros, rodillas y pies (Rodillas y pies) Cabeza, hombros, rodillas y pies (Rodillas y pies)

Ojos, orejas, boca y nariz Cabeza, hombros, rodillas y pies (Rodillas y pies). Cabeza, hombros, rodillas y pies (Rodillas y pies) Cabeza, hombros, rodillas y pies (Rodillas y pies)

Ojos, orejas, boca y nariz Cabeza, hombros, rodillas y pies (Rodillas y pies).

ANEXO 10.1

Cartillas que habrá en cada cara del dado:



<https://bit.ly/2Xa2XB0>

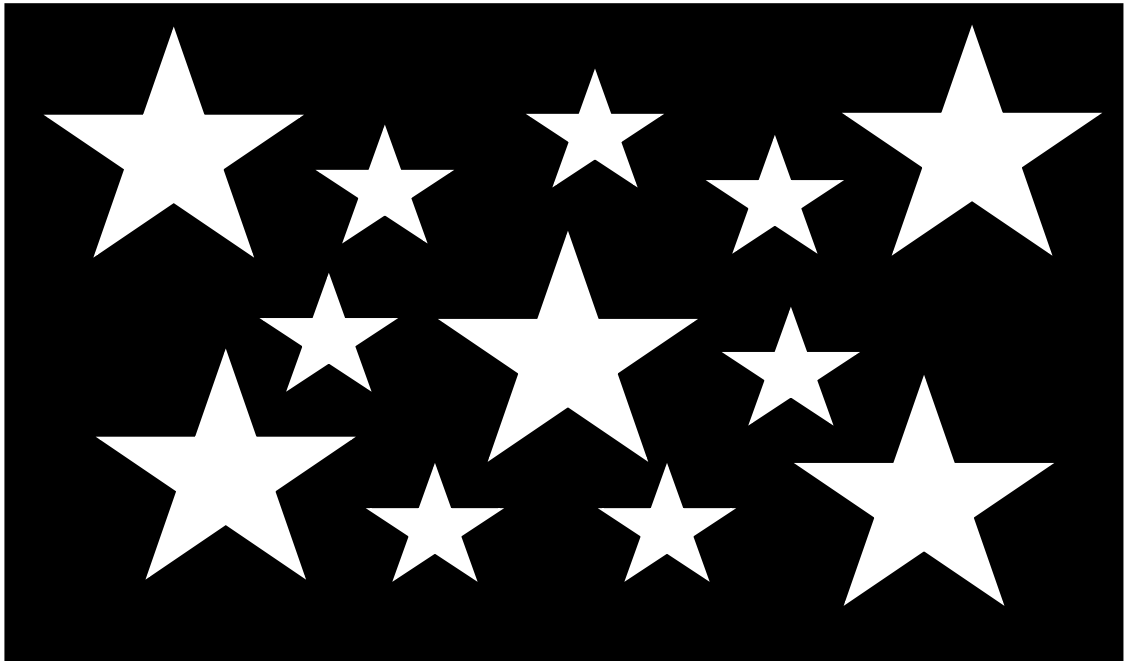
ANEXO 15.1

Ejemplo de cartillas:

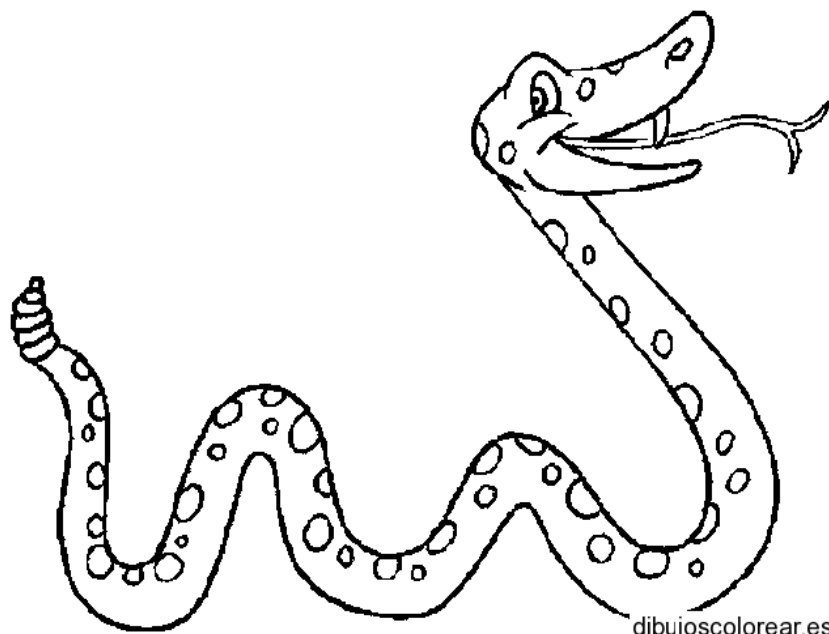


<https://bit.ly/2TN9L5p>

ANEXO 16.1



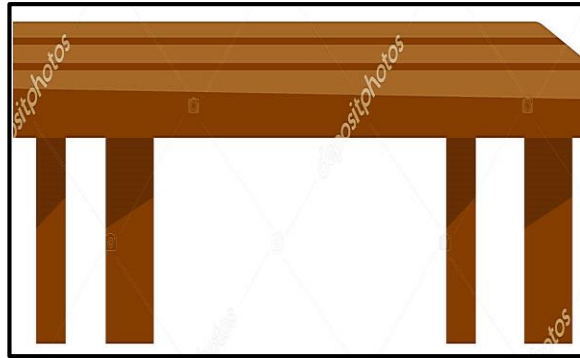
ANEXO 17.1



dibujoscolorear.es

<https://bit.ly/2leFpY7>

ANEXO 20.1



Ejemplo de algunas imágenes:



<https://bit.ly/2DzlQnS>